

UNCATALOG

UNCATALOG [*object-name ...*]

Das UNCATALOG-Kommando dient dazu, ein oder mehrere Programmierobjekte in Objektform aus der Natural-Systemdatei zu löschen.

Um Inkonsistenzen zu vermeiden, empfiehlt es sich, das Menükommando **Delete** zu verwenden, um sowohl den Sourcecode als auch das Objektmodul eines Objekts zu löschen. Siehe *Objekte löschen* in der Dokumentation *Natural Studio benutzen*.

Sie können nur die Objekte löschen, die in der Library gespeichert sind, für die Sie sich angemeldet haben. Der Inhalt des Arbeitsbereichs wird durch das UNCATALOG-Kommando nicht verändert,

UNCAT	Wenn Sie nur UNCATALOG (ohne <i>object-name</i>) oder UNCATALOG mit Stern-Notation (*) eingeben, erhalten Sie eine Liste aller in der aktuellen Library in Objektform gespeicherten Programmierobjekte. Auf der Liste markieren Sie die Objekte, die Sie löschen möchten.
UNCAT *	
UNCAT <i>object name</i>	<p>Als <i>object-name</i> geben Sie den Namen des Objektes an, das Sie löschen möchten. Sie können nur Objekte löschen, die in Ihrer aktuellen Library gespeichert sind.</p> <p>Sie können auch mehrere Namen angeben, dann müssen die <i>object-names</i> durch ein oder mehrere Leerzeichen (bzw. das zur Zeit definierte Delimitier-Zeichen) getrennt werden.</p> <p>Um alle Objekte zu löschen, deren Namen mit einer bestimmten Zeichenkette beginnen, können Sie für <i>object-name</i> Stern-Notation (*) verwenden. Dann erscheint eine Liste mit allen ausgewählten Objekten, in der Sie die zu löschenden Objekte markieren können.</p>

Anmerkung:

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