

# Results Interface

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- Zweck des Results Interfaces
  - Auf das Results-Fenster zugreifen
  - Registerkarten
  - Bilder
  - Kontextmenüs
  - Befehle
  - Spalten
  - Zeilen
  - Daten
  - Markierungen
- 

## Zweck des Results Interfaces

Mit dem Results Interface können Daten im Results-Fenster (Ergebnisfenster) von Natural Studio angezeigt werden. Siehe auch *Results-Fenster* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.

### Anmerkung:

Die Ergebnisse der Menübefehle **Find Objects** und **Cat All** werden vom Results Interface nicht beeinflusst.

Das Aussehen und die Benutzung einer Registerkarte im Results-Fenster kann mit Hilfe von Programmierschnittstellen (APIs) definiert werden. In der Regel wird eine detaillierte Ansicht mit Spalten und Zeilen benutzt.

Für jeden Eintrag kann ein Kontextmenü erstellt werden. Somit kann ein Eintrag nach der Anzeige einer benutzerdefinierten Registerkarte für weitere Verarbeitungsschritte verwendet werden.

Diese Weiterverarbeitung muss in zwei Programmen definiert werden:

1. In einem Update-Command-Handler bevor das Kontextmenü angezeigt wird.
2. In einem Command-Handler, falls ein Eintrag markiert ist.

Die Programmierschnittstellen für das Results Interface sind USR5001N - USR5017N. Sie befinden sich in der Library SYSEXT.

Ein Beispiel der verschiedenen Funktionen finden Sie in USR5001P, wobei der Update-Command-Handler in USR5001A und der Command-Handler in USR5001B zu finden ist.

#### Anmerkungen:

1. Mit dem Results Interface ist es nicht möglich, Änderungen an den vordefinierten Registerkarten (zum Beispiel, an den Registerkarten mit den Namen **Find Objects** und **Cat All**) vorzunehmen.
2. Das Results-Fenster und das Results Interface können nur von Natural Studio aus aufgerufen werden.

## Auf das Results-Fenster zugreifen

Mit der folgenden Programmierschnittstelle können Sie auf das Results-Fenster zugreifen.

API	Funktionalität
USR5001N	Schaltet das Results-Fenster ein und aus. Überprüft die Sichtbarkeit des Results-Fensters.

## Registerkarten

Mit den unten aufgeführten Programmierschnittstellen kann das allgemeine Layout einer Registerkarte definiert werden.

Eine Registerkarte kann alles oder nur eines von Folgendem enthalten:

- Kontrollkästchen
- Full-Row-Selektion
- Single-Row-Selektion
- Bilder

Eine Registerkarte kann mit den folgenden Attributen definiert werden:

- Layout der Ansicht (große/kleine Icons, Liste oder detaillierte Ansicht).
- Unterschiedliche Verwendungen (Kontrollkästchen, Bilder, Gitterlinien, Full-Row-Selektion oder Single-Row-Selektion, andere Ansicht).
- Layout des Registerkartennamens (Text, Bitmap oder Icon).

API	Funktionalität
USR5004N	Layout für eine Registerkarte hinzufügen, ersetzen, löschen oder verwalten.
USR5005N	Aktive Registerkarte setzen und holen. Aktive Registerkarte festlegen und den Fokus auf diese Registerkarte setzen.

## Bilder

Mit der folgenden Programmierschnittstelle können Sie Bitmaps (\*.bmp) und Icons (\*.ico) für eine bereits definierte Registerkarte angeben.

API	Funktionalität
USR5002N	Auf einer Registerkarte Bitmaps und Icons hinzufügen oder löschen.

## Kontextmenüs

Mit den folgenden Programmierschnittstellen können Sie benutzerdefinierte Kontextmenüs angeben.

API	Funktionalität
USR5003N	Auf einer Registerkarte Kontextmenüs hinzufügen, entfernen und löschen.
USR5007N	Den Status (markiert/aktiviert) eines Befehls in einem Kontextmenü setzen und holen.

Die Hierarchie des Kontextmenüs muss manuell definiert werden.

Die folgenden Array-Bestandteile können definiert werden:

Array-Bestandteil	Wert	Beschreibung
Typ	1 bis 4	1 - Kontextmenübearbeitung. 2 - Trennlinie. 3 - Beginn eines Untermenüs. 4 - Ende eines Untermenüs.
Befehlskennzeichen	1 bis 255	Frei wählbare Zahl für einen bestimmten Befehl im Kontextmenü (wird im Command-Handler benutzt).
Bezeichnung	Alphanumerischer Text	Text für Kontextmenübefehle vom Typ 1 und 3. Ein Text für die Statusleiste kann mit "H'O'A" abgegrenzt werden.
Bild	Image-Handle	Handle für ein bereits definiertes Bild (Bitmap oder Icon). Das Bild wird vor dem Text für den Kontextmenübefehl platziert.

## Befehle

Ein Programm kann als Update-Command-Handler oder als Command-Handler zugewiesen werden.

Benutzerdaten können im internen Arbeitsbereich des Command-Handlers gespeichert oder wieder hergestellt werden.

Beispiel: Handles für Registerkarten.

Die folgenden Programmierschnittstellen stehen zur Verfügung:

API	Funktionalität
USR5006N	Update-Command-Handler und Command-Handler definieren.
USR5016N	Daten für den Command-Handler-Arbeitsbereich setzen und holen.

## Spalten

Mit den folgenden Programmierschnittstellen kann das allgemeine Spalten-Layout definiert werden.

Eine Spalte kann alles oder nur eines von Folgendem enthalten:

- Titel
- Breite
- Datenposition
- Spaltensortierung

Außerdem können die Standardbreite und die angegebene Breite einer Spalte individual gesetzt werden.

API	Funktionalität
USR5008N	Auf einer Registerkarte Spalten hinzufügen, einfügen und löschen.
USR5009N	Anzahl der Spalten zählen.
USR5010N	Standardspaltenbreite und Breite der angegebenen Spalten setzen und holen.

## Zeilen

Mit den folgenden Programmierschnittstellen können die Zeilen definiert werden, die Bilder und Kontextmenüs enthalten.

API	Funktionalität
USR5009N	Anzahl der Zeilen zählen.
USR5011N	Auf einer Registerkarte Zeilen hinzufügen, einfügen und löschen.
USR5015N	Eine Zeile kann in den sichtbaren Bereich des Result-Fensters gerollt werden.

## Daten

Mit den folgenden Programmierschnittstellen können Benutzerdaten in definierte Spalten/Zeilen geschrieben werden.

Wenn auf einer Registerkarte Kontrollkästchen definiert wurden, können sie in jeder Zeile aktiviert/deaktiviert werden.

API	Funktionalität
USR5012N	Daten für eine Registerkarte setzen und holen.
USR5013N	Aktivierungsstatus einer Zeile setzen und holen.

## Markierungen

Mit den folgenden Programmierschnittstellen können Zeilen individuell markiert werden.

API	Funktionalität
USR5014N	<ul style="list-style-type: none"><li>● Markierte Zeilen setzen, zurücksetzen und holen.</li><li>● Anzahl der markierten Zeilen zählen.</li><li>● Zeilenmarkierung setzen und zurücksetzen.</li></ul>
USR5015N	Zeile mit dem Fokus setzen und holen.
USR5017N	Markierte Zeilen in die Zwischenablage kopieren.