

Remote-Entwicklungsumgebung aufrufen

Der Library-Workspace von Natural Studio kann auch benutzt werden, um die Natural-Systemdateien einer Remote-Server-Umgebung zu verwalten.

Dieses Kapitel umfasst die folgenden Themen:

- Entwicklungs-Server per Mapping zuordnen
 - Verbindung zu einem per Mapping zugeordneten Entwicklungs-Server herstellen
 - Verbindung zu einem per Mapping zugeordneten Entwicklungs-Server trennen
 - Zuordnung zu einem Entwicklungs-Server lösen
-

Entwicklungs-Server per Mapping zuordnen

Für die Remote-Entwicklung müssen Sie eine Remote-Natural-Umgebung aktivieren. Stellen Sie dazu eine Verbindung zum passenden Entwicklungs-Server her. Jeder Entwicklungs-Server bietet alle Remote-Dienste (wie z.B. Zugriff oder Aktualisierung) für einen bestimmten FUSER (Natural-Systemdatei für Benutzerprogramme).

Wenn Sie einen Entwicklungs-Server zum ersten Mal benutzen möchten, müssen Sie ihn wie unten beschrieben per Mapping zuordnen. Sobald Sie einen Entwicklungs-Server zugeordnet haben, erscheint automatisch ein Knoten für diese Entwicklungs-Server-Session im Library-Workspace.

Es ist möglich, denselben Entwicklungs-Server mehr als einmal zuzuordnen (zum Beispiel, wenn Sie Entwicklungs-Server-Sessions mit unterschiedlichen Session-Parametern haben möchten). Um zu einer anderen Session zu wechseln, wählen Sie einfach den betreffenden Knoten in Ihrem Library-Workspace aus.

Wenn Sie den Namen und die Port-Nummer für Ihren Entwicklungs-Server nicht kennen, wenden Sie sich an Ihren Administrator.

▶ Entwicklungs-Server per Mapping zuordnen

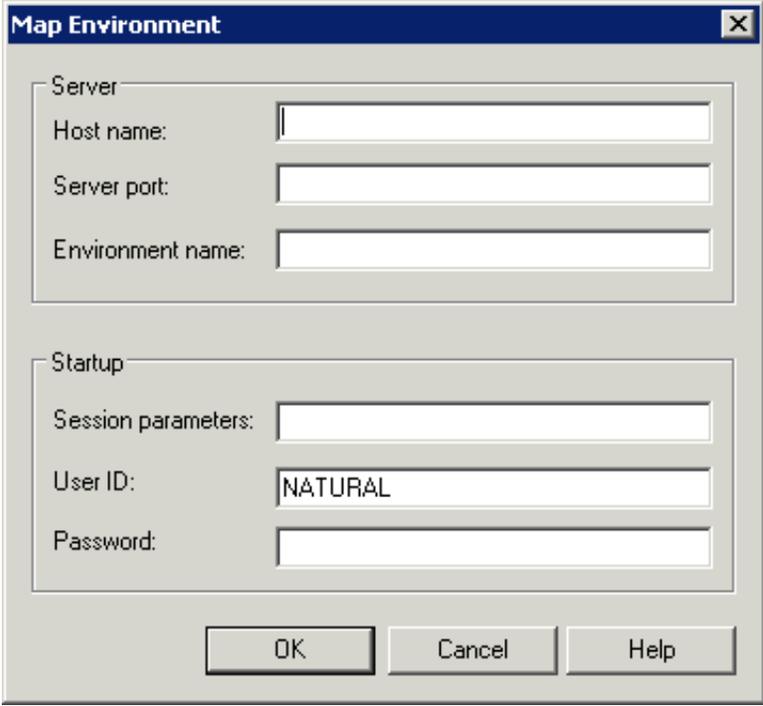
1. Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Map > Environment**.

Oder:

Wenn die Tools-Symbolleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste.



Es erscheint das Dialogfeld **Map Environment** (Umgebung per Mapping zuordnen). Ihre Benutzer-ID wird automatisch darin eingetragen.



2. Geben Sie im Textfeld **Host name** den Namen des Entwicklungs-Servers ein.
3. Geben Sie im Textfeld **Server port** die TCP/IP-Port-Nummer des Entwicklungs-Servers ein.
4. Optional. Geben Sie im Textfeld **Environment name** (Umgebungsname) den Namen ein, der im Verzeichnisbaum erscheinen soll. Wenn Sie dieses Textfeld leer lassen, erscheint eine Kombination aus Server-Name und Port-Nummer im Verzeichnisbaum.
5. Wenn für Ihren Entwicklungs-Server dynamische Parameter erforderlich sind, geben Sie sie im Textfeld **Session parameters** an. Lassen Sie ansonsten dieses Textfeld leer.
6. Wenn Sie den Entwicklungs-Server unter Benutzung einer anderen Benutzer-ID per Mapping zuordnen möchten, geben Sie sie im Textfeld **User ID** an. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Natural Security auf dem Entwicklungs-Server aktiv ist, und Administratorrechte benutzt werden sollen.
7. Wenn Natural Security auf dem Entwicklungs-Server aktiv ist, geben Sie das erforderliche Passwort in das Textfeld **Password** ein. Lassen Sie ansonsten dieses Textfeld leer.
8. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **OK**.

Sobald Sie einen Entwicklungs-Server per Mapping zugeordnet haben, erscheint ein Knoten für diese Entwicklungs-Server-Session im Library-Workspace.

Wenn die Verbindung aufgebaut worden ist, erscheinen (dem Security-Profil entsprechend) alle Libraries für diese Session im Library-Workspace. Es erfolgt eine automatische Anmeldung (Logon) für Ihre Standard-Library.

In der Kommandozeile finden Sie jetzt den Namen der Library, die gerade im Verzeichnisbaum ausgewählt ist, und den Namen der aktiven Umgebung.

Anmerkung:

Informationen zum Zuordnen eines Entwicklungs-Servers über die Kommandozeile finden Sie bei der Beschreibung des Systemkommandos MAP.

Verbindung zu einem per Mapping zugeordneten Entwicklungs-Server herstellen

Wenn Sie eine Verbindung zu einem getrennten Entwicklungs-Server herstellen, wird die Verbindung zu der betreffenden Server-Session neu aufgebaut.

Anmerkungen:

1. Wenn Sie Natural Studio aufrufen, erscheint das Dialogfeld **Map Environment** (siehe die Beschreibung weiter unten) für jeden Entwicklungs-Server, der aktiv (d.h. verbunden) war, als Sie Natural Studio beendeten. Sie können dann entscheiden, ob Sie erneut eine Verbindung zu diesem Entwicklungs-Server herstellen möchten.
2. Wenn eine Verbindung zum Entwicklungs-Server bereits hergestellt wurde, und Sie die Informationen anschauen möchten, die beim Mapping-Vorgang angegeben wurden, rufen Sie das Dialogfeld **Properties** (Eigenschaften) auf. Weitere Informationen finden Sie unter *Eigenschaften der Knoten* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.

▶ Verbindung zu einem getrennten Entwicklungs-Server herstellen

1. Markieren Sie im Library-Workspace den Knoten für einen getrennten Entwicklungs-Server.
2. Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Connect** (Verbinden).

Oder:

Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Connect**.

Oder:

Wenn die Tools-Symbolleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste.



Es erscheint das Dialogfeld **Map Environment** (Umgebung zuordnen). Es zeigt die Informationen, die angegeben wurden, als der Entwicklungs-Server per Mapping zugeordnet wurde.

3. Wenn erforderlich, geben Sie das Natural Security-Passwort im Textfeld **Password** an. Lassen Sie ansonsten dieses Textfeld leer.

Sie brauchen keine anderen Informationen anzugeben.

4. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **OK**.

Wenn die Verbindung hergestellt wurde, erscheinen (dem Security-Profil entsprechend) alle Libraries für diese Session in Ihrem Library-Workspace. Es erfolgt eine automatische Anmeldung (Logon) für Ihre Standard-Library.

Anmerkung:

Der Befehl **Connect** steht auch im Application-Workspace zur Verfügung. Siehe *Verbindung zu Base-Applications herstellen und trennen*.

Verbindung zu einem per Mapping zugeordneten Entwicklungs-Server trennen

Wenn Sie die Verbindung zu einem Entwicklungs-Server trennen, wird die betreffende Server-Session heruntergefahren. Alle für diese Server-Session geöffneten Editor-Fenster werden geschlossen. Der Knoten für diesen Entwicklungs-Server wird zugeklappt, und die Zeichenkette "Disconnected" (Verbindung getrennt) erscheint rechts neben dem Knoten-Namen.

▶ Verbindung zu einem Entwicklungs-Server trennen

1. Markieren Sie im Library-Workspace den Knoten für einen verbundenen Entwicklungs-Server.
2. Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Disconnect** (trennen).

Oder:

Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Disconnect**.

Oder:

Wenn die Tools-Symbolleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste.

**Anmerkung:**

Der Befehl **Disconnect** steht auch im Application-Workspace zur Verfügung. Siehe *Verbindung zu Base-Applications herstellen und trennen*.

Zuordnung zu einem Entwicklungs-Server lösen

Wenn Sie die Zuordnung zu einem Entwicklungs-Server lösen, wird sein Knoten vom Verzeichnisbaum entfernt.

Wenn der Entwicklungs-Server noch verbunden ist, wenn seine Zuordnung gelöst wird, wird die laufende Session heruntergefahren. Alle für diese Server-Session geöffneten Editor-Fenster werden geschlossen.

▶ Zuordnung zu einem Entwicklungs-Server lösen

1. Markieren Sie im Library-Workspace den Knoten für den Entwicklungs-Server, für den Sie die Zuordnung lösen möchten.
2. Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Unmap** (Zuordnung lösen).

Oder:

Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Unmap**.

Oder:

Wenn die Tools-Symbolleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste.



Der Knoten wird sofort entfernt. Sie werden nicht dazu aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen.

Anmerkungen:

1. Informationen zum Lösen der Zuordnung eines Entwicklungs-Servers über die Kommandozeile finden Sie bei der Beschreibung des Systemkommandos UNMAP.
2. Der Befehl **Unmap** ist auch im Application-Workspace verfügbar. Siehe *Anwendungen per Mapping zuordnen und Zuordnung per Unmapping lösen*.