

RENAME

Dieses Kommando ist in einer Remote-Entwicklungsumgebung nicht über die Kommandozeile verfügbar.

```
RENAME [old-name [new-name [new-type]]
```

Mit dem Kommando `RENAME` können Sie ein Natural-Objekt umbenennen und außerdem seinen Objekttyp ändern.

Sie können jeweils nur ein Objekt zur Zeit umbenennen. Das Objekt muß in der Library, in der Sie sich gerade befinden, gespeichert sein. Um Inkonsistenzen zu vermeiden, benennt Natural jede bestehende Form (Sourcecode, Objektmodul oder beides) des Objekts um.

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

RENAME	Wenn Sie das Kommando ohne Parameter absetzen, erscheint ein Rename Object -Fenster, in dem Sie dieselben Parameter wie in der Kommandozeile angeben können.																																				
<i>old-name</i>	Als <i>old-name</i> geben Sie den derzeitigen Namen des Objekts an.																																				
<i>new-name</i>	Als <i>new-name</i> geben Sie den neuen Namen an, unter dem das Objekt von nun an gespeichert sein soll.																																				
<i>new-type</i>	<p>Wenn Sie ein Objekt umbenennen, haben Sie außerdem die Möglichkeit, seinen Objekttyp zu ändern, indem Sie das entsprechende Zeichen für den <i>new-type</i> angeben. Dies ist allerdings nur bei Objekten möglich, die lediglich in Sourceform bestehen.</p> <p>Mögliche Werte für <i>new-type</i>:</p> <table> <tr><td>3</td><td>Dialog</td></tr> <tr><td>4</td><td>Klasse</td></tr> <tr><td>5</td><td>Processor</td></tr> <tr><td>7</td><td>Function</td></tr> <tr><td>8</td><td>Adapter</td></tr> <tr><td>9</td><td>Resource</td></tr> <tr><td>A</td><td>Parameter Data Area</td></tr> <tr><td>C</td><td>Copycode</td></tr> <tr><td>G</td><td>Global Data Area</td></tr> <tr><td>H</td><td>Helproutine</td></tr> <tr><td>L</td><td>Local Data Area</td></tr> <tr><td>M</td><td>Map</td></tr> <tr><td>N</td><td>Subprogramm</td></tr> <tr><td>P</td><td>Programm</td></tr> <tr><td>S</td><td>Subroutine</td></tr> <tr><td>T</td><td>Text</td></tr> <tr><td>Y</td><td>Rule</td></tr> <tr><td>Z</td><td>Recording</td></tr> </table>	3	Dialog	4	Klasse	5	Processor	7	Function	8	Adapter	9	Resource	A	Parameter Data Area	C	Copycode	G	Global Data Area	H	Helproutine	L	Local Data Area	M	Map	N	Subprogramm	P	Programm	S	Subroutine	T	Text	Y	Rule	Z	Recording
3	Dialog																																				
4	Klasse																																				
5	Processor																																				
7	Function																																				
8	Adapter																																				
9	Resource																																				
A	Parameter Data Area																																				
C	Copycode																																				
G	Global Data Area																																				
H	Helproutine																																				
L	Local Data Area																																				
M	Map																																				
N	Subprogramm																																				
P	Programm																																				
S	Subroutine																																				
T	Text																																				
Y	Rule																																				
Z	Recording																																				

Siehe auch *Objekte umbenennen* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.