

CREATE OBJECT

```
CREATE OBJECT operand1 OF [CLASS] operand2
  [ON [NODE] operand3]
  [GIVING operand4]
```

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- Funktion
- Syntax-Beschreibung

Eine Erläuterung der in dem Syntax-Diagramm verwendeten Symbole entnehmen Sie dem Abschnitt *Syntax-Symbole*.

Verwandte Statements: DEFINE CLASS | INTERFACE | METHOD | PROPERTY | SEND METHOD

Gehört zur Funktionsgruppe: *Komponenten-basierte Anwendungen erstellen*

Funktion

Das Statement CREATE OBJECT dient zum Erstellen einer Instanz einer Klasse.

Wenn ein CREATE OBJECT-Statement auf Windows-Plattformen ausgeführt wird, prüft Natural, ob der Name der in dem Statement angegebenen Klasse als DCOM-Klasse registriert ist. Falls dies der Fall ist, wird das Objekt mittels DCOM erstellt. Andernfalls sucht Natural in der aktuellen Library oder in den Steplibs nach einer Klasse dieses Namens und erstellt das Objekt lokal.

Syntax-Beschreibung

Operanden-Definitionstabelle:

Operand	Mögliche Struktur		Mögliche Formate												Referenzierung erlaubt	Dynam. Definition				
<i>operand1</i>	S																O	nein	nein	
<i>operand2</i>	C	S		A														ja	nein	
<i>operand3</i>	C	S		A														ja	nein	
<i>operand4</i>		S			N													I	ja	nein

Syntax-Element-Beschreibung:

<i>operand1</i>	<p>Objekt-Handle:</p> <p><i>operand1</i> muss als Objekt-Handle (HANDLE OF OBJECT) definiert sein. Die Objekt-Handle wird gefüllt, wenn das Objekt erfolgreich erstellt wurde. Wenn <i>operand1</i> nicht erfolgreich zurückgegeben wird, enthält er den Wert NULL-HANDLE.</p>
OF CLASS <i>operand2</i>	<p>Klassen-Name:</p> <p><i>operand2</i> ist der Name der Klasse, für die das Objekt erstellt werden soll. Bei Klassen, die nicht als DCOM-Klassen registriert sind, muss er den im DEFINE CLASS-Statement definierten Klassen-Namen enthalten. Bei Klassen, die registriert sind, muss er entweder die ProgID der Klasse oder die Klasse GUID enthalten. Bei als DCOM registrierten Natural-Klassen entspricht die ProgID dem im DEFINE CLASS-Statement angegebenen Klassen-Namen.</p> <p>Weitere Informationen entnehmen Sie dem Unterabschnitt <i>Registration with Natural</i> im Abschnitt <i>Distributing Object-based Natural Applications</i> (siehe <i>NaturalX</i> im <i>Leitfaden zur Programmierung</i>).</p> <pre>CREATE OBJECT #01 OF CLASS "Employee" or CREATE OBJECT #01 OF CLASS "653BCFE0-84DA-11D0-BEB3-10005A66D231"</pre>
ON NODE <i>operand3</i>	<p>Node:</p> <p>Als <i>operand3</i> geben Sie den Node an, unter dem das Objekt erstellt wird. Dies ist nur dann möglich, wenn die Klasse eine registrierte DCOM-Klasse ist. Wenn Sie die Node-Klausel verwenden, versucht Natural, das Objekt unter diesem Node zu erstellen. Wenn Sie die Node-Klausel nicht verwenden oder wenn diese einen leeren Wert enthält, wird das Objekt unter dem Node erstellt, der für diese Klasse in der System Registry unter dem Schlüssel RemoteServerName erstellt. Wird der Registry-Schlüssel nicht angegeben, wird das Objekt in der lokalen Natural-Session erstellt. Zum Beispiel:</p> <pre>CREATE OBJECT #01 OF CLASS "Employee" ON NODE "volcano.iceland.com"</pre>
GIVING <i>operand4</i>	<p>GIVING-Klausel:</p> <p>Wenn die GIVING-Klausel angegeben wird, enthält <i>operand4</i> entweder die Natural-Meldungsnummer, falls ein Fehler auftritt, oder Null bei fehlerfreier Ausführung.</p> <p>Wenn die GIVING-Klausel nicht angegeben wird, wird die Natural-Laufzeitfehlerverarbeitung ausgelöst, falls ein Fehler auftritt.</p>