

Natural-Objekte verwalten

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- Allgemeine Informationen zum Kopieren und Verschieben von Objekten
 - Objekte kopieren
 - Objekte verschieben
 - Objekte exportieren
 - Objekte importieren
 - Objekte umbenennen
 - Natural-Objektyp ändern
 - Codepage für ein Natural-Objekt ändern
 - Objekte löschen
 - Objekte und Views ausdrucken
 - Anzeige aktualisieren
-

Allgemeine Informationen zum Kopieren und Verschieben von Objekten

Diese allgemeinen Informationen gelten für die Befehle **Cut**(Ausschneiden), **Copy**(Kopieren) und **Paste** (Einfügen) und für Drag & Drop, d.h. Ziehen und Ablegen. Detaillierte Informationen zum Kopieren und Verschieben von Objekten finden Sie weiter unten in diesem Abschnitt.

Anmerkung:

Das **Edit**-Menü, das die obengenannten Befehle enthält, erscheint nur, wenn ein Editor-Fenster gerade im Workspace aktiv ist. Diese Befehle können allerdings immer (mit den unten beschriebenen Einschränkungen) aus dem Kontextmenü, der Symbolleiste oder mit einer Tastenkombination ausgewählt werden.

Sie können Knoten von der lokalen Umgebung in die Remote-Umgebung kopieren und verschieben, und umgekehrt.

Sie können fast alle Knoten im Library-Workspace und in verschiedenen List-Views kopieren und verschieben. Dies kann entweder ein Gruppen-Knoten oder ein Knoten für ein einzelnes Objekt sein. Sie können beispielsweise alle Programme einer Library kopieren, indem Sie den **Programs**-Knoten kopieren, der im Logical-View des Library-Workspace zur Verfügung steht. Oder Sie können alle generierten Programme einer Library verschieben, indem Sie den **Gp**-Knoten verschieben, der im File-View des Library-Workspace zur Verfügung steht.

Es gelten die folgenden Einschränkungen:

- Es ist nicht möglich, ein Objekt zu kopieren oder zu verschieben, solange der Editor für dieses Objekt geöffnet ist.
- Es ist nicht möglich, einen Systemdatei-Knoten zu kopieren oder zu verschieben.
- Der Ziel-Knoten eines Kopier- oder Verschiebevorgangs akzeptiert die Objekte des ausgewählten Source-Knoten nur, wenn *alle* Objekte in den Ziel-Knoten kopiert oder verschoben werden können.

Beispiel: ein List-View-Fenster wurde für eine Library im Flat-View geöffnet, und Sie kopieren einige der Objekte. Wenn Sie auch ein von Natural generiertes Programm kopiert haben, ist es nicht möglich, die Objekte auf einem **Src**-Knoten im File-View einzufügen, da der Ziel-Knoten nur Natural Source-Dateien akzeptiert. Der **Paste**-Befehl wird in diesem Fall grau dargestellt.

- Ein Gruppen-Knoten kann nicht *in* einen anderen Gruppen-Knoten kopiert werden. Er kann nur in einen Library-Knoten kopiert werden.

Beispielsweise ist es nicht möglich, den **Programs**-Knoten einer Library *in* den **Programs**-Knoten einer anderen Library zu kopieren. Es ist aber möglich, den **Programs**-Knoten *in* einen anderen **Programs**-Knoten oder *in* den Library-Knoten selbst zu kopieren.

Wenn Sie beispielsweise ein Programm kopieren, ist es nicht möglich, es in dieselbe Library einzufügen. Wenn Sie eine Kopie erstellen möchten, müssen Sie das Objekt unter einem neuen Namen speichern (siehe *Objekt unter einem neuen Namen speichern*). Es ist aber möglich, den Inhalt einer gesamten Library in dieselbe Systemdatei zu kopieren. In diesem Fall erscheint ein Dialogfeld und fordert Sie dazu auf, einen neuen Namen für die Library einzugeben (siehe auch *Libraries kopieren und verschieben*).

Wenn Sie ein Objekt in eine andere Library kopieren oder verschieben, in der ein Objekt desselben Typs und Namens bereits vorhanden ist, und wenn Sie die entsprechende Workspace-Option aktiviert haben, erscheint ein Dialogfeld, und Sie werden gefragt, ob Sie das bereits vorhandene Objekt wirklich ersetzen möchten.

Da ausgeschnittene und kopierte Daten in der Windows-Zwischenablage gespeichert werden, können Sie auch Knoten in die Windows-Umgebung kopieren oder verschieben (Export). Oder Sie können beispielsweise ein Bild von der Windows-Umgebung in einen Natural Library-Knoten kopieren oder verschieben; das Bild steht dann in einem entsprechenden Ressourcen-Knoten zur Verfügung (Import).

Vorsicht:

Es empfiehlt sich, dass Sie Objekte nur innerhalb von Natural Studio kopieren und verschieben. Wenn Sie Natural-Dateien im Dateisystem kopieren und verschieben (zum Beispiel, wenn Sie den Windows Explorer benutzen, um eine Datei von einem Verzeichnis in ein anderes Verzeichnis zu verschieben), werden die Library-Informationen in der Datei *FILEDIR.SAG* nicht aktualisiert, und die Dateien erscheinen deshalb nicht in Natural Studio. Um *FILEDIR.SAG* in einem solchen Fall zu aktualisieren, müssen Sie die *F TOUCH*-Utility benutzen.

Objekte kopieren

Sie können die markierten Knoten kopieren, indem Sie die Befehle **Copy** (Kopieren) und **Paste** (Einfügen) oder Drag & Drop (d.h. Ziehen und Ablegen) benutzen.

Wenn Sie Knoten ziehen, zeigt der Mauszeiger stets an, ob die kopierten Objekte abgelegt werden können oder nicht.

Tipp:

In einem List-View-Fenster ist es möglich, mehr als einen Knoten zu markieren.

▶ Objekte mittels Menübefehlen kopieren

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.
2. Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Copy**.

Oder:

Wenn die Edit-Symbolleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste.



Oder:

Drücken Sie STRG+C.

3. Markieren Sie den Ziel-Knoten.
4. Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Paste** (Einfügen).

Oder:

Wenn die Edit-Symbolleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste.



Oder:

Drücken Sie STRG+V.

▶ Objekte mittels Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) kopieren - linke Maustaste

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.
2. Klicken Sie die linke Maustaste an, und halten Sie sie gedrückt.
3. Ziehen Sie die Maus auf den Knoten, in den Sie die Objekte kopieren möchten.
4. Halten Sie STRG gedrückt.
5. Lassen Sie die Maustaste und dann STRG los.

Vorsicht:

Wenn Sie STRG nicht gedrückt halten, bevor Sie die Maustaste loslassen, werden die Objekte verschoben.

Anmerkung:

Die Beschreibung oben gilt, wenn die Workspace-Option **Context menu for drag-and-drop with left mouse button** nicht eingeschaltet ist (Standardeinstellung). Wenn Sie diese Option jedoch einschalten, brauchen Sie STRG nicht mehr drücken. Dann erscheint ein Kontextmenü, aus dem Sie

auswählen können, ob die Objekte kopiert oder verschoben werden sollen.

▶ **Objekte mittels Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) kopieren - rechte Maustaste**

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.
2. Klicken Sie die rechte Maustaste an, und halten Sie sie gedrückt.
3. Ziehen Sie die Maus auf den Knoten, in den Sie die Objekte kopieren möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste los.
5. Wählen Sie aus dem resultierenden Kontextmenü den Befehl **Copy Here** (Hierher kopieren).

Objekte verschieben

Sie können die markierten Knoten verschieben, indem Sie die Befehle **Cut** (Ausschneiden) und **Paste** (Einfügen) oder Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) benutzen.

Wenn Sie Knoten ziehen, zeigt der Mauszeiger stets an, ob die ausgeschnittenen Objekte abgelegt werden können oder nicht.

Die ausgewählten Knoten werden an ihrer ursprünglichen Position gelöscht und an die neue Position kopiert.

Tipp:

In einem List-View-Fenster ist es möglich, mehr als einen Knoten zu markieren.

▶ **Objekte mittels Menübefehlen verschieben**

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.
2. Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Cut** (Ausschneiden).

Oder:

Wenn die Edit-Symboleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symboleiste.



Oder:

Drücken Sie STRG+X.

3. Markieren Sie den Ziel-Knoten.
4. Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Paste** (Einfügen).

Oder:

Wenn die Edit-Symboleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symboleiste.



Oder:
Drücken Sie STRG+V.

► Objekte mittels Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) verschieben - linke Maustaste

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.
2. Klicken Sie die linke Maustaste an, und halten Sie sie gedrückt.
3. Ziehen Sie die Maus auf den Knoten, in den Sie die Objekte verschieben möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

Anmerkungen:

1. Wenn die Workspace-Option **Context menu for drag-and-drop with left mouse button** eingeschaltet ist, erscheint ein Kontextmenü, aus dem Sie auswählen können, ob die Objekte kopiert oder verschoben werden sollen.
2. Wenn Sie mit SPoD arbeiten und ein Objekt mittels der linken Maustaste in eine andere Umgebung ziehen (zum Beispiel von der lokalen Umgebung in eine Remote-Umgebung unter UNIX, oder von einer Remote-Umgebung unter UNIX in eine Remote-Großrechnerumgebung), wird das Objekt kopiert und nicht verschoben. Das Objekt wird nicht an seiner ursprünglichen Position gelöscht.

► Objekte mittels Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) verschieben - rechte Maustaste

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.
2. Klicken Sie die rechte Maustaste an, und halten Sie sie gedrückt.
3. Ziehen Sie die Maus auf den Knoten, in den Sie die Objekte verschieben möchten.
4. Lassen Sie die Maustaste los.
5. Wählen Sie aus dem resultierenden Kontextmenü den Befehl **Move Here** (Hierher verschieben).

Objekte exportieren

Sie können einen Knoten aus der Natural-Umgebung in den Windows Explorer exportieren. Dies ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie eines Ihrer Natural Source-Objekte einem anderen Benutzer per Email senden möchten.

Um einen Knoten zu exportieren, benutzen Sie den Befehl **Copy**(Kopieren) oder **Cut** (Ausschneiden) in Natural Studio (siehe oben) und den Befehl **Paste** (Einfügen) im Windows Explorer. Sie können auch Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) benutzen.

Wenn Sie einen Knoten mit der *linken* Maustaste in die Windows-Umgebung ziehen, wird er stets kopiert (es ist nicht erforderlich, in diesem Fall STRG zu drücken). Wenn Sie die *rechte* Maustaste beim Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) benutzen, können Sie den entsprechenden Befehl zum Kopieren oder Verschieben aus einem Kontextmenü auswählen.

Wenn Sie einen Gruppen-Knoten exportieren (zum Beispiel den **Programs**-Knoten, der im Logical-View zur Verfügung steht), werden alle Sourcen und generierten Programme kopiert oder verschoben. Wenn sowohl Source-Programm als auch generiertes Programm für ein Objekt zu Verfügung stehen, dann stehen zwei Dateien in der Windows-Umgebung zur Verfügung. Die Extension gibt den Dateityp an. Beispiel: "NSP" steht für das Natural Source-Programm und "NGP" steht für das von Natural generierte Programm.

Objekte importieren

Sie können Dateien vom Windows Explorer in die Natural-Umgebung importieren. Dies ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie ein Natural Source-Objekt per Email erhalten haben.

Um Dateien zu importieren, benutzen Sie den Befehl **Copy** (Kopieren) oder **Cut** (Ausschneiden) im Windows Explorer und den Befehl **Paste** (Einfügen) in Natural Studio (siehe oben). Sie können auch Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) benutzen.

Wenn Sie eine Datei mit der linken Maustaste in die Natural-Umgebung ziehen, wird die Datei stets kopiert (es ist nicht erforderlich, in diesem Fall STRG zu drücken).

Wenn Sie einen Verzeichnis-Namen im Windows Explorer markieren und dann dieses Verzeichnis importieren, dann wird nur der Inhalt des Verzeichnisses importiert. Unterverzeichnisse werden nicht importiert. Um den Inhalt eines Unterverzeichnisses zu importieren, markieren Sie entweder den Unterverzeichnis-Namen, oder zeigen Sie seinen Inhalt an, und markieren Sie die erforderlichen Objekte. Wenn ein Objekt importiert wird, das eine Datei-Extension hat, die Natural nicht kennt, wird es als Ressource gespeichert.

Wichtig:

Bevor der Import gestartet wird, ist es wichtig, den passenden Programmiermodus einzustellen (Structured Mode oder Reporting Mode), in dem die zu importierenden Natural-Objekte entwickelt wurden, sonst werden einige von ihnen vielleicht nicht kompiliert. Um den Programmiermodus einzustellen, können Sie entweder die Compiler-Option SM setzen (siehe *Session-Parameter benutzen*, oder Sie können das Systemkommando GLOBALS zusammen mit den folgenden Werten in der Kommandozeile eingeben: GLOBALS SM=ON (Structured Mode) oder GLOBALS SM=OFF (Reporting Mode). Siehe auch *Natural-Programmiermodi* im *Leitfaden zur Programmierung*.

Objekte umbenennen

Eine Subroutine kann nicht im Logical-Views umbenannt werden. Der Grund dafür ist, dass der Logical-View immer den Subroutine-Namen anzeigt, der im Programm definiert wurde (der 8 Zeichen überschreiten darf). Im Flat-View und File-View erscheint der Name, der beim Speichern der Subroutine definiert wurde; dieser kann umbenannt werden.


Tipp:

Es empfiehlt sich, dass Sie Objekte im Logical-View umbenennen. Wenn Sie zum Beispiel eine Source im File-View umbenennen, für die ein generiertes Objekt vorhanden ist, wird nur die Source umbenannt; ein neues generiertes Programm wird nicht erstellt mit dem neuen Namen. Das bereits vorhandene generierte Programm wird nicht umbenannt.

Anmerkung:

Sie können auch ein Objekt umbenennen, indem Sie das Systemkommando `RENAME` in der Kommandozeile eingeben. In diesem Fall erscheint ein Dialogfeld, in dem es auch möglich es, den Typ zu ändern.

Siehe auch *Libraries umbenennen*.

 **Objekt umbenennen**

1. Markieren Sie den Knoten, der umbenannt werden soll.

Anmerkung:

Nur ein Objekt kann auf einmal umbenannt werden. Wenn mehrere Objekte in einem List-View-Fenster markiert werden, gilt der Befehl **Rename** (Umbenennen) nur für das Objekt, das den Fokus hat.

2. Wählen Sie aus dem Menü **Object** den Befehl **Rename**.

Oder:

Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Rename**.

Oder:

Drücken Sie F2.

Der Name wird markiert, so dass Sie sofort einen neuen Namen eingeben können. Von Ihnen eingegebener Text löscht den markierten Text automatisch.

Anmerkung:

Wenn Sie Ihre Änderungen rückgängig machen möchten, drücken Sie ESC.

3. Geben Sie einen neuen Namen für das Objekt ein.

Siehe auch *Namenskonventionen für Objekte*.

Anmerkung:

Wenn der Name sich im Editiermodus befindet, können Sie ein Kontextmenü aufrufen. Zusätzlich zu den standardmäßigen 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.

4. Drücken Sie EINGABE.

Oder:

Klicken Sie auf eine beliebige Position im Library-Workspace oder List-View-Fenster.

Wenn gerade ein Filter aktiv ist, kann es vorkommen, dass das umbenannte Objekt nicht erscheint, da sein Name jetzt mit anderen Zeichen anfängt. Weitere Informationen finden Sie unter *Libraries und Objekte filtern*.

Natural-Objekttyp ändern

Sie können den Typ jedes Objekts ändern, außer für DDMs, Maps oder Dialoge. Für die verbleibenden Objekte gelten die folgenden Beschränkungen:

- Eine Data-Area kann nur in eine andere Art von Data-Area konvertiert werden: Local-Data-Area, Global-Data-Area oder Parameter-Data-Area.
- Ein Programmierobjekt kann in eine andere Art von Programmierobjekt konvertiert werden: Programm, Subprogramm, Subroutine, Helpoutine, Funktion, Copycode oder Text.

Anmerkung:

Sie können auch den Objekttyp ändern, indem Sie das Systemkommando `RENAME` in der Kommandozeile eingeben. In diesem Fall erscheint ein Dialogfeld, in dem es auch möglich ist, das Objekt umzubenennen.

► Objekttyp ändern

1. Öffnen Sie das Objekt, so dass es in einem Editor-Fenster erscheint. Siehe *Bereits vorhandenes Natural-Objekt öffnen*.
2. Stellen Sie sicher, dass das Editor-Fenster das aktive Fenster ist.
3. Wählen Sie aus dem Menü **Object** den Befehl **Object Type > objekttyp**.

Nur die zulässigen Objekttypen stehen in diesem Menü zur Verfügung.

Der neue Typ wird in der Titelleiste des Editor-Fensters angezeigt.

4. Speichern Sie das Objekt, um die Konvertierung abzuschließen.

Codepage für ein Natural-Objekt ändern

Die Codepage wird in den Eigenschaften eines Objekts definiert. Wenn verfügbar für den ausgewählten Objekttyp, können Sie das Dialogfeld **Encoding** (Kodierung) aus dem Dialogfeld **Properties** (Eigenschaften) heraus aufrufen. Weitere Informationen finden Sie unter *Eigenschaften der Knoten*.

Das Ändern der Codepage eines Objekts bedeutet, dass die in der Datei `FILEDIR.SAG` gespeicherten Kodier-Informationen geändert werden; es bedeutet nicht, dass der Inhalt des Objekts auf irgendeine Art und Weise konvertiert wird. Wenn Sie ein Objekt in eine andere Codepage konvertieren möchten, müssen Sie das Objekt öffnen und es mit dem Befehl **Save As** (Speichern unter) speichern; Sie können dann die gewünschte Kodierung im Dialogfeld **Save As** (Speichern unter) auswählen (siehe *Objekt unter einem neuen Namen speichern*).

Weitere Informationen zu Codepages finden Sie in der Dokumentation *Unicode and Code Page Support*.

Objekte löschen

Wenn Sie ein Objekt im Logical-View oder Flat-View löschen, werden sowohl die Source als auch das generierte Programm gelöscht.

Sie können zum Beispiel alle Programme in einer Library löschen, indem Sie den **Programs**-Knoten im Logical-View löschen. Oder Sie können nur die generierten Programme in einer Library löschen, indem Sie den **Gp**-Knoten im File-View löschen.

Es ist nicht möglich, ein Objekt zu löschen, wenn das Editor-Fenster für dieses Objekt gerade geöffnet ist.

Siehe auch *Libraries löschen*.

Anmerkung:

Sie können auch Objekte löschen, indem Sie das Systemkommando `SCRATCH`, `PURGE` oder `UNCATALOG` in der Kommandozeile eingeben. Es erscheint ein Dialogfeld für jedes dieser Systemkommandos, und Sie können die zu löschenden Objekte auswählen.

Objekte löschen

1. Markieren Sie einen oder mehrere Knoten.

Tipp:

In einem List-View-Fenster ist es möglich, mehr als einen Knoten zu markieren.

2. Wählen Sie aus dem Menü **Object** den Befehl **Delete**.

Oder:

Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Delete**.

Oder:

Drücken Sie `ENTF`.

Wenn die entsprechende Workspace-Option gesetzt wurde, werden Sie dazu aufgefordert, das Löschen zu bestätigen.

Objekte und Views ausdrucken

Es gibt zwei verschiedene Arten von Druckbefehlen. Sie können entweder ein Objekt oder den Inhalt eines Views ausdrucken. Das Objekt oder der View wird auf einem Drucker ausgegeben, der in Windows definiert ist.

Das Layout der gedruckten Seite ist im Dialogfeld **Options** definiert. Weitere Informationen finden Sie unter *Druck-Optionen*.

Die folgenden Themen werden nachfolgend erörtert:

- Objekte ausdrucken
- Views ausdrucken

Objekte ausdrucken

Wenn Sie ein Objekt ausdrucken, wird sein Source-Code ausgedruckt. Im Falle eines Objekts mit einer graphischen Darstellung (wie z.B. Dialog oder Map) wird der wie von Natural generierte Source-Code gedruckt.

Wenn Teile der Source im Programm-Editor zugeklappt sind (siehe *Showing and Hiding Source Code* im Abschnitt *Program Editor* der *Editors*-Dokumentation), werden die verborgenen Zeilen nicht ausgedruckt.

Anmerkung:

Die folgende Beschreibung gilt nicht für Ressourcen. Siehe *Ressourcen verwalten*.

▶ Objekte drucken

1. Aktivieren Sie den Editor, der das Objekt enthält, das Sie ausdrucken möchten.

Oder:

Markieren Sie das Objekt im Library-Workspace oder Application-Workspace.

Oder:

Markieren Sie eines oder mehrere Objekte in einem List-View-Fenster.

2. Wählen Sie aus dem Menü **Object** den Befehl **Print**.

Oder:

Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **Print** (nicht möglich im Editor-Fenster).

Oder:

Wenn die Objekt-Symboleiste angezeigt wird, wählen Sie die folgende Schaltfläche in der Symboleiste.



Oder:

Drücken Sie STRG+P.

Ein Dialogfeld erscheint.

3. Geben Sie alle erforderlichen Informationen an (zum Beispiel einen anderen Drucker oder eine andere Textausrichtung), und wählen Sie die Befehlsschaltfläche **Print** (Drucken).

Views ausdrucken

Sie können den Inhalt von Tree-View-Fenstern und List-View-Fenstern ausdrucken.

● Tree-Views

Ein Tree-View wird graphisch gedruckt. Der Ausdruck ist eine Kopie des Tree-View. Die Schriftart erscheint so wie auf dem Bildschirm; sie kann nicht geändert werden.

Sie können beispielsweise das aktuelle Layout des Library-Workspace ausdrucken. Wenn ein Knoten im Tree-View aufgeklappt ist, so ist er auch im Ausdruck aufgeklappt; wenn ein Knoten im Tree-View nicht aufgeklappt ist, so ist er im Ausdruck auch nicht aufgeklappt.

Wenn ein Knoten im Tree-View gerade markiert ist, dann wird dieser Knoten als Startpunkt für den Ausdruck genommen; die Knoten darüber sind im Ausdruck nicht enthalten.

● List-Views

Ein List-View wird als normaler Text in Spaltenformat ausgegeben. Deshalb kann eine unterschiedliche Schriftart in den Druck-Optionen definiert werden.

Wenn einer oder mehrere Gruppen-Knoten im List-View-Fenster markiert sind, werden die List-Views für diese Knoten ausgedruckt (d.h. die List-Views, die normalerweise angezeigt werden, wenn Sie einen solchen Knoten öffnen). Ein separater Ausdruck steht dann für jeden ausgewählten Gruppen-Knoten zur Verfügung. Wenn ein Knoten nicht ausgewählt wird, wird der aktuelle List-View ausgedruckt.

Sie können im Ausdruck bestimmte Spalten des aktuellen List-Views unterdrücken. Verringern Sie hierzu die Breite der Spalte in dem List-View-Fenster, so dass die Spalte nicht mehr sichtbar ist. Siehe auch *List-View-Fenster*.

Die aktuelle Breite einer Spalte wird nicht mit berücksichtigt. Der Ausdruck enthält stets den gesamten Text in einer Spalte.

► Einen Tree-View oder List-View drucken

1. Aktivieren Sie das Fenster, für das Sie einen View ausdrucken möchten (entweder ein Tree-View-Fenster oder ein List-View-Fenster).
2. Optional. Markieren Sie einen Knoten, wenn der Ausdruck den oben beschriebenen Inhalt enthalten soll.
3. Wählen Sie aus dem Menü **View** den Befehl **Print View**.

In einem Tree-View-Fenster ist es auch möglich, einen Befehl aus dem Kontextmenü zu wählen. Dies ist aber nur möglich, wenn kein Knoten ausgewählt ist.

Ein Dialogfeld erscheint.

4. Geben Sie alle erforderlichen Informationen an (zum Beispiel einen anderen Drucker oder eine andere Textausrichtung), und wählen Sie die Befehlsschaltfläche **Print** (Drucken).

Anzeige aktualisieren

Wenn sich etwas in Natural Studio ändert, wird die Anzeige gewöhnlich automatisch aktualisiert. Dies kommt zum Beispiel vor, wenn Objekte erstellt, umbenannt oder gelöscht werden. Für diese automatische Aktualisierung ist es erforderlich, dass die entsprechende Option in den Workspace-Optionen gesetzt wurde.

Es gibt allerdings Situationen, in denen Aktualisierungen nicht automatisch durchgeführt werden, da Natural von der Änderung nichts weiss. Beispiel: zwei Natural-Prozesse sind gerade aktiv, und beide bearbeiten dieselbe Systemdatei. Wenn ein Natural eine Änderung an der Systemdatei vornimmt (wie z.B. Erstellen eines neuen Objekts), weiss das zweite Natural nichts von dieser Änderung. In diesem Fall müssen Sie die Anzeige manuell aktualisieren.

Eine manuelle Aktualisierung kann nur für eine markierte Systemdatei oder einen markierten Library-Knoten durchgeführt werden (entweder im Library-Workspace oder in einem List-View-Fenster). Sie kann sowohl in der lokalen als auch der Remote-Umgebung durchgeführt werden.

► Anzeige manuell aktualisieren

1. Markieren Sie die zu aktualisierende Systemdatei oder den zu aktualisierenden Library-Knoten.
2. Wählen Sie aus dem Menü **View** den Befehl **Refresh**.

Oder:

Wählen Sie den Befehl **Refresh** im Kontextmenü.

Oder:

Drücken Sie F5.