

Nicht-Natural-Dateien benutzen — Resource

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- Verwendung von Resource-Objekten
 - Shared Resources
 - Private Resources
-

Verwendung von Resource-Objekten

Natural unterscheidet zwei Arten von Resource-Objekten:

- **Shared Resources**
Eine Shared Resource ist eine beliebige Nicht-Natural-Datei, die in einer Natural-Anwendung verwendet und im Natural-Library-System gepflegt wird.
- **Private Resources**
Eine Private Resource ist eine Datei, die nur zu einem einzigen Natural-Objekt zugeordnet ist und als Teil dieses Objekts betrachtet wird. Ein Objekt kann maximal eine Private-Resource-Datei haben. Gegenwärtig haben nur Natural-Dialoge Private Resources.

Sowohl die zu einer Library gehörenden Shared Resources als auch die Private Resources werden in einem Unterverzeichnis namens `..\RES` in dem Verzeichnis gepflegt, das die Natural-Library im Dateisystem darstellt.

Shared Resources

Eine Shared Resource ist eine beliebige Nicht-Natural-Datei, die in einer Natural-Anwendung verwendet und in einer Library im Natural-Library-System gepflegt wird. Eine Nicht-Natural-Datei, die als eine gemeinsam genutzte Resource genutzt werden soll, muss im Unterverzeichnis `..\RES` einer Natural-Library enthalten sein.

Beispiel für die Verwendung einer Shared Resource

Die Bitmap `MYPICTURE.BMP` soll in einem Bitmap-Control in einem Dialog namens `MYDLG` angezeigt werden, der in der Library `MYLIB` enthalten ist. Zuerst wird die Bitmap in die Library `MYLIB` gestellt, indem man sie in das Verzeichnis `..\MYLIB\RES` verschiebt. Das folgende Stück Code aus dem Dialog `MYDLG` zeigt, wie sie dann dem Bitmap-Control zugewiesen wird:

```
DEFINE DATA LOCAL
01 #BM-1 HANDLE OF BITMAP
...
END-DEFINE
* (Creation of the Bitmap control omitted.)
...
#BM-1.BITMAP-FILE-NAME := "MYPICTURE.BMP" ...
```

Die Verwendung einer Bitmap als Shared Resource bietet die folgenden Vorteile:

- Die Datei kann in dem Natural-Dialog ohne Pfadname angegeben werden.
- Die Datei kann zusammen mit dem Objekt, das sie verwendet, in einer Natural-Library aufbewahrt werden.

Anmerkung:

In früheren Natural-Versionen wurden Nicht-Natural-Dateien normalerweise in einem Verzeichnis aufbewahrt, das mit der Umgebungsvariablen NATGUI_BMP definiert wurde. Vorhandene Anwendungen, die diesen Ansatz verfolgen, funktionieren nicht mehr so wie zuvor, weil Natural immer in diesem Verzeichnis nach einer Shared-Resource-Datei sucht, wenn diese nicht in der aktuellen Library gefunden wurde.

Private Resources

Private Resources werden von Natural benutzt, um binäre Daten, die Teil von Natural-Objekten sind, zu speichern. Diese Dateien werden anhand der Dateinamenserweiterung *NR** erkannt, wobei "*" ein Zeichen ist, das vom Typ des Natural-Objekts abhängt. Natural führt die Pflege von Private Resources automatisch aus. Ein Natural-Objekt kann maximal eine Private-Resource-Datei haben.

Derzeit haben nur Natural-Dialoge Private-Resource-Dateien. Diese Datei wird benutzt, um darin die Konfiguration von ActiveX-Controls zu speichern, die in einem Dialog definiert und mit eigenen Property-Pages konfiguriert werden.

Informationen darüber, wie ein ActiveX-Control konfiguriert wird, finden Sie im Abschnitt *Attributes Windows for Dialogs and Dialog Elements, ActiveX Control Property Pages*.

Beispiele für Private Resources

Der Name der Private-Resource-Datei MYDLG ist *MYDLG.NR3*. Natural erstellt, ändert und löscht diese Datei bei Bedarf automatisch, wenn der Dialog erstellt, geändert, gelöscht usw. wird.

Die Private-Resource-Datei wird benutzt, um binäre Daten zu speichern, die in Bezug zu dem Dialog MYDLG stehen.