

Kommandos in der Kommandozeile absetzen

Anfänglich wird die Kommandozeile nicht angezeigt. Informationen zur Anzeige der Kommandozeile finden Sie unter *Kommandozeile* im Abschnitt *Elemente des Natural Studio-Fensters*.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- Was kann man in der Kommandozeile eingeben?
 - Kommandoausführung
 - Stern-Notation
-

Was kann man in der Kommandozeile eingeben?

Sie können Folgendes direkt vom Dropdown-Listenfeld **Command** ausführen, das Bestandteil der Kommandozeile ist.

- **Natural-Systemkommandos**

In den meisten Fällen kann ein Systemkommando über die Menüleiste, ein Kontextmenü oder eine Schaltfläche in der Symbolleiste abgesetzt werden. Es gibt aber auch Szenarios, bei denen es nützlich ist, Kommandos in der Kommandozeile abzusetzen. Dies ist insbesondere der Fall für Kommandos, die nicht vom aktuellen Kontext abhängig sind. Ein Beispiel eines solchen Kommandos ist `GLOBALS SYMGEN=ON`, welches benutzt wird, um globale Einstellungen (Generierung von symbolischen Informationen für ein zu katalogisierendes Objekt) zu setzen. Ein Beispiel eines vom Inhalt abhängigen Systemkommandos ist `STOW`, das auf das aktuelle Objekt wirkt (dies kann ein aktives Editor-Fenster oder die aktuelle Auswahl im Library-Workspace sein).

Siehe auch *Stern-Notation* weiter unten.

- **Natural-Utilities**

Sie können Natural-Utilities aufrufen, die in der Windows-Umgebung verfügbar sind, aber für die kein Menübefehl in Natural Studio angeboten wird. Wenn Sie beispielsweise "SYSMAIN" in der Kommandozeile eingeben, erscheint das Dialogfeld für diese Utility (weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation *Tools and Utilities*).

Wenn Sie in einer Remote-Umgebung auf einem Entwicklungs-Server arbeiten (nur in einer SPoD-Umgebung verfügbar), können Sie Utilities aufrufen, die nur in dieser Umgebung benutzt werden können und für die eine graphische Benutzeroberfläche in Natural Studio nicht angeboten wird. `SYSBPM` ist ein Beispiel einer solchen Utility (weitere Informationen finden Sie in der Natural für Großrechner-Dokumentation). Wenn Sie dieses Utility aufrufen, wird entweder der Natural Web I/O Interface Client oder ein Terminal-Emulationsfenster benutzt, um den zeichenbasierten Bildschirm anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter *Natural Web I/O Interface Client* und *Terminal-Emulation* in der Dokumentation *Remote-Entwicklung mit SPoD*.

- **Generierte Programme und Dialoge**

Sie können den Namen eines generierten Programms oder Dialogs in der Kommandozeile eingeben. Wenn das Programm oder der Dialog in der aktuellen Library gefunden werden kann, wird es/er ausgeführt.

Kommandoausführung

Natural Studio speichert jede Zeichenkette, die Sie während der aktuellen Session in der Kommandozeile eingeben. Das Dropdown-Listenfeld enthält Ihre letzten Einträge (Historie).

▶ Ein Kommando in der Kommandozeile absetzen

1. Geben Sie das Kommando im Textfeld des Dropdown-Listenfeldes **Command** ein.

Oder:

Wenn der Mauszeiger auf dem Dropdown-Listenfeld **Command** positioniert ist, können Sie auch die rechte Maustaste benutzen, um ein Kontextmenü aufzurufen. Mit den Befehlen in diesem Kontextmenü können Sie zum Beispiel eine Text-Zeichenkette in die Kommandozeile einfügen.

Anmerkung:

Zusätzlich zu den Standard-Windows-Editierbefehlen wie z.B. **Cut** (Ausschneiden) und **Paste** (Einfügen) kann das Kontextmenü auch Windows-Befehle für Unicode enthalten. Weitere Informationen finden Sie in Ihrer Windows-Dokumentation.

2. Drücken Sie EINGABE, um das Kommando auszuführen.

▶ Ein Kommando mittels der Kommandozeilen-Historie ausführen

1. Öffnen Sie das Dropdown-Listenfeld **Command**, und wählen Sie einen Eintrag.

Oder:

Geben Sie das erste Zeichen eines Kommandos ein, das Sie vorher im Textfeld des Dropdown-Listenfeldes **Command** eingegeben haben. Das entsprechende Kommando erscheint dann automatisch im Textfeld. Wenn Sie vorher mehrere Kommandos eingegeben haben, die mit denselben Buchstaben anfangen, erscheint das zuletzt eingegebene Kommando im Textfeld.

2. Drücken Sie EINGABE, um das Kommando noch einmal auszuführen.

Stern-Notation

Viele Natural-Funktionen zeigen Objektlisten an. In der Regel enthalten diese Listen alle verfügbaren Objekte (zum Beispiel alle Objekte eines bestimmten Typs, alle Objekte in einer bestimmten Library, usw.). Wenn nicht alle Objekte aufgelistet werden sollen, sondern nur die Objekte in einem bestimmten Bereich, dann können Sie diesen Bereich mit der Stern-Notation angeben.

Wenn Sie einen Parameterwert gefolgt von einem Stern (*) angeben, wird eine Liste angezeigt, die nur die Objekte enthält, deren Namen (oder IDs oder was auch immer mit dem Parameter angegeben wird) mit diesem Wert beginnen. Diese Möglichkeit, einen Wert gefolgt von einem Stern anzugeben, wird Stern-Notation genannt.

Beispiel 1

Wenn Sie das Systemkommando SCRATCH ohne Parameter angeben:

```
SCRATCH
```

wird eine Liste mit allen Objekten in der aktuellen Library angezeigt. Sie können dann die zu löschenden Objekte auswählen.

Beispiel 2

Wenn Sie das Systemkommando SCRATCH wie folgt angeben:

```
SCRATCH BOC*
```

wird eine Liste mit nur den Objekten in der aktuellen Library angezeigt, deren Namen mit "BOC" beginnen. Sie können dann die zu löschenden Objekte auswählen.