

# Regeln und Namenskonventionen

Dieses Kapitel beschreibt Natural-spezifische Regeln und Namenskonventionen.

- Namenskonventionen für Objekte
  - Namenskonventionen für Libraries
  - Namenskonventionen für Benutzervariablen
- 

## Namenskonventionen für Objekte

Dieser Abschnitt beschreibt die Namenskonventionen, die beim Speichern und/oder Katalogisieren eines Natural-Objekts in eine Natural-Systemdatei gelten.

Der Name eines Natural-Objekts kann 1 bis 8 Zeichen lang sein (die Zeichen sind in der Tabelle unten aufgeführt). Das *erste* Zeichen muss eines der folgenden Zeichen sein:

- ein Großbuchstabe aus dem Alphabet
- ein Nummernzeichen (#)
- ein Pluszeichen (+)

Wenn das erste Zeichen ein Nummernzeichen (#) oder ein Pluszeichen (+) ist, dann muss der Name mindestens noch ein weiteres Zeichen enthalten.

Ausnahme: Der Name eines Natural-DDMs kann 1 bis 32 Zeichen lang sein (die Zeichen sind in der Tabelle unten aufgeführt). Das *erste* Zeichen muss ein Großbuchstabe aus dem Alphabet sein.

Der Name eines Natural-Objekts oder DDMs kann aus den folgenden Zeichen bestehen:

Zeichen	ISO-Zeichename (ISO Character Name)	Anmerkung
A - Z	Latin capital letter A - Z	Großbuchstabe aus dem Alphabet.
0 - 9	Digit zero - digit nine	Numerisches Zeichen.
-	Hyphen-minus	Bindestrich.
_	Low line	Unterstrich.
/	Solidus	Schrägstrich.
@	Commercial at	Kaufmännisches "At"-Zeichen.
\$	Dollar sign	Dollar-Zeichen.
&	Ampersand	Kaufmännisches "Und"-Zeichen. Nur in Sprachcodes erlaubt.  Siehe auch <i>Definition der Sprache eines Natural-Objektes</i> im Abschnitt <i>Bildschirmgestaltung (Gestaltung von zeichenbasierten Benutzeroberflächen von Anwendungen)</i> im <i>Leitfaden zur Programmierung</i> .
#	Number sign	Nummernzeichen.
+	Plus sign	Pluszeichen. Nur als erstes Zeichen erlaubt.

## Namenskonventionen für Libraries

Dieser Abschnitt beschreibt die Namenskonventionen, die für eine Natural-Library gelten.

Der Name (ID) einer Library kann 1 bis 8 Zeichen lang sein und darf nicht mit "SYS" beginnen. Das Präfix "SYS" ist reserviert für die Natural-System-Libraries.

Der Library-Name muss mit einem Großbuchstaben aus dem Alphabet beginnen. Alle weiteren Zeichen aus dem Alphabet müssen auch in Großbuchstaben sein. Der Library-Name darf keine Leerzeichen enthalten.

Ein Library-Name kann aus den folgenden Zeichen bestehen:

Zeichen	ISO-Zeichename (ISO Character Name)	Anmerkung
A - Z	Latin capital letter A - Z	Großbuchstabe aus dem Alphabet.
0 - 9	Digit zero - digit nine	Numerisches Zeichen.
-	Hyphen-minus	Bindestrich.
_	Low line	Unterstrich. Nicht erlaubt als letztes Zeichen.

## Namenskonventionen für Benutzervariablen

Dieser Abschnitt beschreibt die Namenskonventionen, die für eine Benutzervariable gelten. Weitere Informationen zu Benutzervariablen finden Sie unter *Benutzervariablen* im *Leitfaden zur Programmierung*.

Die folgenden Themen werden behandelt:

- Länge der Variablennamen
- Beschränkungen für Variablennamen
- Erlaubte Zeichen im Variablennamen
- Erstes Zeichen im Variablennamen
- Kleinbuchstaben im Variablennamen

## **Länge der Variablennamen**

Der Name einer Benutzervariablen kann 1 bis 32 Zeichen lang sein.

Sie können Variablennamen benutzen, die länger als 32 Zeichen sind (zum Beispiel in komplexen Anwendungen, bei denen längere, bedeutungsvolle Variablennamen die Lesbarkeit der Programme erhöhen); jedoch werden nur die ersten 32 Zeichen berücksichtigt. Diese Zeichenfolge muss eindeutig sein. Alle übrigen Zeichen werden von Natural ignoriert.

## **Beschränkungen für Variablennamen**

Der Name einer Benutzervariablen darf kein reserviertes Natural-Schlüsselwort sein.

Innerhalb eines Natural-Programms dürfen Sie denselben Namen nicht gleichzeitig für eine Benutzervariable und ein Datenbankfeld benutzen, weil dies zu Zuordnungsfehlern führen kann (siehe *Datenstrukturen qualifizieren* im Abschnitt *Benutzervariablen* im *Leitfaden zur Programmierung*).

## **Erlaubte Zeichen im Variablennamen**

Der Name einer Benutzervariablen kann aus den folgenden Zeichen bestehen:

Zeichen	ISO-Zeichenname (ISO Character Name)	Anmerkung
A - Z	Latin capital and/or small letter A - Z	Groß- und/oder Kleinbuchstabe aus dem Alphabet. Ein Kleinbuchstabe ist nicht als erstes Zeichen erlaubt.
0 - 9	Digit zero - digit nine	Numerisches Zeichen.
-	Hyphen-minus	Bindestrich.
_	Low line	Unterstrich.
/	Solidus	Schrägstrich.
@	Commercial at	Kaufmännisches "At"-Zeichen.
\$	Dollar sign	Dollar-Zeichen.
&	Ampersand	Kaufmännisches "Und"-Zeichen.
#	Number sign	Nummernzeichen.
+	Plus sign	Pluszeichen. Nur als erstes Zeichen erlaubt.

## Erstes Zeichen im Variablennamen

Das erste Zeichen im Namen muss eines der folgenden Zeichen sein:

Zeichen	ISO-Zeichenname (ISO Character Name)	Anmerkung
A - Z	Latin capital letter A - Z	Großbuchstabe aus dem Alphabet.
&	Ampersand	Kaufmännisches "Und"-Zeichen.
#	Number sign	Nummernzeichen.
+	Plus sign	Pluszeichen.

Wenn das erste Zeichen ein Nummernzeichen (#), ein Pluszeichen (+) oder ein kaufmännisches "Und"-Zeichen (&) ist, dann muss der Name mindestens noch ein weiteres Zeichen enthalten.

Variablen in einer Global Data Area (GDA), die ein Pluszeichen (+) als erstes Zeichen haben, müssen auf Ebene 1 definiert werden; siehe auch *Global Data Area* im Abschnitt *Datenbereiche (Data Areas)* im *Leitfaden zur Programmierung*. Andere Ebenen werden nur in einer Redefinition benutzt.

Ein Pluszeichen (+) ist nur bei anwendungsunabhängigen Variablen (AIVs) und bei Variablen in einer Global Data Area (GDA) als erstes Zeichen im Namen erlaubt. Die Namen von anwendungsunabhängigen Variablen (AIVs) müssen mit einem Pluszeichen (+) beginnen; siehe auch *Definition von anwendungsunabhängigen Variablen* bei der Beschreibung des Statements DEFINE DATA in der *Statements-Dokumentation*.

Ein kaufmännisches "Und"-Zeichen (&) als erstes Zeichen im Namen wird bei dynamischen Sourcecode-Änderungen benutzt (siehe die Beschreibung des Statements RUN in der *Statements-Dokumentation*) und als dynamisch ersetzbares Zeichen beim Definieren von Processing-Rules (Verarbeitungsregeln); siehe die Beschreibung des Map-Editor in der *Editors-Dokumentation*.

## Kleinbuchstaben im Variablennamen

Bei Natural für Windows, UNIX und OpenVMS werden Kleinbuchstaben, die Bestandteil eines Variablennamen sind, intern in Großbuchstaben umgesetzt.

**Vorsicht:**

Wenn Sie Kleinbuchstaben in einem Variablennamen benutzen, dann müssen die Variablennamen eindeutig sein, wobei Groß- oder Kleinschreibung nicht berücksichtigt wird.