

EDIT

Mit dem Systemkommando `EDIT` rufen Sie einen der Natural-Editoren auf, um die Source-Form eines Natural-Programmierobjekts zu editieren.

Es gibt drei verschiedene Formen der Kommandosyntax. Diese sind nachfolgend in getrennten Abschnitten dokumentiert.

- Syntax 1
- Syntax 2
- Syntax 3

Verwandtes Kommando: `READ`

Siehe auch *Namenskonventionen für Objekte* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.

Siehe auch *Editoren aufrufen* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.

Syntax 1

<code>EDIT [object-type] [object-name [library-id]]</code>

object-type

Folgende Objekttypen können editiert werden:

{	<u>C</u> CLASS	}
	4	}
	<u>C</u> OPYCODE	
{	<u>D</u> IIALOG	}
	3	}
	<u>G</u> LOBAL	
	<u>H</u> ELPROUTINE	
	<u>L</u> OCAL	
{	<u>M</u> AP	}
	<u>P</u> ARAMETER	
	<u>P</u> ROGRAM	
{	<u>S</u> UBPROGRAM	}
	N	}
	<u>S</u> UBROUTINE	
	<u>T</u> EXT	
	<u>V</u> IEW	
{	7 (für Function)	}

Welcher Editor aufgerufen wird, hängt von dem zu editierenden Objekt ab:

- Ist das zu editierende Objekt eine Local Data Area, Global Data Area oder Parameter Data Area, wird der Data Area Editor aufgerufen.
- Ist das zu editierende Objekt eine Map oder eine Helproutine, die eine Map ist, wird der Map Editor aufgerufen.
- Ist das zu editierende Objekt ein Dialog, wird der Dialog Editor aufgerufen.
- Ist das zu editierende Objekt eine Klasse, wird der Class Builder aufgerufen.
- EDIT VIEW funktioniert nur in der aktuellen Library und nur wenn ein *object-name* angegeben wird. Falls das anzuzeigende Objekt ein DDM ist, wird der DDM Editor aufgerufen.
- Alle anderen Objekttypen (PROGRAM, SUBPROGRAM, SUBROUTINE, 7 (für Function), HELPROUTINE, COPYCODE, TEXT, DESCRIPTION) werden im Programm-Editor editiert.

Anmerkung:

Das Textobjekt DESCRIPTION ist eine Programmbeschreibung, die im Predict-Datendiktionär gespeichert ist und gepflegt wird; diese Objekte können nur editiert werden, wenn Predict installiert ist.

Die Objekttypen werden im *Leitfaden zur Programmierung* beschrieben. Die Editoren werden in der *Editors*-Dokumentation beschrieben.

Wenn Sie den Namen des Objekts, das Sie editieren möchten, angeben, brauchen Sie keinen Objekttyp anzugeben.

object-name

Mit dem Systemkommando EDIT geben Sie den Namen des Objekts an, das Sie editieren möchten. Die maximale Länge des Objektnamens beträgt 8 Zeichen.

Anmerkung:

Bei DDMs beträgt die maximale Länge des Objektnamens 32 Zeichen.

Natural lädt dann das Objekt in den Arbeitsbereich des entsprechenden Editors, wo Sie es editieren können. Wenn Sie das Objekt anschließend unter demselben Namen speichern wollen, brauchen Sie bei einem anschließenden SAVE-, CATALOG- oder STOW-Kommando keinen Namen anzugeben.

Anmerkung:

Falls der Arbeitsbereich des Editors nicht leer ist und ein Objekt enthält, das in einer Editor-Session geöffnet wurde, wird das entsprechende Editor-Fenster geöffnet und ist eingabefähig. Alle zwischenzeitlich im Arbeitsbereich des Editors gemachten Änderungen (z.B. durch laufende Natural-Programme) werden nicht angezeigt.

Falls Sie keinen *object-name* angeben und es befindet sich kein Objekt im Arbeitsbereich, erhalten Sie den leeren Programm-Editor-Schirm, in dem Sie ein Programm erstellen können.

library-id

Befindet sich das Objekt in einer anderen Library als der, in der Sie gerade arbeiten, so müssen Sie die *library-id* der Library angeben, in der das zu editierende Objekt enthalten ist.

Wenn Natural Security aktiv ist, können Sie keine *library-id* angeben, d.h. Sie können nur Objekte aus ihrer aktuellen Library editieren

Syntax 2

$\underline{\text{EDIT}} \left[\begin{array}{c} * \\ \text{object-type} \end{array} \right] \left\{ \begin{array}{c} * \\ \text{object-name} \end{array} \right\}$

Wenn Sie den Namen des Objekts, das Sie editieren möchten, nicht wissen, haben Sie mit dieser Form des EDIT-Kommandos die Möglichkeit, von einer Liste von Objekten das gewünschte Objekt auszuwählen.

EDIT *	Liefert Ihnen eine Liste aller Objekte, die in Ihrer aktuellen Library gespeichert sind.
EDIT <i>object-type</i> *	Liefert Ihnen eine Liste aller Objekte des angegebenen Typs aus Ihrer aktuellen Library.

Um ein Objekt aus einem bestimmten Bereich von Objekten auszuwählen, können Sie Stern-Notation (*) und Wildcard-Notation (?) für den *object-name* verwenden, und zwar in der gleichen Weise wie beim Systemkommando LIST beschrieben.

Syntax 3

```
EDIT FUNCTION subroutine-name
```

Mit dem Kommando EDIT FUNCTION können Sie eine Subroutine unter ihrem internen Namen (also dem Namen, unter dem sie aufgerufen wird, nicht dem Namen, unter dem das Objekt gespeichert ist, in dem sie enthalten ist) zum Editieren aufrufen.

Der *subroutine-name* darf maximal 32 Zeichen lang sein.

Anmerkung:

Bitte beachten Sie, dass das in dieser Syntax verwendete Schlüsselwort FUNCTION nicht mit dem oben aufgelisteten Natural-Objekttyp 7 (für Function) identisch ist. Siehe Beschreibung des Objekttyps Function im *Leitfaden zur Programmierung*.

Beispiel:

```
DEFINE SUBROUTINE CHECK-PARAMETERS  
...  
END-SUBROUTINE  
END
```

Angenommen, obige Subroutine ist unter dem Objektnamen CHCKSUB gespeichert, dann haben Sie folgende Möglichkeiten, um die Subroutine CHECK-PARAMETERS aufzurufen:

Entweder mit

```
EDIT S CHKSUB
```

oder mit

```
EDIT F CHECK-PARAMETERS
```