

EXECUTE

<pre>{ EXECUTE [REPEAT] program-name [library-id] } { program-name [parameter ...]</pre>
--

Das Systemkommando EXECUTE dient dazu, ein Natural-Objektmodul des Typs Programm oder des Typs Dialog auszuführen.

Das Objektmodul muß in der Natural-Systemdatei katalogisiert (d.h. in Objektform gespeichert) oder in den Natural-Nukleus eingebunden sein.

Die Ausführung eines Objektmoduls hat keinen Einfluß auf die Source, die sich gerade im Editor-Arbeitsbereich befindet.

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- Syntax-Erklärung
- Beispiele für das EXECUTE-Kommando

Siehe auch *Objekte mit Execute ausführen* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.

Syntax-Erklärung

EXECUTE	Das Schlüsselwort EXECUTE ist nicht erforderlich; es genügt, <i>program-name</i> , d.h. den Namen des auszuführenden Programms oder Dialogs anzugeben.
REPEAT	Wenn das auszuführende Programm oder der auszugebende Dialog mehrere Ausgabeschirme erzeugt und Sie möchten, dass die Schirme unmittelbar nacheinander, d.h. ohne zwischengeschaltete Eingabezeilen, ausgegeben werden, verwenden Sie das Schlüsselwort EXECUTE zusammen mit dem Schlüsselwort REPEAT.
<i>program-name</i>	Der Name des Programms oder Dialogs, das bzw. den Sie ausführen möchten. Geben Sie keine Library-ID an, so kann das Programm nur ausgeführt werden, wenn es entweder in Ihrer aktuellen Library oder der aktuellen Steplib-Library (die Standard-Steplib ist SYSTEM) gespeichert ist.
<i>library-id</i>	<p>Befindet sich das Objekt in einer anderen Library als der, in der Sie gerade arbeiten, so müssen Sie die Library-ID dieser Library angeben. Das Programm oder der Dialogs kann nur ausgeführt werden, wenn es bzw. er auch tatsächlich in der angegebenen Library gespeichert ist.</p> <p>Eine Library-ID, die mit SYS beginnt, darf nicht angegeben werden (Ausnahme: SYSTEM).</p> <p>Wenn Natural Security aktiv ist, ist es nicht möglich, eine Library-ID anzugeben, d.h. ein Objekt aus einer anderen Library auszuführen.</p>
<i>parameter</i>	<p>Wenn Sie ein Programm ausführen, indem Sie den Programmnamen ohne das Schlüsselwort EXECUTE eingeben, haben Sie die Möglichkeit, Parameter an das Programm zu übergeben. Diese Parameter werden dann vom ersten INPUT-Statement des ausgeführten Programms gelesen.</p> <p>Sie können die Parameter als positionelle Parameter oder als Schlüsselwortparameter angeben, wobei die einzelnen Angaben durch Leerzeichen oder das (mit dem Session-Parameter ID bestimmte) Eingabe-Begrenzungszeichen voneinander getrennt werden müssen.</p> <p>Anmerkung: Wenn einer der übergebenen Parameter Leerzeichen oder eine Zeichenkette enthält, die Leerzeichen enthält, erfolgt die Übergabe nur dann, wenn Sie direkt nach dem Programmnamen ein Eingabe-Delimiterzeichen gesetzt haben.</p>

Beispiele für das EXECUTE-Kommando

```
EXECUTE PROG1
```

```
EXECUTE PROG1 ULIB1
```

```
PROG1
```

```
PROG1 VALUE1 VALUE2 VALUE3
```

```
PROG1 VALUE1, VALUE2, VALUE3
```

```
PROG1 PARM1=VALUE1, PARM2=VALUE2, PARM3=VALUE3
```

```
PROG1 PARM3=VALUE3 PARM1=VALUE1 VALUE2
```

```
PROG1,ab cd ef,gh,de fg,ab
```