

SAVE

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

Verwandte Kommandos: STOW | CATALOG

Das Kommando `SAVE` dient dazu, ein Source-Objekt in der Natural-Systemdatei zu speichern. Der Inhalt des Editor-Arbeitsbereichs wird dadurch nicht beeinflusst.

See also: .

Objekte speichern in Natural Studio benutzen

Namenskonventionen für Objekte in Natural Studio benutzen

Vorsicht:

Wird das `SAVE`-Kommando zurückgewiesen, bedeutet dies, dass der Parameter `RECAT` auf `ON` gesetzt ist und das Programm, das Sie in Sourceform speichern wollen, bereits in kompilierter Form als Objektmodul gespeichert ist. In diesem Falle geben Sie das Systemkommando `STOW` ein, mit dem Sie das Programm gleichzeitig in Source- und Objektform speichern und so Diskrepanzen zwischen beiden Formen vermeiden.

SAVE	Wenn Sie das Kommando ohne <i>object-name</i> benutzen, wird das im Arbeitsbereich des Editors befindliche Objekt in der Library, aus der das Objekt in den Editor-Arbeitsbereich gelesen wurde (z.B. mit <code>EDIT</code> oder <code>READ</code>) gespeichert. Vorhandener Source-Code wird ersetzt.
SAVE <i>object-name</i>	Ein neues Objekt wird erstellt. Als <i>object-name</i> geben Sie den Namen an, unter dem das neue Objekt gespeichert werden soll. Falls ein Objekt dieses Namens schon vorhanden ist, wird das Kommando zurückgewiesen.
SAVE <i>object-name</i> <i>library-id</i>	Wenn Sie keine Library-ID angeben, wird das Programm in der Library, in der Sie gerade arbeiten, gespeichert. Wollen Sie es in einer anderen Library speichern, müssen Sie die Library-ID dieser Library angeben. Es ist allerdings nur möglich, ein Programm in einer anderen Library zu speichern, falls dort noch kein Objekt gleichen Namens gespeichert ist. Wenn Sie ein Objekt unter einem anderen Namen oder ein neu erstelltes Objekt speichern, wird das Objekt standardmäßig in der aktuellen Library gespeichert. Wollen Sie es in einer anderen Library speichern, müssen Sie nach dem <i>object-name</i> die <i>library-id</i> dieser Library angeben. Es wird ein neues Objekt angelegt. Falls ein Objekt dieses Namens schon vorhanden ist, wird das Kommando zurückgewiesen.