

# Ressourcen verwalten

Ressourcen werden in Verbindung mit Dialogen benutzt. Eine Ressource ist eine Nicht-Natural-Datei (zum Beispiel, eine Bild-Datei oder ein Word-Dokument), die in der Windows-Umgebung erstellt wurde. Weitere Informationen finden Sie unter *Nicht-Natural-Dateien benutzen - Resource* im Abschnitt *Objekttypen des Leitfadens zur Programmierung*.

## Anmerkung:

Die Informationen in diesem Abschnitt gelten nicht für die sogenannten privaten Ressourcen, die bei der Benutzung von Steuerelementen in einem Natural-Dialog erstellt werden.

Ressourcen können in Natural Studio erstellt und editiert werden. Mittels Copy & Paste (Kopieren und Einfügen) oder Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) können sie auch vom Windows Explorer importiert werden oder in den Windows Explorer exportiert werden. Wenn Sie das Kontextmenü für eine Ressource aufrufen, werden Sie bemerken, dass Natural Studio Befehle zur Verfügung stellt, die für diese Art von Dateien auch im Windows Explorer benutzt werden. Mit diesen Windows-Befehlen können Sie die Ressourcen in Natural Studio verwalten (öffnen, kopieren, ausdrucken, usw.).

Wenn beispielsweise ein Druckbefehl für eine Bild-Datei verfügbar ist, wird ein Windows-Befehl ausgeführt (und nicht ein Natural Studio-Befehl, der denselben Namen haben kann). Das damit verbundene Programm wird geöffnet, der Druckbefehl wird automatisch ausgeführt, und das Programm wird automatisch geschlossen. Die Ressource wird auf dem Drucker ausgedruckt, der in Windows definiert wurde.

Der Befehl **Properties** (Eigenschaften) ist eine Ausnahme. Im Gegensatz zum Windows-Befehl gleichen Namens zeigt er nur Natural-spezifische Informationen: Name, Library, Typ, Größe, Erstellungsdatum und Datum des letzten Zugriffs. Siehe auch *Eigenschaften für die Knoten*.

## Beginn der Anweisungsliste **Eine Ressource in Natural Studio erstellen**

1. Stellen Sie sicher, dass die Library, in der Sie die neue Ressource ablegen möchten, markiert ist.
2. Rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Befehl **New Resource** > *ressourcen-typ*.

Die Ressourcen-Typen, die in dem überlappenden Menü aufgelistet sind, sind diejenigen, die in Ihrer Windows-Umgebung registriert sind.

Eine neue Ressource mit einem Standardnamen (zum Beispiel "New Bitmap Image" (Neues Bitmap-Bild) - wenn Sie den entsprechenden Befehl im Kontextmenü gewählt haben) erscheint jetzt im Verzeichnisbaum.

Das für eine Ressource gezeigte Symbol ist dasselbe wie das in Windows benutzte Symbol.

3. Geben Sie einen Namen für die Ressource ein. Geben Sie keine Extension ein. Die korrekte Extension wird automatisch benutzt, wenn diese Ressource geöffnet wird.
4. Drücken Sie EINGABE.

Oder:

Klicken Sie auf eine beliebige andere Position im Library-Workspace.

Ihre neue Ressource steht jetzt in allen Views (alphabetisch sortiert) zur Verfügung. Solange Sie sie nicht wie unten beschrieben editieren, ist sie leer.

#### Beginn der Anweisungsliste **Eine Ressource in Natural Studio öffnen und editieren**

1. Markieren Sie die Ressource, die Sie öffnen möchten, rufen Sie das Kontextmenü auf, und wählen Sie den Windows-Befehl aus, der zum Aufruf des betreffenden Programms benutzt wird (**Open** oder **Edit** in vielen Fällen).

Oder:

Klicken Sie die Ressource doppelt an.

Die Ressource wird in dem zugeordneten Programm geöffnet.

#### **Anmerkung:**

Wenn eine Zuordnung für dieses Programm in Windows noch nicht definiert wurde, erscheint ein Dialogfeld, und Sie müssen das Programm angeben, mit dem diese Datei geöffnet werden soll. Dies ist Standard-Windows-Funktionalität.

2. Editieren Sie die Ressource (zum Beispiel, zeichnen Sie eine Bitmap), speichern Sie Ihre Änderungen und schließen Sie das Programm.

Wenn die Buffer-Pool-Synchronisation für den verbundenen Buffer Pool eingeschaltet wurde, werden alle Ihre Änderungen das nächste Mal sichtbar, wenn Sie diese Ressource von Natural Studio aus öffnen.

#### **Anmerkung:**

Die Buffer-Pool-Synchronisation wird mit dem Configuration Utility ein- und ausgeschaltet. Siehe *Buffer Pool Assignments* in der Dokumentation *Configuration Utility*. Die geänderten Einstellungen für den Buffer Pool stehen erst dann zur Verfügung, nachdem entweder der Buffer Pool Service oder das komplette System neu gestartet wurde.