

CATALOG

CATALOG [*object-name* [*library-id*]]

Verwandte Kommandos: SAVE | STOW | UNCATALOG.

Mit dem Systemkommando CATALOG kompilieren Sie das im Arbeitsbereich eines Editors befindliche Source-Objekt und speichern nach erfolgreicher Prüfung das resultierende Objektmodul in der Natural-Systemdatei.

Siehe auch:

Objekte katalogisieren in Natural Studio benutzen

Namenskonventionen für Objekte in der Dokumentation Natural Studio benutzen

Wichtig:

Es kann sein, dass Sie das CATALOG-Kommando nicht verwenden können, weil der Profilparameter RECAT auf ON gesetzt ist oder Natural Security-Einschränkungen in Kraft sind. In diesem Fall benutzen Sie stattdessen das Systemkommando STOW, um zu gewährleisten, dass Source- und Objektcode zusammenpassen.

CATALOG	Falls Sie keinen <i>object-name</i> angeben, wird das Programm in der Library unter dem Namen des Source-Objekts gespeichert, das zuletzt in den Arbeitsbereich gelesen wurde (z.B. mit einem EDIT-, READ- oder RUN-Kommando).
CATALOG <i>object-name</i>	Ein neues Objekt wird angelegt. Als <i>object-name</i> geben Sie den Namen an, unter dem das neue Objekt katalogisiert werden soll. Es wird in der aktuellen Library gespeichert. Falls das Objekt schon vorhanden ist, wird das Kommando zurückgewiesen.
CATALOG <i>object-name library-id</i>	Wollen Sie das neue Objekt in einer anderen Library katalogisieren, müssen Sie zusätzlich zum Objektnamen die <i>library-id</i> der gewünschten Library angeben.

Anmerkung:

Falls in der Parameterdatei eine ungültige Systemdatei FDIC angegeben ist, erscheint eine entsprechende Natural-Fehlermeldung, wenn das CATALOG-Kommando abgesetzt wird.