

Natural

Debugger und Dienstprogramme (Utilities)

Version 8.2.8

April 2023

Dieses Dokument gilt für Natural ab Version 8.2.8.

Hierin enthaltene Beschreibungen unterliegen Änderungen und Ergänzungen, die in nachfolgenden Release Notes oder Neuauflagen bekanntgegeben werden.

Copyright © 1979-2023 Software AG, Darmstadt, Deutschland und/oder Software AG USA, Inc., Reston, VA, USA, und/oder ihre Tochtergesellschaften und/oder ihre Lizenzgeber.

Der Name Software AG und die Namen der Software AG Produkte sind Marken der Software AG und/oder Software AG USA Inc., einer ihrer Tochtergesellschaften oder ihrer Lizenzgeber. Namen anderer Gesellschaften oder Produkte können Marken ihrer jeweiligen Schutzrechtsinhaber sein.

Nähere Informationen zu den Patenten und Marken der Software AG und ihrer Tochtergesellschaften befinden sich unter <http://documentation.softwareag.com/legal/>.

Diese Software kann Teile von Software-Produkten Dritter enthalten. Urheberrechtshinweise, Lizenzbestimmungen sowie zusätzliche Rechte und Einschränkungen dieser Drittprodukte können dem Abschnitt "License Texts, Copyright Notices and Disclaimers of Third Party Products" entnommen werden. Diese Dokumente enthalten den von den betreffenden Lizenzgebern oder den Lizenzen wörtlich vorgegebenen Wortlaut und werden daher in der jeweiligen Ursprungssprache wiedergegeben. Für einzelne, spezifische Lizenzbeschränkungen von Drittprodukten siehe PART E der Legal Notices, abrufbar unter dem Abschnitt "License Terms and Conditions for Use of Software AG Products / Copyrights and Trademark Notices of Software AG Products". Diese Dokumente sind Teil der Produktdokumentation, die unter <http://softwareag.com/licenses> oder im Verzeichnis der lizenzierten Produkte zu finden ist.

Die Nutzung dieser Software unterliegt den Lizenzbedingungen der Software AG. Diese Bedingungen sind Bestandteil der Produktdokumentation und befinden sich unter <http://softwareag.com/licenses> und/oder im Wurzelverzeichnis des lizenzierten Produkts.

Dokument-ID: NAT-DEBUG-828-20230425DE

Inhaltsverzeichnis

Debugger und Dienstprogramme (Utilities)	xv
1 Über diese Dokumentation	1
Dokumentationskonventionen	2
Online-Informationen und Support	2
Datenschutz	3
I	5
2 Debugger	7
3 Debugger-Tutorial	9
Voraussetzungen	10
Grundlagen des Debugging	10
Sitzung 1 - Analyse eines Natural-Fehlers	11
Sitzung 2 - Einen Breakpoint benutzen	16
Sitzung 3 - Einen Watchpoint benutzen	22
Sitzung 4 - Verfolgen des logischen Ablaufs von Programmen	28
Sitzung 5 - Verwendung von Statistiken über die Programmausführung	32
Weitere Hinweise zur Benutzung des Debuggers	35
Quellcode-Beispiele	39
4 Debugger-Konzept	43
Funktionen zur Kontrolle über die Natural-Sitzung	44
Debug-Einträge (Spies)	45
Debug Break-Fenster	47
5 Debugger starten	49
Debugger unter Natural Security	50
Voraussetzungen für den Betrieb	50
Debugger aufrufen	51
Standard-Objekt	53
6 Test-Modus ein- und ausschalten	55
7 Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance	57
Test-Modus ON/OFF setzen	59
Debug-Umgebung laden	59
Debug-Umgebung speichern	59
Debug-Umgebung zurücksetzen	60
Debug-Umgebung löschen	61
Debug-Umgebung in verschiedenen Libraries verwalten	61
8 Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance	63
Test-Modus ON/OFF setzen	64
Spy-Funktion aktivieren	64
Spy deaktivieren	65
Debug-Einträge (Spies) löschen	65
Debug-Einträge (Spies) anzeigen	65
Debug-Einträge (Spies) ändern	66
9 Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance	69

Verwendungsbedingungen	70
Test-Modus ON/OFF setzen	71
Breakpoint aktivieren	72
Breakpoint deaktivieren	72
Breakpoint löschen	72
Breakpoint anzeigen	73
Breakpoint ändern	75
Breakpoint setzen	76
Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen	77
10 Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance	79
Test-Modus ON/OFF setzen	81
Watchpoint aktivieren	81
Watchpoint deaktivieren	81
Watchpoint löschen	82
Watchpoint anzeigen	82
Watchpoint ändern	85
Watchpoint setzen	86
Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen	88
11 Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance	93
Test-Modus ON/OFF setzen	94
Call-Statistik ON/OFF setzen	94
Alle Objekte anzeigen	95
Aufgerufene Objekte anzeigen	96
Nicht aufgerufene Objekte anzeigen	96
Objekte drucken	97
12 Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen verwalten - Menü: Statement Execution Statistics Maintenance	99
Test-Modus ON/OFF setzen	100
Funktion Statement Execution Statistics auf ON/OFF/COUNT setzen	100
Statement-Ausführungsstatistiken löschen	103
Statement-Ausführungsstatistiken anzeigen	103
Statements drucken	107
13 Variablen verwalten - Funktion: Variable Maintenance	109
Benutzervariablen, globale Variablen und datenbankbezogene Systemvariablen anzeigen	110
Systemvariablen anzeigen	113
Variablen ändern	114
14 Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source	115
Breakpoints verwalten - Maintain Breakpoints	117
15 Fehlerbehandlung	119
Fehler während der Anwendungsausführung	120
Fehler während der Debugger-Ausführung	121
16 Kommandos zur Ausführungssteuerung	123
ESCAPE BOTTOM	124

ESCAPE ROUTINE	124
EXIT	124
GO	125
NEXT	125
RUN	125
STEP	126
STEP SKIPSUBLEVEL	126
STEP SKIPSUBLEVEL n	126
STOP	126
17 Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen	127
BREAK	128
FLIP	128
LAST	128
OBJCHAIN	128
ON/OFF	129
PROFILE	129
SCAN	130
SCREEN	130
SET OBJECT	131
STACK	131
SYSVARS	131
TEST ON/OFF	131
18 Debug-Kommandoübersicht und -syntax	133
Alle Debug-Kommandos	134
Syntax-Diagramme	140
19 Natural für Attached-Debugging vorbereiten	145
Einleitung	146
Voraussetzungen für Attached Debugging	146
Beispiel für z/OS Batch	147
Beispiel für z/VSE Batch	147
Beispiel für BS2000	147
II Dienstprogramme/Utilities gruppiert nach Verwendungszweck	149
20 Dienstprogramme/Utilities gruppiert nach Verwendungszweck	151
III Utility-Aktivierung	153
21 Utility-Aktivierung	155
IV ADACALL Utility	157
22 ADACALL Utility	159
ADACALL aufrufen	160
ADACALL-Parameter	161
ADACALL-Kommandos und PF-Tasten	163
User Exit ADAEXIT	166
V SYSBPM Utility	167
23 Allgemeines zum Dienstprogramm SYSBPM	169
24 SYSBPM aufrufen und benutzen	171
SYSBPM aufrufen und beenden	172

Online-Hilfe	174
SYSBPM Hauptmenü - Felder, Funktionen und Kommandos	175
SYSBPM in einer z/OS-Parallel-Sysplex-Umgebung	179
25 Objekte auflisten	181
Natural-Objekte auflisten	182
Meldungen auflisten	195
26 Objekte löschen	199
Objekte aus dem Buffer Pool und/oder dem BP Cache löschen	200
Objekte aus dem Message Pool löschen	200
27 Verzeichnisinformationen anzeigen	201
Felder für Buffer-Pool-Objekte	202
Felder für BP Cache-Objekte	204
PF-Tasten und Direktkommandos	205
28 Hexadezimale Anzeige	207
PF-Tasten und Direktkommandos	208
29 In Arbeitsdatei schreiben	211
30 Sortierten Auszug anzeigen	213
31 Buffer Pool-Statistiken anzeigen	215
Allgemeine Buffer Pool-Statistiken anzeigen	216
Buffer Pool Load/Locate-Statistiken	219
Buffer Pool-Fragmentierung	224
Nutzung der internen Funktionen	225
Buffer Pool Hash Table-Statistiken	226
Performance-Informationen anzeigen	228
PF-Tasten und Direktkommandos	233
32 BP Cache-Statistiken anzeigen	235
Allgemeine BP Cache-Statistiken anzeigen	236
BP Cache Call-Statistiken	238
BP Cache Hash Table-Statistiken anzeigen	240
Performance-Hinweise	241
PF-Tasten und Direktkommandos	241
33 Message Pool-Statistiken anzeigen	243
34 Buffer Pool auswählen	245
Funktion Select Buffer Pool aufrufen	246
Buffer Pools anzeigen	247
Buffer Pool zurücksetzen	247
35 Message Pool auswählen	249
Funktion Select Message Pool aufrufen	250
Message Pools anzeigen	251
Message Pool zurücksetzen	251
36 Sperrliste verwalten	253
Funktion Maintain Blacklist aufrufen	254
Objektsets auflisten	258
Objektset bearbeiten	259
Objektset zur Sperrliste hinzufügen	261

Objektset aus Sperrliste löschen	262
Quellobjekt des Objektsets löschen	263
Zusätzliche Objektset-Verwaltung mittels Dienstprogrammen (Utilities)	263
Sperrliste im Batch-Modus verwalten	264
37 Preload-Liste verwalten	267
Preload-Listen auflisten	268
Preload-Liste bearbeiten	269
Preload-Liste generieren	273
Preload-Liste löschen	275
Zusätzliche Verwaltungsfunktionen mit Dienstprogrammen	276
38 Performance-Aspekte	277
Interne Fast-Locate-Tabelle	278
Suche in Steplibs	279
Wiederverwendung und Beibehaltung von Objekten	280
Lokaler oder globaler Buffer Pool?	281
39 SYSBPM-Direktkommandos	283
40 Batch-Verarbeitung	291
Verwandte Themen	292
41 Anwendungsprogrammierschnittstellen	295
VI DBLOG Utility	297
42 DBLOG ausführen	299
Grundprinzipien der Datenbankprotokollierung	300
Verarbeitung und Speicherung der Daten	301
DBLOG aktivieren und deaktivieren	302
DBLOG mit Auswahlkriterien benutzen	304
43 DBLOG-Menü	307
DBLOG-Menü-Funktionen	308
Einschränkungen für das Protokollieren angeben	310
Adabas-Puffer angeben	311
44 DBLOG Trace-Bildschirm	313
DBLOG Trace-Bildschirm für Adabas-Kommandos	314
DBLOG Trace-Bildschirm für DL/I-Aufrufe	321
DBLOG Trace-Bildschirm für SQL-Statements	323
DBLOG Trace-Bildschirm für VSAM-Aufrufe	327
45 DBLOG Snapshot-Funktion	331
Snapshot-Funktion für Adabas-Kommandos	332
Snapshot-Funktion für DL/I-Aufrufe	334
Snapshot-Funktion für SQL-Statements	337
Snapshot-Funktion für VSAM-Aufrufe	339
46 TEST DBLOG -Kommando	343
Syntax-Diagramme	344
Erklärung der Schlüsselwörter	345
VII INPL Utility	347
47 INPL Utility	349

Einführung in das Dienstprogramm INPL	350
Load Libraries Only - Nur Libraries laden	356
Load DDMs Only - Nur DDMs laden	357
Load Error Messages Only - Nur Fehlermeldungen laden	357
Load All Objects - Alle Objekte laden	358
Replace Product Installation - Produktinstallation ersetzen	358
Scan INPL File - INPL-Datei scannen	359
Natural Security Recover - Initialisierung der Natural Security-Umgebung erzwingen	360
User-Exit-Routinen	361
VIII NATPAGE Utility	363
48 NATPAGE Utility	365
IX NATRJE Utility	367
49 NATRJE Utility	369
Allgemeine Informationen zu NATRJE	370
NATRJE aus einem Natural-Programm aufrufen	371
NATRJE-Rückgabecodes	376
NATRJE-Funktionalität, die für openUTM/TIAM gilt	378
X Recording Utility	381
50 Recording Utility	383
Verwendungszweck	384
Aufgezeichnete Daten und Funktionen	385
Aufzeichnen einer Session	385
Wiedergabe einer Aufzeichnung	386
Manipulieren einer Aufnahme	389
XI SYSAPI Utility	391
51 SYSAPI Utility	393
Voraussetzungen	394
SYSAPI Utility aufrufen und beenden	394
Reservierte Schlüsselwörter	395
SYSAPI Utility benutzen	395
XII SYSCP Utility	399
52 SYSCP Utility	401
SYSCP Utility aufrufen und beenden	403
Codepages verwalten - Menü: Code Page Maintenance	404
Alle Codepages anzeigen - Funktion: All Code Pages	420
Geladene Codepages - Funktion: Loaded Code Pages	426
Unicode-Eigenschaften - Funktion: Unicode Properties	427
ICU Information	428
XIII SYSEDT Utility	429
53 SYSEDT Utility	431
Library-Profil für Natural Security definieren	432
SYSEDT Utility aufrufen und eine Funktion ausführen	432
General Information - Allgemeine Informationen	434
Generation Parameters - Generierungs-Parameter	436

Users - Benutzer	437
Logical Files - Logische Dateien	438
Recovery Files - Wiederherstellungsdateien	439
Administration Facilities - Verwaltungsfunktionen	439
Hilfe zu Direktkommandos und Menüfunktionen	440
XIV SYSERR Utility	443
54 Allgemeine Informationen zu Meldungen	445
Meldungstypen	447
Meldungssprachen	448
Meldungen und Codepage-Unterstützung	448
Ausgabe von Meldungen	448
Abrufen von Natural-System-Kurzmeldungen	449
Abrufen von benutzerdefinierten Kurzmeldungen	450
Informationen zur Meldung erhalten	450
55 SYSERR aufrufen	453
Execute SYSERR	454
56 Funktionen	457
Meldungen anlegen	458
Meldungen löschen	462
Meldungen anzeigen	463
Meldungen ändern	464
Meldungen drucken	467
Meldungen durchsuchen	469
Meldungen aus Liste auswählen	472
Meldungen in andere Sprachen übersetzen	475
57 Parameter	479
Meldungstyp	480
Library	480
Meldungsnummer	480
Sprachcodes	481
58 Direktkommandos	483
59 Umwandlung in Großbuchstaben - ERRUPPER	485
60 Zeichen ersetzen - ERRCHAR	487
61 Meldungen in verschiedenen Libraries verwalten	489
Meldungen entladen - ERRULDUS	490
Meldungen laden - ERRLODUS	492
XV SYSEXT Utility	493
62 SYSEXT Utility	495
Einleitung zu SYSEXT	496
SYSEXT Utility aufrufen und beenden	497
SYSEXT Utility benutzen	500
Interface-Versionen	504
Reservierte Schlüsselwörter	505
Eine Natural API verwenden	505
XVI SYSEXV Utility	509

63 SYSEXV Utility	511
Beispiel-Programme ausführen	512
Funktionalität früherer Versionen anschauen	512
Beispiel-Programm oder SYSEXV Utility beenden	513
XVII SYSMAIN Utility	515
64 Allgemeine Informationen zu SYSMAIN	517
Grundsätzliches zu den SYSMAIN-Funktionen	518
Objekttypen und Speicherort	519
Übersicht über die Funktionen	519
65 SYSMAIN aufrufen und beenden	521
SYSMAIN online oder im Batch aufrufen	522
SYSMAIN mittels Anwendungsprogrammierschnittstelle aufrufen	523
SYSMAIN beenden	524
66 Menüfunktionen und Kommandos benutzen	527
Menüfunktionen ausführen	528
Kommandos ausführen	531
Beschreibung der Funktionen	533
Funktionsverarbeitung und Reporting	541
SYSMAIN-Online-Hilfe	546
67 Programmierobjekte bearbeiten	549
Felder in den Menüs für Programmierobjekte	550
Profilparameter RECAT verwenden	553
Auswahllisten für Programmierobjekte	553
Besonderheiten bei XRef	558
Angabe zusätzlicher Kriterien	560
Direktkommando-Syntax für Programmierobjekte	562
68 Debug-Umgebungen bearbeiten	565
Felder im Menü Debug Environments	566
Auswahllisten für Debug-Umgebungen	568
Direktkommando-Syntax für Debug-Umgebungen	569
69 Fehlermeldungen bearbeiten	573
Felder in den Menüs für Fehlermeldungen	574
Auswahllisten für Fehlermeldungen	576
Fehlermeldungen neu nummerieren	578
Sprachen angeben	579
Direktkommando-Syntax für Fehlermeldungen	579
70 Profile bearbeiten	583
Felder im Menü Profiles	584
Auswahllisten für Profile	586
Direktkommando-Syntax für Profile	587
71 Rules bearbeiten	591
Felder im Menü Rules	592
Auswahllisten für Rules	594
Direktkommando-Syntax für Rules	595
72 DL/I Subfiles bearbeiten	599

Felder im Menü DL/I Subfiles	600
Auswahllisten für DL/I Subdateien	601
Direktkommando-Syntax für DL/I Subfiles	602
73 DDMs bearbeiten	605
Felder im Menü DDMs	606
Auswahllisten für DDMs	608
Direktkommando-Syntax für DDMs	609
74 Predict Sets bearbeiten	613
Felder im Menü Predict Sets	614
Auswahllisten für Predict Sets	615
Direktkommando-Syntax für Predict Sets	616
75 Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos	621
Beschreibung der Schlüsselwörter	622
Angabe eines Namensbereichs	634
76 An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos	637
77 Statusmeldungen und Fehlerbenachrichtigungen bearbeiten	641
Ablehnung von Objekten und Ursache	642
Status-Meldungen	644
SYSMAIN-Fehlerbenachrichtigung	648
78 Besondere Hinweise für Administratoren	653
File Security	654
Natural Security	655
User-Exit-Routinen	656
XVIII SYSNCP Utility	663
79 SYSNCP Utility	665
Einführung in das Dienstprogramm SYSNCP	666
Dienstprogramm SYSNCP aufrufen	674
Auswahl des Prozessors	675
Header-Daten	676
Verwaltung der Schlüsselwörter	688
Verwaltung der Funktionen	694
Laufzeit-Aktionen	700
Kommandoprozessor katalogisieren	705
Administrative SYSNCP-Funktionen	706
Sitzungsprofil	713
XIX SYSPARM-Utility	717
80 SYSPARM-Utility	719
Utility SYSPARM aufrufen	720
Profile auflisten - Funktion: List Profiles	721
Profil anzeigen - Funktion: Display Profile	723
Neues Profil anlegen - Funktion: Add New Profile	724
Profil ändern - Funktion: Modify Profile	724
Profile bearbeiten - Funktion: Editor	725
Profil kopieren - Funktion: Copy Profile	729
Profil löschen - Funktion: Delete Profile	729

Direktkommandos und Batch-Modus	730
Parameterprofile in unterschiedlichen Umgebungen verwalten	740
Hilfe zu Parametern aus der Kommandozeile aufrufen	740
XX SYSRDC Utility	741
81 SYSRDC Utility	743
Funktionsbausteine von SYSRDC	744
Datenerfassung auslösende Ereignisse	744
Gesammelte Daten	746
Natural Data Collector aktivieren und konfigurieren	748
Trace Recording-Funktion	749
User Exits für externes Monitoring/Accounting	750
Aufruf des CMRDC-Interface	752
Beispiel-Programme	756
XXI SYSRPC Utility	761
82 SYSRPC Utility aufrufen und beenden	763
SYSRPC Utility aufrufen	764
SYSRPC Utility beenden	765
Online-Hilfe aufrufen	765
83 Funktion Service Directory Maintenance benutzen	767
Service Directory-Konzept	768
Funktion Service Directory Maintenance aufrufen	769
Felder auf dem Service Directory-Bildschirm	771
Kommandos zur Pflege des Service Directory	774
84 Elemente im Service Directory ersetzen	779
Syntax des Direktkommandos SYSRPC SM REPLACE	780
85 Interface-Objekte generieren - Allgemeine Aspekte	783
86 Einzelne Interface-Objekte mit Parameterangabe generieren	785
Funktion Interface Object Generation benutzen	786
Parameter angeben	789
Beispiele für die Generierung von Interface-Objekten	792
87 Mehrere Interface-Objekte generieren	795
Direktkommando SYSRPC SGMASS benutzen	796
Name und Komprimierungsart angeben	798
88 Benötigte Puffergröße berechnen	801
Name und Komprimierungsart angeben	802
89 Parameter verwalten (Parameter Maintenance)	805
Funktion Parameter Maintenance aufrufen	806
NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter angeben	806
90 Server-Kommandos ausführen (Server Command Execution)	809
Funktion Server Command Execution benutzen	810
RPC Server anpingen	812
RPC-Server beenden	815
91 Beim EntireX Broker registrierte Server auflisten	819
Beispiel für ein SYSRPC SRVLIST-Direktkommando	821
Server-Liste anzeigen	821

Zusätzliche Server-Informationen anzeigen	822
Server-Listen anpassen	823
92 Übersicht über die SYSRPC-Direktkommandos und -Batch-Kommandos	825
XXII SYSTP Utility	827
93 SYSTP aufrufen und Funktionen ausführen	829
94 SYSTP-Bildschirme benutzen	833
95 Allgemeine SYSTP-Funktionen	835
Natural Monitoring (SYSMON)	836
Natural Print/Work Files (SYSFILE)	840
Natural Swap Information	841
Buffer Usage Statistics (BUS)	845
Informationen zu Natural-Subsystemen und Roll-Servern anzeigen	848
Natural Thread Usage Statistics	849
Natural-Lizenzinformationen	852
96 SYSTP-Funktionen unter CICS	853
Natural-Benutzersitzungen	854
Natural Roll Facilities	859
Natural-Thread-Gruppen	861
Natural-Speicher-Threads	862
Globale Systeminformationen zum Natural CICS Interface anzeigen	863
Natural/CICS-Generierungsoptionen	865
Natural Thread-Gruppendefinitionen	866
Eigene Natural-Benutzersitzung	867
CICS Task Information	867
System Administration Facilities	867
97 SYSTP-Funktionen unter IMS TM	871
Nachricht an eine Benutzergruppe verwalten	872
Umgebungsdaten anzeigen	872
Monitoring	873
Angewandte NII-Zaps	873
98 SYSTP-Funktionen unter TIAM und openUTM	875
P-Key Utility	876
Gemeinsame Speicherpools anzeigen	881
99 SYSTP im Batch-Modus für CICS-Sitzungen	883
SYSTP im Batch-Modus aufrufen	884
Protokolldatei auswerten	884
Stichwortverzeichnis	887

Debugger und Dienstprogramme (Utilities)

Dieses Dokument enthält die Beschreibungen für den Natural-Debugger und die Natural-Dienstprogramme (Utilities).

Natural-Debugger	
Natural Debugger	Mit dem Natural Debugger können Sie Programmfehler erkennen, auffinden und korrigieren, die Programmausführung testen oder optimieren und einen Natural-Fehler analysieren, der die Programmausführung unterbricht.
Natural-Dienstprogramme (Utilities)	
Dienstprogramme gruppiert nach Verwendungszweck	Liste <i>aller</i> Dienstprogramme/Utilities sortiert nach Verwendungszweck.
Utility-Aktivierung	Allgemeine Informationen zur Utility-Aktivierung durch Natural und zur Benutzung von Utilities mit/ohne Natural Security.
ADACALL	Mit dem Dienstprogramm ADACALL können Sie Adabas-Direktaufrufe (native Kommandos) direkt an eine Adabas-Datenbank absetzen.
DBLOG	Mit dem Dienstprogramm DBLOG können Sie Adabas-Kommandos, DL/I- und SYNC/ROLB-Aufrufe, SQL-Statements oder VSAM-Aufrufe protokollieren.
INPL	Mit dem Dienstprogramm INPL können Sie Natural-Objekte aus von der Software AG gelieferten Datasets (Dateien) laden und scannen.
NATPAGE	Mit dem Dienstprogramm NATPAGE können Sie während einer Natural-Session Bildschirmausgabedaten (Masken und Reports) aufzeichnen.
NATRJE	Das Dienstprogramm NATRJE (Natural Remote Job Entry) zur Jobfernverarbeitung kann verwendet werden, um JCL-Karten aus einem Natural-Programm an das Betriebssystem zur Zeitplanung und Ausführung zu übergeben.
Recording Utility	Mit der Recording Utility können Sie während einer Natural-Session eingegebene Kommandos und Eingabedaten aufzeichnen und eine aufgezeichnete Sitzung wieder ausführen.
SYSAPI	Mit dem Dienstprogramm SYSAPI können Sie Anwendungsprogrammierschnittstellen (Application Programming Interfaces/APIs), die von Natural Add-on-Produkten zur Verfügung gestellt werden, finden und testen.
SYSBPM	Das Dienstprogramm SYSBPM dient zur Verwaltung lokaler und globaler Buffer Pools des Typs Natural, DL/I oder SORT sowie von Message Pools.
SYSCP	Mit dem Dienstprogramm SYSCP können Sie sich Informationen zu Codepages anzeigen lassen und Codepages für Natural-Quellcode-Objekte verwalten.
SYSEDIT	Das Dienstprogramm SYSEDIT bietet Verwaltungsfunktionen für den Editor Buffer Pool, der als Datencontainer für den Software AG Editor dient.

SYSERR	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSERR können Sie anwendungsspezifische Meldungen anlegen und verwalten.</p> <p>Außerdem können Sie damit die Texte der existierenden Natural-Systemmeldungen ändern (nicht empfohlen).</p>
SYSEXT	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSEXT können Sie Natural-Anwendungsprogrammierschnittstellen (Application Programming Interfaces/APIs), die in der aktuellen System Library SYSEXT enthalten sind, finden und testen.</p>
SYSEXV	<p>Das Dienstprogramm SYSEXV stellt Beispiel-Programme zur Verfügung, die die Verwendung von Natural-Funktionalität und Merkmalen veranschaulichen, die mit der aktuellen oder einer vorangegangenen Version von Natural eingeführt wurden.</p>
SYSMAIN	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSMAIN können Sie Funktionen zur Pflege von Objekten ausführen, z.B. Kopieren, Verschieben, Ersetzen und Löschen.</p>
SYSNCP	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSNCP können Sie kommandogesteuerte Navigationssysteme für Natural-Anwendungen definieren.</p>
SYSPARM	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSPARM können Sie einen Satz Natural-Profilparameter als individuelles Parameterprofil anlegen und pflegen. Ein solches Parameterprofil können Sie für jede Natural-Session verwenden.</p>
SYSRDC	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSRDC können Sie Monitoring- und Abrechnungsdaten über den internen Prozessablauf innerhalb einer Natural-Anwendung aufzeichnen und für die Auswertung von Natural-Session-Aktivitäten in externen oder Natural-Programmen verwenden.</p>
SYSRPC	<p>Das Dienstprogramm SYSRPC dient zum Einrichten und Pflegen von Natural RPC-Umgebungen (Remote Procedure Call).</p>
SYSTP	<p>Mit dem Dienstprogramm SYSTP können Sie TP-Monitor-spezifische Natural-Eigenschaften überwachen.</p>

1 Über diese Dokumentation

- Dokumentationskonventionen 2
- Online-Informationen und Support 2
- Datenschutz 3

Dokumentationskonventionen

Konvention	Beschreibung
Fettschrift	>Kennzeichnet Elemente auf einem Bildschirm.
Nichtproportionale Schrift	Kennzeichnet Namen und Orte von Diensten im Format <i>Ordner.Unterordner.Dienst</i> , Programmierschnittstellen (APIs), Namen von Klassen, Methoden und Properties in Java.
<i>Kursivschrift</i>	Kennzeichnet: Variablen, für die Sie situations- oder umgebungsspezifische Werte angeben müssen. Neue Begriffe, wenn sie erstmals im Text auftreten. Verweise auf andere Dokumentationsquellen.
Nichtproportionale Schrift	Kennzeichnet: Text, den Sie eingeben müssen. Meldungen, die vom System angezeigt werden. Programmcode.
{ }	Zeigt eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten an, von denen Sie eine auswählen müssen. Geben Sie nur die innerhalb der geschweiften Klammern vorhandenen Informationen ein. Geben Sie nicht die Klammersymbole { } ein.
	Trennt zwei sich gegenseitig ausschließende Auswahlmöglichkeiten in einer Syntaxzeile voneinander ab. Geben Sie eine der Auswahlmöglichkeiten ein. Geben Sie nicht das Symbol ein.
[]	Zeigt eine oder mehrere Optionen an. Geben Sie nur die innerhalb der eckigen Klammern vorhandenen Informationen ein. Geben Sie nicht die Klammersymbole [] ein.
...	Zeigt an, dass Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten desselben Typs eingeben können. Geben Sie nur die Informationen ein. Geben Sie nicht die drei Auslassungspunkte (...) ein.

Online-Informationen und Support

Produktdokumentation

Sie finden die Produktdokumentation auf unserer Dokumentationswebsite unter <https://documentation.softwareag.com>.

Zusätzlich können Sie auch über <https://www.softwareag.cloud> auf die Dokumentation für die Cloud-Produkte zugreifen. Navigieren Sie zum gewünschten Produkt und gehen Sie dann, je nach Produkt, zu „Developer Center“, „User Center“ oder „Documentation“.

Produktschulungen

Sie finden hilfreiches Produktschulungsmaterial auf unserem Lernportal unter <https://knowledge.softwareag.com>.

Tech Community

Auf der Website unserer Tech Community unter <https://techcommunity.softwareag.com> können Sie mit Experten der Software AG zusammenarbeiten. Von hier aus können Sie zum Beispiel:

- Unsere umfangreiche Wissensdatenbank durchsuchen.
- In unseren Diskussionsforen Fragen stellen und Antworten finden.
- Die neuesten Nachrichten und Ankündigungen der Software AG lesen.
- Unsere Communities erkunden.
- Unsere öffentlichen Repositories auf GitHub and Docker unter <https://github.com/softwareag> und <https://hub.docker.com/publishers/softwareag> besuchen und weitere Ressourcen der Software AG entdecken.

Produktsupport

Support für die Produkte der Software AG steht lizenzierten Kunden über unser Empower-Portal unter <https://empower.softwareag.com> zur Verfügung. Für viele Dienstleistungen auf diesem Portal benötigen Sie ein Konto. Wenn Sie noch keines haben, dann können Sie es unter <https://empower.softwareag.com/register> beantragen. Sobald Sie ein Konto haben, können Sie zum Beispiel:

- Produkte, Aktualisierungen und Programmkorrekturen herunterladen.
- Das Knowledge Center nach technischen Informationen und Tipps durchsuchen.
- Frühwarnungen und kritische Alarmer abonnieren.
- Supportfälle öffnen und aktualisieren.
- Anfragen für neue Produktmerkmale einreichen.

Datenschutz

Die Produkte der Software AG stellen Funktionen zur Verarbeitung von personenbezogenen Daten gemäß der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) der Europäischen Union zur Verfügung. Gegebenenfalls sind in der betreffenden Systemverwaltungsdokumentation entsprechende Schritte dokumentiert.

I

■ 2 Debugger	7
■ 3 Debugger-Tutorial	9
■ 4 Debugger-Konzept	43
■ 5 Debugger starten	49
■ 6 Test-Modus ein- und ausschalten	55
■ 7 Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance	57
■ 8 Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance	63
■ 9 Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance	69
■ 10 Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance	79
■ 11 Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance	93
■ 12 Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen verwalten - Menü: Statement Execution Statistics Maintenance	99
■ 13 Variablen verwalten - Funktion: Variable Maintenance	109
■ 14 Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source	115
■ 15 Fehlerbehandlung	119
■ 16 Kommandos zur Ausführungssteuerung	123
■ 17 Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen	127
■ 18 Debug-Kommandoübersicht und -syntax	133
■ 19 Natural für Attached-Debugging vorbereiten	145

2 Debugger

Mit dem Debugger können Sie Programmfehler erkennen, auffinden und korrigieren, die Programmausführung testen oder optimieren und einen Natural-Fehler analysieren, der die Programmausführung unterbricht.

Debugger-Tutorial	Erste Schritte mit dem Debugger.
Debugger-Konzept	Grundkonzeption des Debuggers.
Debugger starten	Betriebsanforderungen und Anweisungen zum Aufrufen des Debuggers.
Test-Modus ein- und ausschalten	Einstellung des Test-Modus zum Aktivieren und Deaktivieren des Debuggers.
Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance	Speichern und Benutzen einer vordefinierten Debug-Umgebung.
Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance	Setzen, Ändern, Löschen und Aktivieren von Haltepunkten (sowohl Breakpoints als auch Watchpoints).
Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance	Setzen, Ändern, Löschen und Aktivieren von Breakpoints. Erklärung der Breakpoint-Bildschirmhalte.
Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance	Setzen, Ändern, Löschen und Aktivieren von Watchpoints. Erklärung der Watchpoint-Bildschirmhalte.
Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance	Abrufen von Statistiken über aufgerufene Objekte.
Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen verwalten - Menü: Statement Execution Statistics Maintenance	Abrufen von Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen.
Variablen verwalten - Funktion: Variable Maintenance	Anzeigen und Ändern von Variablen.
Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source	Anzeigen eines Objekt-Quellcodes.
Fehlerbehandlung	Behandlung von Fehlern, die während der Ausführung der Anwendung oder des Debuggers auftreten können.

Kommandos zur Ausführungssteuerung	Debugger-Kommandos für die Programmablaufsteuerung.
Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen	Debugger-Kommandos für Bildschirminavigation, Objektinformationen und Debugger-Profileinstellungen.
Kommandoübersicht und -syntax	Alle Debugger-Kommandos und die entsprechende Kommando-Syntax.
Natural für Attached-Debugging vorbereiten	Verwendung eines Debug-Attach-Servers, der unter NaturalONE läuft.



Anmerkungen:

1. Die Sprache der Debugger-Benutzungsoberfläche ist Englisch. Daher sind im folgenden Dokument alle zur Orientierung erforderlichen englischen Literale beibehalten und ggf. nur in Klammern übersetzt worden.
2. Terminologie: „**Breakpoints**“ und „**Watchpoints**“ sind Debug-Haltepunkte. "**Spies**" ist der Sammelbegriff für diese Haltepunkte. Die Funktion „Spy“ dient zur Verwaltung der verschiedenen Debug-Einträge.
3. Die in diesem Dokument verwendete Notation *vr_s* bzw. *vr* steht als Platzhalter für die betreffende Produktversion (siehe auch Version im *Glossar*).

3 Debugger-Tutorial

- Voraussetzungen 10
- Grundlagen des Debugging 10
- Sitzung 1 - Analyse eines Natural-Fehlers 11
- Sitzung 2 - Einen Breakpoint benutzen 16
- Sitzung 3 - Einen Watchpoint benutzen 22
- Sitzung 4 - Verfolgen des logischen Ablaufs von Programmen 28
- Sitzung 5 - Verwendung von Statistiken über die Programmausführung 32
- Weitere Hinweise zur Benutzung des Debuggers 35
- Quellcode-Beispiele 39

In diesem Tutorial werden die grundlegenden Funktionen des Debuggers vorgestellt und verschiedene Debugging-Methoden besprochen. Das Tutorial führt Sie durch ein einfaches Szenario, das demonstriert, wie der Debugger verwendet werden kann, um Laufzeitfehler zu analysieren und die Programmausführung zu kontrollieren.

Es ist wichtig, dass Sie die Sitzungen 1 bis 5 nacheinander durcharbeiten.



Anmerkungen:

1. Der Einfachheit halber zitiert das Tutorial hauptsächlich Direktkommandos zur Demonstration der Debugger-Funktionen und nicht die alternativen Menü-Funktionen.
2. Eine vollständige Beschreibung aller Debugger-Funktionen, die in diesem Tutorial erwähnt werden, finden Sie in den anschließenden Kapiteln der *Debugger*-Dokumentation.

Voraussetzungen

- Sie sollten mit der Programmierung in Natural vertraut sein
- Bevor Sie mit Sitzung 1 beginnen, müssen Sie alle Beispielprogramme (DEBUG1P und DEBUG2P) und Subprogramme (DEBUG1N, DEBUG2N, DEBUG3N und DEBUG4N) erstellen, die im Abschnitt *Beispiel-Quellcode* weiter unten in diesem Tutorial vorhanden sind. Speichern und katalogisieren Sie diese Objekte mit dem Systemkommando STOW.

Grundlagen des Debugging

Mit dem Debugger können Sie den Ausführungsfluss eines Natural-Objekts bei einem bestimmten Debug-Event (Ereignis) unterbrechen und Informationen zum aktuellen Status des unterbrochenen Objekts, z.B. das nächste auszuführende Statement, den Wert einer Variablen oder die Hierarchie (Programmebenen) aufgerufener Objekte erhalten.

Grundsätzlich müssen Sie die folgenden zwei Hauptschritte ausführen, um die Kontrolle an den Debugger für die Programmunterbrechung zu übergeben:

1. Aktivieren Sie den Debugger mit dem Systemkommando TEST ON.

Dadurch kann der Debugger die Steuerung für jedes auszuführende Statement erhalten.

2. Setzen Sie einen oder mehrere Debug-Einträge (**Breakpoints** und **Watchpoints**) für die Natural-Objekte, die ausgeführt werden sollen.

Dadurch kann der Debugger entscheiden, wann er die Kontrolle vom Natural-Laufzeitsystem übernimmt und die Programmausführung stoppt.

Ein Natural-Fehler führt immer zur Unterbrechung des Programms.

Es ist dann keine Debug-Eingabe erforderlich, der Debugger greift automatisch ein.

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über alle möglichen Programmunterbrechungen:

Programmunterbrechung	Erklärung
Breakpoint	Haltepunkt: Bewirkt eine Programmunterbrechung für eine Statement-Zeile in einem Natural-Objekt. Der Debugger unterbricht das Programm, sobald die Statement-Zeile, für die ein Breakpoint gesetzt ist, ausgeführt werden soll, d.h., <i>bevor</i> das in dieser Zeile enthaltene Statement verarbeitet wird.
Watchpoint	Haltepunkt: Bewirkt eine Programmunterbrechung für eine Variable in einem Natural-Objekt. Der Debugger unterbricht das Programm, sobald sich der Inhalt der Variablen, für die ein Watchpoint gesetzt ist, geändert hat, d.h., <i>nachdem</i> das Statement, das diese Variable referenziert, verarbeitet wird.
Step-Modus	Einzelschritt-Modus: Das Objekt wird schrittweise während der Programmausführung durchlaufen. Der Step-Modus wird durch ein Debugger-Kommando eingeleitet. Dazu muss der Debugger zuvor wegen eines Breakpoint- oder Watchpoint-Haltepunkts die Kontrolle erhalten haben. Im Step-Modus unterbricht der Debugger die Programmausführung, <i>bevor</i> ein ausführbares Statement, das in diesem Objekt enthalten ist, verarbeitet wird.
Natural-Fehler	Bewirkt eine automatische Programmunterbrechung.

Sitzung 1 - Analyse eines Natural-Fehlers

Diese Sitzung beschreibt Untersuchungsmethoden für einen Natural-Fehler, der während der Programmausführung auftritt.

➤ Um einen Natural-Fehler zu simulieren:

- Führen Sie an der Eingabeaufforderung NEXT das Beispielprogramm DEBUG1P aus.

Es erscheint folgende Natural-Meldung: `DEBUG1N 0180 NAT0954 Abnormal termination SOC7 during program execution.` (Abnormale Beendigung SOC7 während der Programmausführung).

Die Meldung verweist auf die Zeile 180 im Subprogramm `DEBUG1N: BONUS := SALARY * PERCENT / 100`. Dies zeigt an, dass von einer oder mehreren der referenzierten Variablen falsche Werte zurückgegeben werden. Dies ist jedoch noch kein eindeutiger Hinweis darauf,

was das Problem tatsächlich verursacht, und es könnte schwierig sein, die Ursache zu ermitteln, wenn die Variablenwerte aus einer Datenbank abgerufen wurden, so wie es typisch ist für Mitarbeiter-Datensätze (Employees Records).

➤ **Um den Debugger für die weitere Untersuchung des Problems zu aktivieren:**

- 1 Geben Sie an der Eingabeaufforderung `NEXT` Folgendes ein:

```
TEST ON
```

Die Meldung `Test mode started.` (Test-Modus gestartet) zeigt an, dass der Debugger aktiviert ist.

 **Anmerkung:** `TEST ON` bleibt aktiv für die Dauer der aktuellen Sitzung oder solange, bis Sie `TEST OFF` eingeben, um den Debugger zu deaktivieren.

- 2 Führen Sie an der Eingabeaufforderung `NEXT` wieder das Beispielprogramm `DEBUG1P` aus.

Das Fenster **Debug Break** erscheint (Beispiel):

```
+----- Debug Break -----+
| Break by ABEND SOC7 at NATARI2+2A4-4 (NAT0954) |
| at line 180 in subprogram DEBUG1N (level 2) |
| in library DEBUG in system file (10,32). |
| |
| G Go |
| L List break |
| M Debug Main Menu |
| N Next break command |
| R Run (set test mode OFF) |
| S Step mode |
| V Variable maintenance |
| |
| Code .. G |
| |
| Abnormal termination SOC7 during program execution |
| PF2=Step,PF13=Next,PF14=Go,PF15=Menu,PF17=SkipS |
+-----+
```

Weil ein Natural-Fehler auftritt, greift der Debugger automatisch ein und zeigt das Fenster **Debug Break**.

Am oberen Rand des Fensters werden zusätzliche Informationen dazu angezeigt, wo der Fehler auftritt: Das Modul (`NATARI2`) im Natural-Nucleus (nützlich für den Software AG Technical Support), der Objekttyp (`subprogram`), die Library (`DEBUG`) und die Datenbankkennung und Dateinummer (`10,32`) der Systemdatei.

Außerdem sind im Fenster **Debug Break** Debugger-Funktionen verfügbar, die Sie benutzen können, um z.B. die Programmausführung fortzusetzen (**Go** oder **Run**), das Debugger-

Hauptmenü (**Debug Main Menu**) aufzurufen oder den Step-Modus zu aktivieren. Sie können dazu entweder den entsprechenden Kennbuchstaben im Feld **Code** eingeben und **Enter** drücken oder die entsprechende PF-Taste drücken.

➤ **Um die fehlerhafte Statement-Zeile zu untersuchen:**

- Ersetzen Sie im Feld **Code** den Standardeintrag **G** durch **L**, um die Funktion **List break** auszuführen.

Der Quellcode des Beispielprogramms **DEBUG1N** wird angezeigt:

```

13:48:54          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -          Object DEBUG1N
          Bottom of data
Co Line Source          Message
__ 0070  2 NUMCHILD  (N2)
__ 0080  2 ENTRYDATE (D)
__ 0090  2 SALARY    (P7.2)
__ 0100  2 BONUS     (P7.2)
__ 0110 LOCAL
__ 0120  1 TARGETDATE (D)   INIT <D'2009-01-01'>
__ 0130  1 DIFFERENCE (P3.2)
__ 0140  1 PERCENT   (P2.2) INIT <3.5>
__ 0150 END-DEFINE
__ 0160 DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
__ 0170 IF DIFFERENCE GE 10          /* BONUS FOR YEARS IN COMPAN last line
__ 0180  BONUS := SALARY * PERCENT / 100          * NAT0954 *
__ 0190 END-IF
__ 0200 SALARY := SALARY + 1800      /* SALARY PLUS ANNUAL INCREA
__ 0210 END

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc
    
```

Die Meldung **last line** (letzte Zeile) zeigt an, dass das in Zeile 170 enthaltene Statement das letzte Statement ist, das erfolgreich ausgeführt wurde.

Das Statement in Zeile 180, welches das Problem verursacht, ist hervorgehoben und mit der Anmerkung *** NAT0954 *** markiert.

Dies zeigt an, dass der Fehler durch den Inhalt der Variablen **SALARY** (Gehalt) oder **PERCENT** (Prozent) verursacht wird. Höchstwahrscheinlich handelt es sich um **SALARY**, da **PERCENT** korrekt initialisiert ist.

➤ **Um den Inhalt der Variablen SALARY zu prüfen:**

1 Geben Sie Folgendes in der Kommandozeile ein:

```
DIS VAR SALARY
```

Der Bildschirm **Display Variable** wird für die Variable SALARY angezeigt (Beispiel):

```
18:59:51          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON      - Display Variable (Alphanumeric) -          Object DEBUG1N

Name ..... EMPLOYEE.SALARY
Fmt/Len ... P 7.2
Type ..... parameter
Index .....
Range .....

Position ..
Contents ..

Command ===>

Variable contains invalid data.

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Mod Flip          Li Br Alpha Hex Canc
```

Die Meldung `Variable contains invalid data.` (Variable enthält ungültige Daten) zeigt an, dass der Inhalt der Variablen, die scheinbar leer ist, nicht dem Format der Variablen entspricht. Dies wird deutlich, wenn Sie, wie im folgenden Schritt beschrieben, die hexadezimale Darstellung des Variableninhalts betrachten.

2 Drücken Sie PF11 (Hex), um den hexadezimalen Inhalt der Variablen anzuzeigen.

Der Bildschirm sieht nun ähnlich aus wie im folgenden Beispiel:

```

11:13:33          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - Display Variable (Hexadecimal) -          Object DEBUG1N

Name ..... EMPLOYEE.SALARY
Fmt/Len ... P 7.2
Type ..... parameter
Index .....
Range .....

Position ..
Contents .. 4040404040

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Mod Flip                               Li Br Alpha Hex Canc

```

Der hexadezimale Wert zeigt, dass die Variable nicht in gepacktem numerischem Format vorliegt, was folglich bei der Programmausführung zu einem Rechenfehler führt. Das Programm `DEBUG1P` übergibt dem Subprogramm `DEBUG1N` einen inkorrekten Wert für die Variable `SALARY`.



Tipp: Sie können `PF10` (Alpha) drücken, um wieder zur alphanumerischen Darstellung zurück zu wechseln.

- 3 Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
GO
```

Das Kommando `GO` bewirkt, dass die Kontrolle vom Debugger an das Natural-Laufzeitsystem zurückgegeben und dass die Ausführung des Programms bis zum Programmende oder bis zum nächsten Debug-Ereignis (Event) fortgesetzt wird. Im vorliegenden Fall gibt es kein zusätzliches Debug-Ereignis. Die Eingabeaufforderung `NEXT` erscheint mit der bekannten Natural-Fehlermeldung ([s.o.](#)).

➤ **Um die Variable `SALARY` im Objekt-Quellcode zu korrigieren:**

- 1 Öffnen Sie das Programm `DEBUG1P` mit dem Programm-Editor und entfernen Sie das für `SALARY := 99000` eingegebene Kommentarzeichen (*).
- 2 Benutzen Sie das Systemkommando `STOW`, um das geänderte Programm zu speichern und zu katalogisieren.
- 3 Führen Sie das Programm `DEBUG1P` aus.

Der Debugger unterbricht das Programm nicht, obwohl immer noch `TEST ON` gesetzt ist. Das Programm wird erfolgreich ausgeführt und gibt einen Bericht aus:

```

Page      1                               07-09-06  15:28:06
EMPLOYEE RECEIVES:    100800.00
  PLUS BONUS OF:      3465.00

NEXT                                           LIB=DEBUG
    
```

Sitzung 2 - Einen Breakpoint benutzen

Sie können die Programmausführung an einer bestimmten Statement-Zeile unterbrechen, indem Sie einen Breakpoint (Haltepunkt) für diese Zeile setzen.

➤ **Um für eine Zeile im Subprogramm `DEBUG1N` einen Breakpoint zu setzen:**

1 Geben Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` ein:

```
TEST SET BP DEBUG1N 170
```

Die Meldung `Breakpoint DEBUG1N0170 set at line 170 of object DEBUG1N.` erscheint. Sie bestätigt, dass für die Statement-Zeile 170 im Subprogramm `DEBUG1N` ein Breakpoint mit dem Namen `DEBUG1N0170` gesetzt ist.



Anmerkungen:

1. Ein Breakpoint kann nur für ein ausführbares Statement gesetzt werden. Falls Sie versuchen, für ein nicht ausführbares Statement einen Breakpoint zu setzen, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung.
2. Normalerweise ist ein Breakpoint nur während der aktuellen Natural-Sitzung gültig. Falls erforderlich, können Sie einen Breakpoint für zukünftige Sitzungen speichern. Weitere Informationen siehe [Breakpoints und Watchpoints speichern](#) in *Weitere Hinweise zur Benutzung des Debuggers*.

2 Führen Sie das Programm `DEBUG1P` aus.

Der Debugger unterbricht nun die Programmausführung an der Statement-Zeile, bei der der neue Breakpoint gesetzt ist. Das Fenster **Debug Break** erscheint:


```

11:36:45          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -          Object DEBUG1N
          Bottom of data
Co Line Source
__ 0070  2 NUMCHILD  (N2)
__ 0080  2 ENTRYDATE (D)
__ 0090  2 SALARY    (P7.2)
__ 0100  2 BONUS     (P7.2)
__ 0110 LOCAL
__ 0120  1 TARGETDATE (D)  INIT <D'2009-01-01'>
__ 0130  1 DIFFERENCE (P3.2)
__ 0140  1 PERCENT    (P2.2) INIT <3.5>
__ 0150 END-DEFINE
__ 0160 DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
__ 0170 IF DIFFERENCE GE 10          /* BONUS FOR YEARS IN COMPAN
__ 0180 BONUS := SALARY * PERCENT / 100
__ 0190 END-IF
__ 0200 SALARY := SALARY + 1800     /* SALARY PLUS ANNUAL INCREA
__ 0210 END

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc
  
```

Die im Fenster **Debug Break** angezeigte Statement-Zeile 170 ist hervorgehoben. In der Spalte **Message** wird der Name des für dieses Statement gesetzten Breakpoints (DEBUG1N0170) sowie die zuletzt ausgeführte Statement-Zeile angezeigt (die Zeile 160 ist als `last line` kommentiert). Zur Erinnerung: Ein Breakpoint unterbricht die Programmausführung *vor* dem Statement, für das der gesetzte Breakpoint verarbeitet wird.

Es gibt mehrere Direktkommandos, die Sie auf dem Bildschirm **List Object Source** eingeben können, um weitere Informationen über das aktuelle Objekt zu erhalten. Sie können sich z. B. alle Variablen wie im folgenden Schritt beschrieben anzeigen lassen.

> **Um eine Liste der in DEBUG1N enthaltenen Variablen zu erhalten:**

- Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
DIS VAR
```

Der Bildschirm **Display Variables** erscheint (Beispiel):

```

11:06:13          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON      - Display Variables (Alphanumeric) -          Object DEBUG1N
                                                           All
Co Le Variable Name          F          Leng Contents          Msg.
  1 EMPLOYEE
  2 NAME                      A           20 MEIER
  2 ENTRYDATE                 D           1989-01-01
  2 SALARY                    P           7.2 99000.00
  2 BONUS                     P           7.2 *** invalid data ***
  1 TARGETDATE                D           2009-01-01
  1 DIFFERENCE                 P           3.2 20.00
  1 PERCENT                   P           2.2 3.50

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Zoom Flip -      +      Li Br Alpha Hex Canc

```

Es werden alle in DEBUG1N definierten Variablen aufgelistet. Die Bemerkung `invalid data` (ungültige Daten) bei der Variablen `BONUS` können Sie unbeachtet lassen. Im vorliegenden Fall ist es nicht von Bedeutung, ob die Variable `BONUS` korrekt initialisiert wird, weil sie nur als Ziel-Operand benutzt wird.

Um jedoch ein anderes Debugger-Kommando auszuführen, ändern Sie den Inhalt von `BONUS` im folgenden Schritt.

> Um den Inhalt von `BONUS` zu prüfen und zu ändern:

- 1 Geben Sie in der Spalte **Co** neben `BONUS` folgendes Zeilenkommando ein:

```
MO
```

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
MOD VAR BONUS
```

Der Bildschirm **Modify Variable** wird angezeigt (Beispiel):

```
11:29:50          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON      - Modify Variable (Alphanumeric) -          Object DEBUG1N

Name ..... EMPLOYEE.BONUS
Fmt/Len ... P 7.2
Type ..... parameter
Index .....
Range .....

Position .. 1
Contents .. _____

Command ==>

Variable contains invalid data.

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Save Flip                               Li Br Alpha Hex  Canc
```

- 2 Sie können die hexadezimale Anzeige benutzen, um sicherzustellen, dass die Variable nicht in Format P (gepackt numerisch) ist. Drücken Sie dazu PF10 (Alpha), um auf die alphanumerische Anzeige zurückzuschalten.
- 3 Geben Sie im Feld **Contents** einen Wert im Format P (numerisch gepackt) ein, z.B. 12345.00 und drücken Sie PF5 (Save).

Der Bildschirm sieht nun folgendermaßen aus (Beispiel):

```

11:50:00          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON      - Display Variable (Alphanumeric) -          Object DEBUG1N

Name ..... EMPLOYEE.BONUS
Fmt/Len ... P 7.2
Type ..... parameter
Index .....
Range .....

Position ..
Contents .. 12345.00

Command ==>

Variable BONUS modified.

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Mod Flip                               Li Br Alpha Hex Canc

```

Die Änderung von **Contents** wird durch die Meldung `Variable BONUS modified.` (Variable BONUS geändert.) angezeigt.

- 4 Drücken Sie PF9 (Li Br) oder PF3 (Exit).

Der Bildschirm **List Object Source** erscheint.

- 5 Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
GO
```

Der Debugger gibt die Kontrolle an das Natural-Laufzeitsystem zurück, welches die Ausführung des Programms `DEBUG1P` beendet, weil kein weiteres Debug-Ereignis (Event) auftritt. Der vom Programm erstellte Bericht wird ausgegeben:

```

Page      1          07-09-06  10:02:51

EMPLOYEE RECEIVES:   100800.00
  PLUS BONUS OF:     3465.00

NEXT                                          LIB=DEBUG

```

- 6 Bevor Sie fortfahren und mit der nächsten Sitzung beginnen, löschen Sie bitte alle aktuellen Breakpoints, indem Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` eingeben:

```
TEST DEL BP * *
```

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass alle Breakpoints (im konkreten Fall nur ein Breakpoint) gelöscht sind.

Sitzung 3 - Einen Watchpoint benutzen

Das Programm `DEBUG1P` und das Subprogramm `DEBUG1N` führen eine Berechnung für die Bonus- und Gehaltszahlung eines einzelnen Mitarbeiters durch. Wenn mehrere Mitarbeiterdatensätze verarbeitet würden, würden Sie wahrscheinlich prüfen, ob die Variable `BONUS` nun korrekt aktualisiert wird. Dies geschieht durch Setzen eines Watchpoints für diese Variable. Ein Watchpoint ermöglicht es dem Debugger, die Programmausführung zu unterbrechen, wenn sich der Inhalt der angegebenen Variablen ändert.

› Um einen Watchpoint für die Variable `BONUS` zu setzen:

- 1 Geben Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` ein:

```
TEST SET WP DEBUG1N BONUS
```

Die Meldung `Watchpoint BONUS set for variable EMPLOYEE.BONUS.` erscheint. Sie bestätigt, dass ein Watchpoint für die Variable `BONUS` in Beispiel-Subprogramm `DEBUG1N` gesetzt ist.



Anmerkungen:

1. Wenn Sie in der Kommandozeile eines Debugger-Bildschirms ein Debugger-Direktkommando eingeben, müssen Sie das Schlüsselwort `TEST` weglassen. Beispiel: Anstelle von `TEST SET WP DEBUG1N BONUS` geben Sie dann nur `SET WP DEBUG1N BONUS` ein.
 2. Normalerweise ist ein Watchpoint nur während der aktuellen Natural-Sitzung gültig. Falls erforderlich, können Sie einen Watchpoint für zukünftige Sitzungen speichern. Weitere Informationen siehe [Breakpoints und Watchpoints speichern](#) in *Weitere Hinweise zur Benutzung des Debuggers*.
- 2 Führen Sie das Programm `DEBUG1P` an der Eingabeaufforderung `NEXT` aus.

Der Debugger unterbricht nun die Programmausführung an dem neuen Watchpoint. Das Fenster **Debug Break** erscheint:

```
+----- Debug Break -----+
| Break by watchpoint BONUS   |
| at line 180 in subprogram DEBUG1N (level 2) |
| in library DEBUG    in system file (10,32). |
|                                     |
|      G   Go                   |
|      L   List break           |
|      M   Debug Main Menu     |
|      N   Next break command  |
|      R   Run (set test mode OFF) |
|      S   Step mode           |
|      V   Variable maintenance |
|                                     |
| Code .. G                   |
|                                     |
| PF2=Step,PF13=Next,PF14=Go,PF15=Menu,PF17=SkipS |
+-----+
```

In dem Fenster wird angezeigt, dass ein Watchpoint in Zeile 180 festgestellt wurde. Diese Zeile enthält das Statement, das die Variable `BONUS` verarbeitet.

Der Debugger unterbrach die Programmausführung, *nachdem* das Statement für `BONUS` verarbeitet war. Erst dann konnte der Debugger erkennen, dass sich der Inhalt der Variablen geändert hat.

- 3 Führen Sie die Funktion **List break** aus.

Der Bildschirm **List Object Source** erscheint (Beispiel):

```

16:24:46          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -          Object DEBUG1N
          Bottom of data
Co Line Source          Message
___ 0070  2 NUMCHILD  (N2)
___ 0080  2 ENTRYDATE (D)
___ 0090  2 SALARY    (P7.2)
___ 0100  2 BONUS     (P7.2)
___ 0110 LOCAL
___ 0120  1 TARGETDATE (D)  INIT <D'2009-01-01'>
___ 0130  1 DIFFERENCE (P3.2)
___ 0140  1 PERCENT    (P2.2) INIT <3.5>
___ 0150 END-DEFINE
___ 0160 DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
___ 0170 IF DIFFERENCE GE 10          /* BONUS FOR YEARS IN COMPAN
___ 0180  BONUS := SALARY * PERCENT / 100          DEBUG1N0170
___ 0190 END-IF          BONUS
___ 0200 SALARY := SALARY + 1800      /* SALARY PLUS ANNUAL INCREA
___ 0210 END

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc
    
```

Das Statement, welches die Variable `BONUS` referenziert, ist hervorgehoben. Die Meldung in der Spalte **Message** zeigt den Namen des für die Variable gesetzten Watchpoint.

➤ **Um auf Änderungen in `BONUS` zu prüfen:**

- 1 Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
DIS VAR BONUS
```

Der Bildschirm **Display Variable** erscheint. Im Feld **Contents** (Inhalt) wird der Wert `3465.00` angezeigt. Das zeigt, dass sich der Inhalt der Variablen `BONUS` geändert hat.

- 2 Drücken Sie `PF3` (Exit), um zum Bildschirm **List Object Source** zurückzukehren.

➤ **Um auf Änderungen in `SALARY` zu prüfen:**

- 1 Um den Inhalt der Variablen `SALARY` in einem späteren Schritt zu prüfen, setzen Sie einen Breakpoint für `SALARY`. Dazu geben Sie in der Spalte **Co** vor der Zeile 200 Folgendes ein:

```
SE
```

Vom Bildschirm **List Object Source** aus ist die Eingabe eines Zeilenkommandos wie `SE` eine bequeme Alternative zur Verwendung des Direktkommandos `SET BP`.

In der Spalte **Message** wird angezeigt, dass ein Breakpoint (BP) für die Zeile 200 gesetzt ist:

```

17:55:58          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -          Object DEBUG1N
          Bottom of data
Co Line Source          Message
__ 0070  2 NUMCHILD  (N2)
__ 0080  2 ENTRYDATE (D)
__ 0090  2 SALARY    (P7.2)
__ 0100  2 BONUS     (P7.2)
__ 0110  LOCAL
__ 0120  1 TARGETDATE (D)  INIT <D'2009-01-01'>
__ 0130  1 DIFFERENCE (P3.2)
__ 0140  1 PERCENT   (P2.2) INIT <3.5>
__ 0150  END-DEFINE
__ 0160  DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
__ 0170  IF DIFFERENCE GE 10          /* BONUS FOR YEARS IN COMPAN  | DEBUG1N0170
__ 0180  BONUS := SALARY * PERCENT / 100          | BONUS
__ 0190  END-IF
__ 0200  SALARY := SALARY + 1800      /* SALARY PLUS ANNUAL INCREA | BP set
__ 0210  END

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc

```

2 Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
GO
```

Das Fenster **Debug Break** erscheint:

```

+----- Debug Break -----+
| Break by breakpoint DEBUG1N0200 |
| at line 200 in subprogram DEBUG1N (level 2) |
| in library DEBUG in system file (10,32). |
| |
| G Go |
| L List break |
| M Debug Main Menu |
| N Next break command |
| R Run (set test mode OFF) |
| S Step mode |
| V Variable maintenance |
| |
| Code .. G |
| |
| PF2=Step,PF13=Next,PF14=Go,PF15=Menu,PF17=SkipS |
+-----+
    
```

3 Führen Sie die Funktion **List break** aus.

Der Bildschirm **List Object Source** sieht jetzt wie im folgenden Beispiel aus:

```

10:49:31          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -          Object DEBUG1N
          Bottom of data
Co Line Source          Message
__ 0070 2 NUMCHILD (N2)
__ 0080 2 ENTRYDATE (D)
__ 0090 2 SALARY (P7.2)
__ 0100 2 BONUS (P7.2)
__ 0110 LOCAL
__ 0120 1 TARGETDATE (D) INIT <D'2009-01-01'>
__ 0130 1 DIFFERENCE (P3.2)
__ 0140 1 PERCENT (P2.2) INIT <3.5>
__ 0150 END-DEFINE
__ 0160 DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
__ 0170 IF DIFFERENCE GE 10 /* BONUS FOR YEARS IN COMPAN | DEBUG1N0170
__ 0180 BONUS := SALARY * PERCENT / 100 | last line
__ 0190 END-IF
__ 0200 SALARY := SALARY + 1800 /* SALARY PLUS ANNUAL INCREA | DEBUG1N0200
__ 0210 END

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc
    
```

Da es sich hier um einen Breakpoint handelt, ist das Statement, das die Variable SALARY referenziert (und ändert), noch nicht ausgeführt worden. Folglich hat sich der Inhalt der Variablen nicht geändert.

- 4 Geben Sie DIS VAR SALARY in der Kommandozeile ein, um zu überprüfen, dass der er Inhalt der Variablen unverändert ist.

Der Bildschirm **Display Variable** belegt, dass die Variable SALARY immer noch den Wert 99000 enthält. Dies ist der Anfangswert, der ihr im Programm DEBUG1P zugewiesen wurde.

- 5 Springen Sie nun zum nächsten Statement, um die Änderung des Variableninhalts zu betrachten. Wählen Sie eine der folgenden Methoden:

Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
STEP
```

Oder:

Drücken Sie PF2 (Step).

Der neue Bildschirm sieht ähnlich wie im folgenden Beispiel aus:

```

13:38:24          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -          Object DEBUG1N
          Bottom of data
Co Line Source          Message
__ 0070  2 NUMCHILD  (N2)
__ 0080  2 ENTRYDATE (D)
__ 0090  2 SALARY   (P7.2)
__ 0100  2 BONUS    (P7.2)
__ 0110 LOCAL
__ 0120  1 TARGETDATE (D)  INIT <D'2009-01-01'>
__ 0130  1 DIFFERENCE (P3.2)
__ 0140  1 PERCENT   (P2.2) INIT <3.5>
__ 0150 END-DEFINE
__ 0160 DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
__ 0170 IF DIFFERENCE GE 10          /* BONUS FOR YEARS IN COMPAN   DEBUG1N0170
__ 0180   BONUS := SALARY * PERCENT / 100
__ 0190 END-IF
__ 0200 SALARY := SALARY + 1800      /* SALARY PLUS ANNUAL INCREA   last line
__ 0210 END                          step mode

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc

```

Sie haben eine Zeile übersprungen und das nächste ausführbare Statement in Zeile 200 ausgeführt, welches die Variable SALARY ändert. In der Spalte **Message** wird angezeigt, dass Step-

Modus gesetzt ist. Im Step-Modus setzt der Debugger die Programmausführung am nächsten ausführbaren Statement fort.

- 6 Geben Sie `DIS VAR SALARY` in der Kommandozeile ein, um den Variableninhalt zu prüfen.

Der Bildschirm **Display Variable** erscheint und zeigt im Feld **Contents** einen Wert von `100800.00` an. Das belegt, dass sich der Inhalt der Variablen `SALARY` geändert hat.

- 7 Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
GO
```

Der Debugger gibt die Kontrolle an das Natural-Laufzeitsystem zurück, welches die Ausführung des Programms `DEBUG1P` beendet, weil kein weiteres Debug-Ereignis (Event) auftritt. Der vom Programm erstellte Bericht wird ausgegeben.

Sitzung 4 - Verfolgen des logischen Ablaufs von Programmen

Diese Sitzung beschreibt Debugging-Methoden, die Sie anwenden können, um eine komplexe Natural-Anwendung mit zahlreichen Objekten besser zu verstehen, zu überblicken und zu steuern.

Die Sitzung beginnt mit einer Anleitung zur Analyse des logischen Ablaufs einer Anwendung auf Statement-Ebene. Anschließend wird demonstriert, wie Breakpoints verwendet werden können, um die Reihenfolge der Programmausführung herauszufinden.

Die Anweisungen in dieser Sitzung basieren auf einer einfachen (aber zur Demonstration ausreichenden) Beispielanwendung. Diese besteht aus einem Programm (`DEBUG2P`) und drei Subprogrammen (`DEBUG2N`, `DEBUG3N` und `DEBUG4N`).

➤ Um einen Breakpoint am Programmanfang oder -ende zu setzen:

- 1 Setzen Sie einen Breakpoint für `DEBUG2P`, indem Sie an der Eingabeaufforderung `NEXT` Folgendes eingeben:

```
TEST SET BP DEBUG2P BEG
```

Die Meldung `Breakpoint DEBUG2P-BEG set at line BEG of object DEBUG2P` bestätigt, dass ein Breakpoint in `DEBUG2N` gesetzt ist.

Die Verwendung des Schlüsselworts `BEG` anstelle einer bestimmten Zeilennummer bewirkt, dass der Breakpoint am Anfang des Programms, d. h. für das erste auszuführende Statement, gesetzt wird. Dies kann sogar das `DEFINE DATA`-Statement sein, wenn z. B. eine `INIT`-Klausel verwendet wird, die beim Katalogisieren des Programms ein ausführbares Statement erzeugt.

Das aufgerufene Subprogramm `DEBUG2N` wird angezeigt, wobei das nächste auszuführende Statement hervorgehoben ist:

```

11:59:19          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****                2007-09-06
Test Mode ON          - List Object Source -                Object DEBUG2N
                                                              Top of data
Co Line Source                                                              Message
__ 0010 ** SUBPROGRAM DEBUG2N: CALLS 'DEBUG3N' AND 'DEBUG4N'FOR
__ 0020 *****
__ 0030 DEFINE DATA | step mode
__ 0040 PARAMETER
__ 0050 1 EMPLOYEE
__ 0060 2 NAME (A20)
__ 0070 2 NUMCHILD (N2)
__ 0080 2 ENTRYDATE (D)
__ 0090 2 SALARY (P7.2)
__ 0100 2 BONUS (P7.2)
__ 0110 LOCAL
__ 0120 1 TARGETDATE (D) INIT <D'2009-01-01'>
__ 0130 1 DIFFERENCE (P3.2)
__ 0140 1 PERCENT (P2.2) INIT <3.5>
__ 0150 END-DEFINE

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Step Exit Last Scan Flip - + Li Br < > Canc
    
```

Alternativ könnten Sie das `CALLNAT`-Statement überspringen, indem Sie `STEP SKIP` in der Kommandozeile eingeben.

Sie würden dann nur die Statements in dem aufrufenden Programm `DEBUG2` schrittweise ausführen, jedoch nicht die Statements in einem aufgerufenen Programm.

➤ **Um die Ebenen zu betrachten, auf denen die Objekte ausgeführt werden:**

- 1 Geben Sie im Bildschirm **List Object Source** für `DEBUG2N` Folgendes in der Kommandozeile ein:

```
OBJCHAIN
```

Der Bildschirm **Break Information** erscheint (Beispiel):

```

13:45:34          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****                2007-09-06
                    - Break Information -

No GDA active for the current program.

Break by step mode
at line   30 in subprogram DEBUG2N (level 2)
in library DEBUG   in system file (10,32).

```

Zusätzlich zu den bereits bekannten Objektinformationen zeigt dieser Bildschirm an, ob das Programm einen globalen Datenbereich (GDA, Global Data Area) referenziert.

- 2 Drücken Sie ENTER, um eine Seite weiter nach unten zu blättern.

Der Bildschirm sieht jetzt aus wie im folgenden Beispiel:

```

13:46:34          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****                2007-09-06
                    - Current Object Chain -

Level Name      Type           Line Library  DBID  FNR
  2  DEBUG2N    Subprogram    0  DEBUG    10    32
  1  DEBUG2P    Program       170 DEBUG    10    32

```

Dieser Bildschirm zeigt die Ebenen (Level) an, auf denen die Objekte ausgeführt werden: Subprogramm DEBUG2N wird auf Ebene 2 ausgeführt und das Programm DEBUG2P (welches das Subprogramm aufruft) wird auf der übergeordneten Ebene 1 ausgeführt.

- 3 Drücken Sie ENTER.

Der Bildschirm **List Object Source** erscheint.

- 4 Geben Sie in der Kommandozeile Folgendes ein:

```
GO
```

Der Debugger gibt die Kontrolle zurück an das Natural-Laufzeitsystem. Dieses beendet die Ausführung von DEBUG2P, weil kein weiteres Debug-Ereignis auftritt. Der vom Programm erzeugte Bericht wird ausgegeben:

```

Page      1                                07-09-06  10:04:21

EMPLOYEE RECEIVES:    99300.00
  PLUS BONUS OF:      3565.00

NEXT                                                    LIB=DEBUG

```

- 5 Löschen Sie alle zurzeit gesetzten Breakpoints, indem Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung NEXT eingeben:

```
TEST DEL BP * *
```

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass alle Breakpoints gelöscht sind.

➤ **Um Breakpoints zur Verfolgung der Programmausführung zu setzen:**

- 1 Geben Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` ein:

```
TEST SET BP ALL BEG
```

Die Meldung `Breakpoint ALL-BEG set at line BEG of object ALL.` erscheint.

Sie zeigt an, dass Sie einen Breakpoint für das erste ausführbare Statement jedes auszuführenden Objekts gesetzt haben.

- 2 Führen Sie das Programm `DEBUG2P` aus.

Es erscheint ein **Debug Break**-Fenster für `DEBUG2P`.

- 3 Führen Sie die Funktion **Go** wiederholt aus.

Jedes Mal, wenn Sie die Funktion **Go** ausführen, wird das nächste aufgerufene Objekt im **Debug Break**-Fenster angezeigt (`DEBUG2N` zuerst und dann `DEBUG3N` und `DEBUG4N`). So können Sie leicht feststellen, welche Objekte an welcher Stelle während der Programmausführung aufgerufen werden. Zusätzlich können Sie für jedes Objekt die Menüfunktionen des **Debug Break**-Fensters anwenden.

- 4 Wenn die Eingabeaufforderung `NEXT` erscheint, löschen Sie alle zurzeit gesetzten Breakpoints, indem Sie Folgendes eingeben:

```
TEST DEL BP * *
```

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass alle Breakpoints gelöscht sind.

Sitzung 5 - Verwendung von Statistiken über die Programmausführung

Mit dem Debugger können Sie statistische Informationen darüber anzeigen, welche Objekte wie oft aufgerufen werden. Zusätzlich können Sie herausfinden, welche Statements ausgeführt werden und wie oft.

➤ **Um zu prüfen, welche Objekte während der Programmausführung aufgerufen werden:**

- 1 Geben Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` ein:

```
TEST SET CALL ON
```

Die Meldung `Call statistics started.` wird angezeigt. Sie bestätigt, dass die Statistik-Funktion aktiviert ist.

- 2 Führen Sie das Programm `DEBUG2P` aus.

Der Debugger protokolliert alle ausgeführten Objektaufrufe. Der vom Programm erstellte Bericht wird ausgegeben.

- 3 Geben Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` ein:

```
TEST DIS CALL
```

Der Bildschirm **Display Called Objects** erscheint (Beispiel):

```

10:43:47          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - Aufgerufene Objekte anzeigen-          Object
Object  Library  Type          DBID   FNR S/C Ver Cat Date   Time          Calls
*_____  _____
DEBUG2P  DEBUG    Program       10     32 S/C 4.2 2007-08-30 13:48          1
DEBUG2N  DEBUG    Subprogram    10     32 S/C 4.2 2007-08-30 13:48          1
DEBUG3N  DEBUG    Subprogram    10     32 S/C 4.2 2007-08-30 13:48          1
DEBUG4N  DEBUG    Subprogram    10     32 S/C 4.2 2007-08-30 13:48          1

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last      Flip      +          Canc
  
```

Der Bildschirm zeigt eine Liste aller ausgeführten Objekte: Das aufrufende Programm (`DEBUG2P`) und alle anderen aufgerufenen Objekte (`DEBUG2N`, `DEBUG3N` und `DEBUG4N`). Außerdem wird angezeigt, wie oft ein Objekt aufgerufen wird (`CALLS`), der Typ des aufgerufenen Objekts, wo und unter welcher Natural-Version das Objekt gespeichert ist, ob Quellcode-Objekte und katalogisierte Objekte existieren und wann das Objekt katalogisiert wurde.

- 4 Drücken Sie `PF3` (Exit) oder `PF12` (Canc) mehrmals, bis die Eingabeaufforderung `NEXT` erscheint.

➤ **Um zu prüfen, welche Statements während der Programmausführung ausgeführt werden:**

- 1 Geben Sie Folgendes an der Eingabeaufforderung `NEXT` ein:

```
TEST SET XSTAT COUNT
```

Die Meldung `Statement execution counting started for library/object */*` bestätigt, dass die Statistik-Funktion für alle Objekte aktiviert ist, die in der aktuellen Library und in allen, mit dieser Library verketteten Steplibs enthalten sind.

- 2 Führen Sie das Programm `DEBUG2P` aus.

Der Debugger protokolliert alle von dem Programm verarbeiteten Statements. Anschließend wird der vom Programm erstellte Bericht ausgegeben.

3 Geben Sie Folgendes am Eingabeaufforderungszeichen NEXT ein:

```
TEST DIS XSTAT
```

Der Bildschirm **List Statement Execution Statistics** erscheint (Beispiel):

```
11:39:10          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON      - List Statement Execution Statistics -          Object
All
Co Object   Library  Type      DBID   FNR Obj.Called Exec Exec  % Total No.
*  *                *                *                *   n Times able uted   Executions
___ DEBUG2P  DEBUG    Program   10    32      1    8    8 100      8
___ DEBUG2N  DEBUG    Subprogram 10    32      1    8    8 100      8
___ DEBUG3N  DEBUG    Subprogram 10    32      1    2    2 100      2
___ DEBUG4N  DEBUG    Subprogram 10    32      1   10    7  70      7

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last      Flip -   +          Canc
```

Der Bildschirm zeigt eine Liste. Diese enthält die Anzahl der Aufrufe (Obj. Called n Times), die Anzahl der ausführbaren Statements (Exec(ecut)able), die Anzahl der ausgeführten Statements (Executed), den Prozentsatz der ausgeführten Statements im Verhältnis zur Gesamtzahl der ausführbaren Statements (%) und die Gesamtzahl der ausgeführten Statements (Total No. Executions).

4 Geben Sie in der Spalte Co neben DEBUG4N Folgendes ein:

```
DS
```

Folgender Statistik-Bildschirm wird angezeigt (Beispiel):

```

12:11:19          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - Display Statement Lines -          Object DEBUG4N

Line Source                                          Count
0010 ** SUBPROGRAM 'DEBUG4N': CALCULATES SPECIAL SALARY INCREASE
0020 *****
0030 DEFINE DATA
0040 PARAMETER
0050 1 SALARY (P7.2)
0060 END-DEFINE
0070 DECIDE FOR FIRST CONDITION                      1
0080   WHEN SALARY < 50000                          1
0090     SALARY := SALARY + 1800                    not executed
0100   WHEN SALARY < 70000                          1
0110     SALARY := SALARY + 1200                    not executed
0120   WHEN SALARY < 90000                          1
0130     SALARY := SALARY + 600                     not executed
0140   WHEN NONE                                     1
0150     SALARY := SALARY + 300                      1

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last      Flip      +      Canc

```

Der Bildschirm zeigt an, wie oft ein Statement ausgeführt wurde und welche ausführbaren Statements nicht bearbeitet wurden.

Weitere Hinweise zur Benutzung des Debuggers

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Hinweise zur Benutzung des Debuggers.

- [Zeitstempel von Objekten](#)
- [Breakpoints und Watchpoints speichern](#)
- [Debug-Hauptmenü \(Main Menu\) für Verwaltungsfunktionen](#)
- [Hilfe zu Kommandos in Maintenance-Bildschirmen](#)
- [Während der Programmunterbrechung verfügbare Funktionen](#)
- [Next-Option für zusätzliche Kommandos während der Programmunterbrechung](#)
- [Große Variablen und Arrays anzeigen](#)
- [Debugger-Statistikberichte drucken](#)

- [Debugger im Batch-Modus benutzen](#)

Zeitstempel von Objekten

Ein katalogisiertes Objekt, das nicht genau mit dem Quellcode-Objekt übereinstimmt, kann zu Fehlern bei der Fehlersuche führen. Wenn Sie sicherstellen wollen, dass Quellcode-Objekt und katalogisiertes Objekt übereinstimmen, speichern und katalogisieren Sie sie mit dem Systemkommando `STOW`.

Weitere Informationen siehe [Voraussetzungen für den Betrieb](#).

Breakpoints und Watchpoints speichern

Sie können die in der aktuellen Sitzung gesetzten Breakpoints und Watchpoints als Debug-Umgebung speichern und diese Umgebung zur Verwendung in einer zukünftigen Sitzung laden. Dies ist hilfreich, wenn Sie eine Anwendung wiederholt mit denselben Debug-Einträgen testen wollen.

Weitere Informationen siehe Abschnitt [Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance](#).

Debug-Hauptmenü (Main Menu) für Verwaltungsfunktionen

Alle Verwaltungsfunktionen des Debuggers, wie z. B. das Setzen eines Breakpoint oder das Erstellen einer Statistik, können entweder mit einem Direktkommando oder mit den Verwaltungsfunktionen im Hauptmenü (**Debug Main Menu**) ausgeführt werden. Um das Hauptmenü aufzurufen, haben Sie folgende Eingabemöglichkeiten:

- `TEST` an einer Eingabeaufforderung.
- `MENU` in der Kommandozeile eines Debugger-Bildschirms.
- `M` im Feld **Code** im Fenster **Debug Break**.

Hilfe zu Kommandos in Maintenance-Bildschirmen

Sie können sich eine Liste der in einem Debugger-Maintenance-Bildschirm zur Verfügung stehenden Direktkommandos anzeigen lassen, indem Sie `PF1` (Help) drücken oder in der Kommandozeile ein Fragezeichen (?) eingeben.

In einem Debugger-Maintenance-Bildschirm mit Listeneinträgen stehen außerdem Zeilenkommandos zur Verfügung, die Sie benutzen können, um einen Eintrag zu bearbeiten. Die Eingabe eines Zeilenkommandos erfolgt neben dem betreffenden Eintrag in der Spalte **Co**. Sie können in dieser Spalte ein Fragezeichen (?) eingeben, um eine Liste der gültigen Zeilenkommandos angezeigt zu bekommen.

Während der Programmunterbrechung verfügbare Funktionen

Dieser Abschnitt enthält eine Liste der wichtigsten, während der Programmunterbrechung verfügbaren Funktionen. Sie können sie entweder im Fenster **Debug Break** oder in der Kommandozeile eines Debugger-Maintenance-Bildschirms ausführen.

Code im Debug Break-Fenster	Alternatives Direktkommando	Funktion
G	GO	Fortsetzung der Programmausführung, bis das nächste Debug-Ereignis auftritt.
L	LIST BREAK	Auflistung der Objekt-Source bei der Statement-Zeile, in der das Debug-Ereignis auftritt.
N	NEXT	Ausführung des nächsten Break-Kommandos, wenn es für einen Breakpoint oder Watchpoint angegeben wurde. Siehe auch Next-Option für zusätzliche Kommandos während der Programmunterbrechung .
R	RUN	Ausschalten des Test-Modus und Fortsetzen der Programmausführung.
S	STEP	Zeilenweise Verarbeitung der ausführbaren Statements.
V	DIS VAR	Anzeige einer Liste der Variablen, die für das unterbrochene Objekt definiert sind.

Next-Option für zusätzliche Kommandos während der Programmunterbrechung

Wenn Sie einen Breakpoint oder Watchpoint anzeigen oder ändern, werden Sie feststellen, dass an jeden von ihnen das Debugger-Kommando `BREAK` angehängt ist. Dieses Kommando ruft das **Debug-Break**-Fenster auf und darf nicht entfernt werden. Sie können jedoch zusätzliche Debugger-Kommandos angeben, die während der Programmunterbrechung nach dem `BREAK`-Kommando ausgeführt werden sollen. Ein zusätzlicher Befehl wird ausgeführt, wenn Sie entweder das Kommando `NEXT` in der Kommandozeile oder den Funktionscode `N` im **Debug Break**-Fenster eingeben.

Sie können die Debugger-Kommandos, wie im folgenden Beispiel gezeigt, im Feld **Commands** des entsprechenden Breakpoint- oder Watchpoint-Maintenance-Bildschirm eingeben:

```

11:38:55          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2007-09-06
Test Mode ON          - Modify Breakpoint -          Object

Spy number ..... 1
Initial state ..... A (A = Active, I = Inactive)
Breakpoint name ..... DEBUG1P0170_ DBID/FNR ..... 10/32
Object name ..... DEBUG1P_ Library ..... DEBUG
Line number ..... 0170
Label ..... _____
Skips before execution .. ____0
Max number executions ... ____0

Commands ... BREAK_____
              STACK_____
              DIS VAR BONUS_____
              _____
              _____
              _____

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit Last Save Flip                               Canc
    
```

Im obigen Beispiel weist das Kommando `STACK` den Debugger an, den Natural Stack zu untersuchen. Das Kommando `DIS VAR BONUS` weist den Debugger an, die angegebene Variable anzuzeigen. Dies ist z. B. hilfreich, wenn Sie in einer Schleife einen Breakpoint setzen und immer nur den Wert einer bestimmten Variablen sehen wollen. Sie müssen dann nicht wiederholt das Kommando `DIS VAR` eingeben.

Weitere Informationen siehe Beschreibung des Feldes **Commands** in den Abschnitten [Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen](#) und [Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen](#).

Große Variablen und Arrays anzeigen

Der Bildschirm **Display Variable** zeigt alle Definitionen einer Variablen und zeigt ihren Inhalt in alphanumerischem oder hexadezimalen Format. Informationen zu Anzeigemöglichkeiten bei großen Variablen, deren Inhalt über den aktuellen Bildschirm hinausgeht, oder bei Variablen mit Array-Definitionen siehe Abschnitt [Variable anzeigen - einzeln](#).

Debugger-Statistikberichte drucken

Sie können die vom Debugger erstellten Statistikberichte drucken oder auf einen PC herunterladen.

Weitere Informationen siehe [Objekte drucken](#) im Abschnitt *Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance* und [Statements drucken](#) im Abschnitt *Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen verwalten - Menü: Statement Execution Statistics Maintenance*.

Debugger im Batch-Modus benutzen

Der Debugger ist hauptsächlich für die interaktive Bedienung im Online-Modus ausgelegt. Zwar können Sie prinzipiell alle Debugger-Funktionen im Batch-Modus ausführen, die Verarbeitung von Online-Vorgängen im Batch-Modus (z.B. der Gebrauch von PF-Tasten) kann aber eine komplexe Batch-Programmierung erfordern. Es gibt jedoch Debugger-Funktionen, bei denen Batch-Verarbeitung eine komfortable Alternative darstellt. Eine Möglichkeit ist zum Beispiel das Sammeln und Drucken von Statistikdaten über eine Anwendung, siehe Abschnitt [Beispiel für das Erstellen und Drucken von Statistiken im Batch-Modus](#) im Abschnitt *Batch-Verarbeitung*.

Quellcode-Beispiele

Dieser Abschnitt enthält den Quellcode der Beispiel-Programme und -Subprogramme, die in den Sitzungen 1 bis 5 benötigt werden.

Programm DEBUG1P

```

** PROGRAM 'DEBUG1P: CALLS 'DEBUG1N' FOR SALARY AND BONUS CALCULATION
*****
DEFINE DATA
LOCAL
1 EMPLOYEE      (A42)
1 REDEFINE EMPLOYEE
  2 NAME         (A20)
  2 NUMCHILD     (N2)
  2 ENTRYDATE   (D)
  2 SALARY       (P7.2)
  2 BONUS        (P7.2)
END-DEFINE
NAME           := 'MEIER'
NUMCHILD      := 2
ENTRYDATE     := D'1989-01-01'
* SALARY      := 99000
CALLNAT 'DEBUG1N' NAME NUMCHILD ENTRYDATE SALARY BONUS
WRITE 'EMPLOYEE RECEIVES:' SALARY
WRITE '    PLUS BONUS OF:' BONUS
END

```

Subprogramm DEBUG1N

```

** SUBPROGRAM 'DEBUG1N': CALCULATES BONUS AND SALARY INCREASE
*****
DEFINE DATA
PARAMETER
1 EMPLOYEE
  2 NAME      (A20)
  2 NUMCHILD  (N2)
  2 ENTRYDATE (D)
  2 SALARY    (P7.2)
  2 BONUS     (P7.2)
LOCAL
1 TARGETDATE (D)   INIT <D'2009-01-01'>
1 DIFFERENCE (P3.2)
1 PERCENT    (P2.2) INIT <3.5>
END-DEFINE
DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
IF DIFFERENCE GE 10      /* BONUS FOR YEARS IN COMPANY
  BONUS := SALARY * PERCENT / 100
END-IF
SALARY := SALARY + 1800  /* SALARY PLUS ANNUAL INCREASE
END

```

Programm DEBUG2P

```

** PROGRAM 'DEBUG2P': CALLS 'DEBUG2N' FOR SALARY AND BONUS CALCULATION
*****
DEFINE DATA
LOCAL
1 EMPLOYEE      (A42)
1 REDEFINE EMPLOYEE
  2 NAME        (A20)
  2 NUMCHILD    (N2)
  2 ENTRYDATE   (D)
  2 SALARY      (P7.2)
  2 BONUS       (P7.2)
END-DEFINE
NAME      := 'MEIER'
NUMCHILD  := 2
ENTRYDATE := D'1989-01-01'
SALARY    := 99000
CALLNAT 'DEBUG2N' NAME NUMCHILD ENTRYDATE SALARY BONUS
WRITE 'EMPLOYEE RECEIVES:' SALARY
WRITE '   PLUS BONUS OF:'   BONUS
END

```


Subprogramm DEBUG2N

```

** SUBPROGRAM DEBUG2N: CALLS 'DEBUG3N' AND 'DEBUG4N' FOR SPECIAL RATES
*****
DEFINE DATA
PARAMETER
1 EMPLOYEE
  2 NAME      (A20)
  2 NUMCHILD  (N2)
  2 ENTRYDATE (D)
  2 SALARY    (P7.2)
  2 BONUS     (P7.2)
LOCAL
1 TARGETDATE (D)   INIT <D'2009-01-01'>
1 DIFFERENCE (P3.2)
1 PERCENT    (P2.2) INIT <3.5>
END-DEFINE
DIFFERENCE := (TARGETDATE - ENTRYDATE) / 365
IF DIFFERENCE GE 10          /* BONUS FOR YEARS IN COMPANY
  BONUS := SALARY * PERCENT / 100
END-IF
IF NUMCHILD > 0
  CALLNAT 'DEBUG3N' NUMCHILD BONUS      /* SPECIAL BONUS
END-IF
CALLNAT 'DEBUG4N' SALARY                /* SPECIAL SALARY INCREASE
END

```

Subprogramm DEBUG3N

```

** SUBPROGRAM 'DEBUG3N': CALCULATES SPECIAL BONUS
*****
DEFINE DATA
PARAMETER
1 NUMCHILD (N2)
1 BONUS     (P7.2)
END-DEFINE
BONUS := BONUS + NUMCHILD * 50
END

```

Subprogramm DEBUG4N

```

** SUBPROGRAM 'DEBUG4N': CALCULATES SPECIAL SALARY INCREASE
*****
DEFINE DATA
PARAMETER
1 SALARY (P7.2)
END-DEFINE
DECIDE FOR FIRST CONDITION
  WHEN SALARY < 50000
    SALARY := SALARY + 1800
  WHEN SALARY < 70000

```

```
SALARY := SALARY + 1200
WHEN SALARY < 90000
  SALARY := SALARY + 600
WHEN NONE
  SALARY := SALARY + 300
END-DECIDE
END
```

4 Debugger-Konzept

- Funktionen zur Kontrolle über die Natural-Sitzung 44
- Debug-Einträge (Spies) 45
- Debug Break-Fenster 47

Der Debugger übernimmt die Kontrolle über eine Natural-Sitzung zu Debugging-Zwecken, während ein Natural-Objekt ausgeführt wird. Dies ermöglicht es Ihnen, den Verarbeitungsablauf eines Programms zu verfolgen und verschiedene Programmuntersuchungen durchzuführen.

Sie können in einem Programm Stellen angeben, an denen der Debugger anhalten soll, indem Sie für das betreffende Programm Debug-Einträge (Breakpoints oder Watchpoints) setzen.

Wenn die Programmausführung pausiert, können Sie den Inhalt der im Programm verwendeten Variablen oder Parameter überprüfen, um die Programmlogik zu analysieren, oder Sie können den Grund für einen Natural-Fehler ermitteln.

In den folgenden Abschnitten finden Sie Informationen über die Funktionen, die im Debugger zur Verfügung stehen.

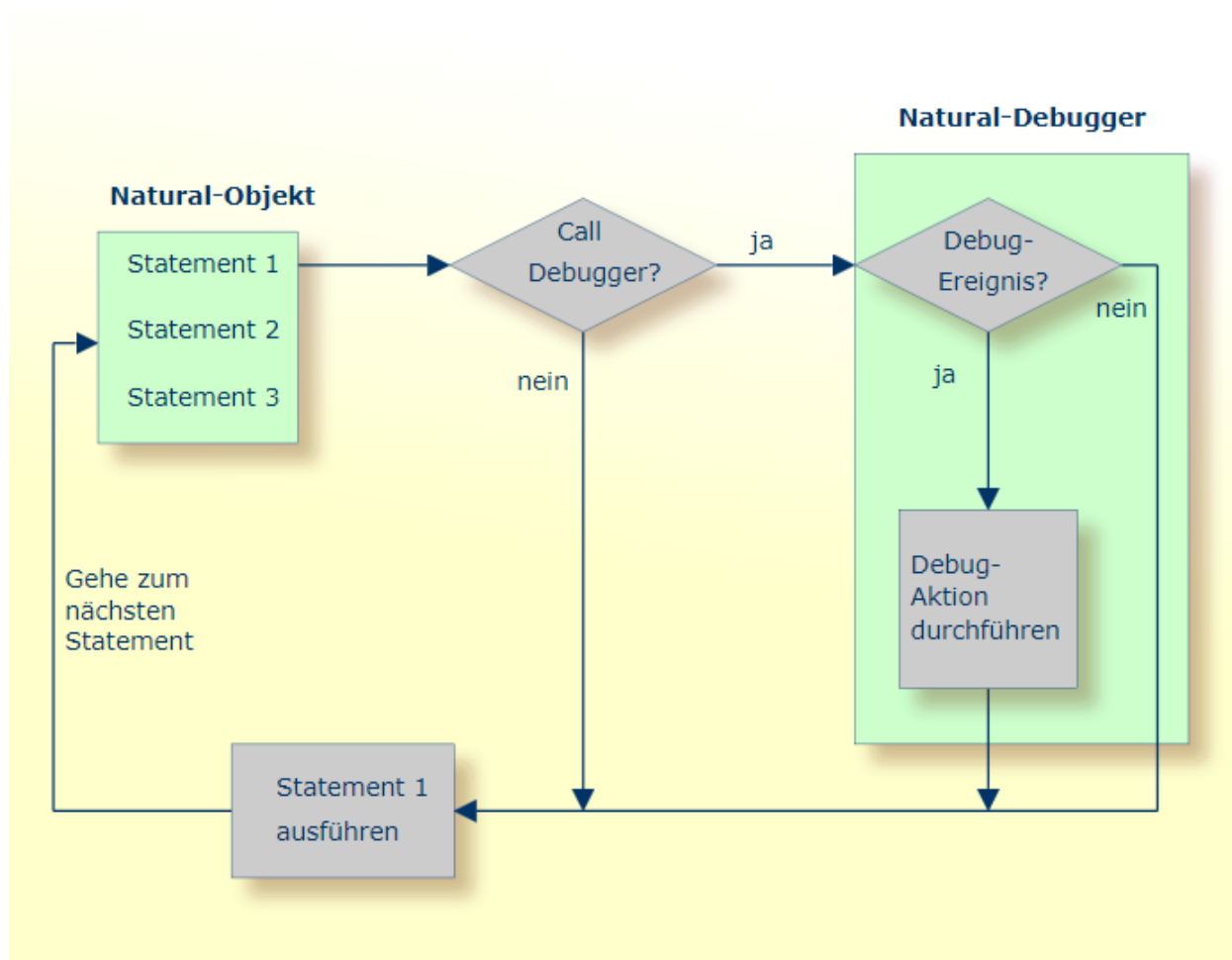
Funktionen zur Kontrolle über die Natural-Sitzung

Der Debugger enthält die Kontrolle über eine Natural-Sitzung, wenn der Test-Modus auf `ON` gesetzt ist (siehe [Test-Modus ein- und ausschalten](#)). Ist der Natural-Profilparameter `DBGERR` auf `ON` gesetzt, wird der Debugger aufgerufen, wenn ein Natural-Fehler auftritt, und zwar unabhängig davon, ob Debug-Einträge vorhanden sind oder ob der Test-Modus auf `ON` oder `OFF` gesetzt ist.

Wenn der Debugger die Kontrolle über eine Sitzung hat, führt er eine oder mehrere der folgenden Funktionen aus:

- Er prüft die Debug-Einträge.
- Er unterbricht ein Natural-Objekt an der Statement-Zeile, für die ein Breakpoint gesetzt wurde.
- Er unterbricht ein Natural-Objekt, wenn sich der Wert einer Variablen, für die ein Watchpoint gesetzt wurde, geändert hat.
- Er zeigt Informationen zu den gefundenen Debug-Einträgen (Watchpoint und/oder Breakpoint) an.
- Er liefert Statistiken zu den aufgerufenen Natural-Objekten.
- Er liefert Statistiken zu den in einem Natural-Objekt aufgerufenen Statements.
- Er unterbricht ein Natural-Objekt, wenn ein Natural-Fehler auftritt. Siehe auch Abschnitt [Fehlerbehandlung](#).

Die folgende Grafik zeigt ein Beispiel für den Ablauf bei der Ausführung eines Objekts mit dem Debugger:



Debug-Einträge (Spies)

Debug-Einträge werden in der Debugger-Umgebung auch als **Spies** bezeichnet. Es stehen zwei Arten von Spies zur Verfügung: Breakpoints und Watchpoints.

Folgende Themen werden behandelt:

- Verwaltung und Validierung der Debug-Einträge
- Namen von Debug-Einträgen
- Anfangszustand oder aktueller Zustand
- Zähler für Debug-Ereignisse

- [Kommandos für Debug-Einträge](#)

Verwaltung und Validierung der Debug-Einträge

Debug-Einträge für die aktuelle Debug-Sitzung können mit den entsprechenden Debugger-Maintenance-Funktionen, die in den entsprechenden Abschnitten der Debugger-Dokumentation beschrieben sind, gesetzt, geändert, aufgelistet, angezeigt, aktiviert, deaktiviert und gelöscht werden. Debug-Einträge können auch zur späteren Verwendung gespeichert werden, siehe Abschnitt *Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance*.

Die Validierung von Debug-Einträgen erfolgt entweder sofort bei der Definition eines Breakpoints oder Watchpoints auf dem entsprechenden Maintenance-Bildschirm oder während der Programmausführung.

Falls während der Programmausführung eine Validierung fehlschlägt, erscheint im Fenster **Debug Break** die Anmerkung `Check for invalid spy definition` (Auf ungültige Spy-Definition prüfen), siehe [Debug Break-Fenster](#). Außerdem wird der ungültige Breakpoint oder Watchpoint in den relevanten Bildschirmen zur Verwaltung der Breakpoints oder Watchpoints markiert.

Wird ein Debug-Eintrag gesetzt oder geändert, speichert Natural intern die Library, die Datenbankkennung und die Dateinummer, wo sich das Objekt befindet. Das Objekt kann sich in der aktuellen Library oder in einer ihrer Steplibs befinden. Wird später ein Objekt mit demselben Namen aus einer anderen Library ausgeführt, dann wird der entsprechende Debug-Eintrag nicht ausgeführt.

Namen von Debug-Einträgen

Der Debugger vergibt für jeden Debug-Eintrag einen Namen und eine eindeutige Nummer (Spy-Nummer). Der einem Debug-Eintrag zugewiesene Name (auch als Spy-Name bezeichnet) kann entweder ein vom Benutzer angegebener Name oder ein Standardname sein, der vom Debugger erstellt wird. Ein Debug-Eintrag kann über seine Nummer mit den entsprechenden Debugger-Kommandos ausgewählt werden. Wenn mehr als ein Debug-Eintrag an einer bestimmten Statement-Zeile ausgeführt werden muss, werden diese in aufsteigender Reihenfolge ihrer Nummern ausgeführt.

Anfangszustand oder aktueller Zustand

Jeder Debug-Eintrag hat einen Anfangszustand und einen aktuellen Zustand. Mögliche Werte sind A (aktiv) und I (inaktiv). Der Anfangswert wird angegeben, wenn Sie den Breakpoint oder Watchpoint setzen oder ändern. Er bestimmt den Zustand des Debug-Eintrags beim Start der Umgebung oder nach einem Reset. Während der Debug-Sitzung kann der Zustand mit den Debug-Kommandos `ACTIVATE` und `DEACTIVATE` geändert werden (siehe auch die Syntax-Diagramme in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#)).

Zähler für Debug-Ereignisse

Jeder Debug-Eintrag hat einen Ereigniszähler, der jedes Mal erhöht wird, wenn der Debug-Eintrag ausgeführt wird. Ein Debug-Eintrag wird nicht ausgeführt, wenn der aktuelle Zustand inaktiv ist. Die Ereignisanzahl des Breakpoint oder Watchpoint wird ebenfalls nicht erhöht.

Die Anzahl der Ausführungen eines Debug-Eintrags kann auf zwei Arten eingeschränkt werden:

- Es kann eine Anzahl von Auslassungen angegeben werden, bevor der Debug-Eintrag ausgeführt wird. Der Debug-Eintrag wird dann so lange ignoriert, bis die Ereignisanzahl höher ist als die angegebene Anzahl der Auslassungen.
- Es kann eine maximale Anzahl von Ausführungen angegeben werden, so dass der Debug-Eintrag ignoriert wird, sobald die Ereignisanzahl die angegebene Anzahl der Ausführungen überschreitet.

Kommandos für Debug-Einträge

Zu jedem Debug-Eintrag (Breakpoint oder Watchpoint) können bis zu sechs Debug-Kommandos angegeben werden. Diese Kommandos werden zur Ausführungszeit des Breakpoint oder Watchpoint ausgeführt. Sie können alle Debugger-Kommandos verwenden, die während einer Debug-Unterbrechung angewendet werden können. Das Standardkommando ist das `BREAK`-Kommando, mit dem das **Debug Break**-Fenster angezeigt wird. Siehe folgenden Abschnitt [Debug Break-Fenster](#).



Vorsicht: Wenn Sie beim Setzen eines Debug-Eintrags das Kommando `BREAK` löschen und kein Kommando eingeben, das einen Dialog auslöst, gibt es keine Möglichkeit, die Steuerung während einer Programmunterbrechung zu übernehmen.

Debug Break-Fenster

Wenn der Debugger die Kontrolle über eine Sitzung übernimmt, wird ein **Debug Break**-Fenster angezeigt, zum Beispiel:

```

+----- Debug Break -----+
! Break by breakpoint DEBPGM-ALL      !
! at line 180 in program DEBPGM (level 1) !
! in library SAG      in system file (10,32). !
!                                     !
!      G      Go                       !
!      L      List break                 !
!      M      Debug Main Menu           !
!      N      Next break command        !
!      R      Run (set test mode OFF)   !
!      S      Step mode                 !
!      V      Variable maintenance     !
!                                     !
! Code .. G                             !
! Note: Check for invalid spy definition. !
!                                     !
! PF2=Step,PF13=Next,PF14=Go,PF15=Menu,PF17=SkipS !
+-----+
    
```

Das Fenster **Debug Break** zeigt den Typ und den Namen des Debug-Eintrags, der die Unterbrechung verursacht hat (d. h. den Namen des entsprechenden Breakpoint oder Watchpoint), seine Quellcode-Zeilenummer und den Namen des unterbrochenen Natural-Objekts.

Zusätzlich können unten im **Debug Break**-Fenster Meldungen erscheinen, die entweder einen Natural-Fehler anzeigen (siehe auch *Fehler während der Programmausführung* in *Fehlerbehandlung*) und/oder auf die Möglichkeit eines ungültigen Debug-Eintrags hinweisen.

Die Funktionen, die im Fenster Debug Break zur Verfügung stehen, sind in der folgenden Tabelle beschrieben. Weitere Informationen siehe *Kommandos zur Ausführungssteuerung*.

Funktion	Code	Beschreibung
Go	G	Fortsetzung der Programmausführung, bis zum nächsten angegebenen Debug-Eintrag.
List break	L	Auflistung des Quellcodes des zurzeit aktiven Natural-Objekts. Das zuletzt ausgeführte Statement ist hervorgehoben.
Debug Main Menu	M	Aufruf des Debug Main Menu , in dem Sie alle Funktionen benutzen können, die Sie zur Verwaltung von Debug-Einträgen benötigen, bei denen die Steuerung übernommen werden soll.
Next break command	N	Ausführung des nächsten Kommandos, das für den aktuellen Breakpoint oder Watchpoint angegeben ist.
Run (set test mode OFF)	R	Fortsetzung der Ausführung des Natural-Objekts mit ausgeschaltetem Test-Modus.
Step mode	S	Fortsetzung der Ausführung des Natural-Objekts im Step-Modus (Einzelschritt-Modus).
Variable maintenance	V	Anzeige der Variablen in dem zurzeit aktiven Natural-Objekt und Änderung des Inhalts dieser Variablen.

5 Debugger starten

- Debugger unter Natural Security 50
- Voraussetzungen für den Betrieb 50
- Debugger aufrufen 51
- Standard-Objekt 53

Dieser Abschnitt beschreibt Grundvoraussetzungen für den Betrieb und enthält eine grobe Richtlinie für die Vorgehensweise bei der Planung der Anwendung des Debuggers.

Debugger unter Natural Security

Die Benutzung des Debuggers kann durch Natural Security kontrolliert werden:

- Sie können den Debugger gegen nicht autorisierte Benutzung schützen, indem Sie den Gebrauch des Systemkommandos `TEST`, das den Debugger aufruft, unterbinden, siehe *Command Restrictions* im Abschnitt *Library Maintenance* in der *Natural Security*-Dokumentation.
- Sie können die Benutzung des Debuggers unterbinden oder einschränken, siehe Abschnitt *Components of an Environment Profile* in der *Natural Security*-Dokumentation.

Voraussetzungen für den Betrieb

Der Debugger wird nur aufgerufen, wenn Sie ein katalogisiertes Objekt ausführen, das in der aktuellen Library in der aktuellen Natural-Systemdatei befindet. Der Debugger wird nicht aufgerufen, wenn Sie im Arbeitsbereich enthaltenen Quellcode mit dem Kommando `RUN` ausführen.

Ein effizientes und korrektes Debugging setzt voraus, dass der Quellcode im Quellcode-Objekt mit dem kompilierten Quellcode im katalogisierten Objekt übereinstimmt, was mit dem Systembefehl `STOW` gewährleistet werden kann. Wenn Sie ein Quellcode-Objekt ändern, nachdem Sie es katalogisiert haben, besteht die Möglichkeit, dass ein Debug-Eintrag (Breakpoint oder Watchpoint) nicht richtig funktioniert, weil sich das referenzierte Statement oder die referenzierte Variable geändert hat oder nicht mehr existiert. Wenn der Debugger feststellt, dass ein Quellcode-Objekt einen früheren Zeitstempel hat als das entsprechende katalogisierte Objekt erscheint die Warnung `Time stamps of source and cataloged object do not match.` (Zeitstempel des Quellcode-Objekts und des katalogisierten Objekts passen nicht zueinander).

Der Debugger untersucht alle Natural-Objekte, die in der aktuellen Library oder in einer ihrer Steplibs enthalten sind. Der Debugger untersucht keine Natural-Objekte, die in der Natural-System-Library `SYSLIB` oder `SYSLIBS` gespeichert sind.

Für die Verwendung des Debuggers gilt folgende Einschränkung:

- Der Debugger kann nur bei Objekten der Natural-Version 2.3 und höher, jedoch nicht bei Natural-Objekten, die mit einer früheren Version katalogisiert wurden, angewendet werden.

Der Debugger unterstützt nur Debug-Umgebungen, die mit Natural-Version 2.3 und höher erstellt wurden. Debug-Umgebungen, die mit einer früheren Version erstellt wurden, werden ignoriert. Weitere Informationen zu Debug-Umgebungen siehe [Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance](#).

Batch-Verarbeitung

Obwohl der Debugger hauptsächlich für den interaktiven Gebrauch im Online-Modus ausgelegt ist, können die Debugger-Kommandos auch zur Batch-Ausführung benutzt werden, z.B. zum Setzen von Breakpoints oder Watchpoints.



Anmerkung: Bei der Batch-Verarbeitung gelten Einschränkungen, die zur Folge haben können, dass ein Debugger-Kommando zurückgewiesen wird. Beispielsweise unterstützt der Debugger nicht die Kommandos ++ und +4.

Beispiel für das Erstellen und Drucken von Statistiken im Batch-Modus

Das folgende Beispiel demonstriert den Gebrauch von Debugger-Direktkommandos im Batch-Modus, um einen Bericht über alle Aufrufstatistiken zu erstellen und zu drucken:

```
//NATBATCH EXEC PGM=NATBAT42,
//  PARM=('INTENS=1,IM=D,CF=$,PRINT=((1-2),AM=STD)')
//STEPLIB DD DISP=SHR,DSN=NATURAL.V2.TEST.NUCLEUS
//CMPRINT DD SYSOUT=X
//SYSOUT DD SYSOUT=X
//CMPRT01 DD SYSOUT=X
//CMSYNIN DD *
LOGON DEBUGLIB
TEST PROFILE
,,,CMPRT01
,,,,,$K3
,,$K3
TEST ON
TEST SET XSTAT COUNT
DEBUG2P
TEST PRINT XSTAT
FIN
/*
```

Debugger aufrufen

› Um den Debugger aufzurufen:

- 1 Erstellen Sie eine Debug-Umgebung für ein Natural-Objekt oder eine Natural-Anwendung:
 - Rufen Sie das Hauptmenü **Debug Main Menu** auf, indem Sie das Natural-Systemkommando TEST eingeben.

Oder:

 - Setzen Sie aus einer laufenden Anwendung das Terminalkommando %<TEST ab.

- Benutzen Sie die Funktionen des Hauptmenüs **Debug Main Menu**, um für ein Natural-Objekt oder eine Natural-Anwendung anzugeben:

Debug Environment Maintenance (Verwaltung der Debug-Umgebung)

Spy Maintenance (Verwaltung der Debug-Einträge)

Breakpoint Maintenance (Verwaltung der Breakpoints)

Watchpoint Maintenance (Verwaltung der Watchpoints)

Call Statistics Maintenance (Statistiken über gerufene Objekte)

Statement Execution Statistics Maintenance (Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen)

Variable Maintenance

List Object Source

2 Aktivieren Sie den Debugger:

- Geben Sie an einer Eingabeaufforderung das Kommando `TEST ON` ein.

Oder:

Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode `T` ein.

3 Führen Sie das Natural-Objekt oder die Natural-Anwendung aus.

Der Debugger hält die Programmausführung an den angegebenen Debug-Einträgen an und ruft das **Debug Break**-Fenster auf.

➤ **Um den Debugger zur Fehlerbehandlung aufzurufen:**

- Setzen Sie zu Beginn der Sitzung den Natural-Profilparameter `DBGERR` auf `ON`.

Siehe auch *DBGERR - Automatischer Debugger-Start bei Laufzeitfehler* in der *Natural-Parameter-Referenz*-Dokumentation.

Oder:

Geben Sie während der Sitzung an einer Eingabeaufforderung das Kommando `TEST ON` ein oder geben Sie in einem **Debug Maintenance**-Hauptmenü den Funktionscode `T` ein.

Der Debugger ruft das **Debug Break**-Fenster auf, wenn ein Natural-Fehler auftritt.

Siehe auch Abschnitt [Fehlerbehandlung](#).

Standard-Objekt

Die Maintenance-Funktionen des Debuggers, wie sie in den entsprechenden Abschnitten beschrieben sind, beziehen sich auf Objekte, die Sie entweder in den entsprechenden Namensfeldern von Menüs oder mit Direktkommandos angeben. Wenn Sie keinen Objektnamen angeben, nimmt der Debugger standardmäßig den Namen des aktuellen Objekts an, wie er im Feld **Object** oben rechts im Hauptmenü **Debug Main Menu** angezeigt wird. Bei Angabe eines Standardobjekts, ist kein Objektname in Direktkommandos und Menüoptionen erforderlich, die zur Angabe von Breakpoints oder Watchpoints verwendet werden. Um das Standardobjekt zu ändern, siehe Syntax des Kommandos `SET` im Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

6 Test-Modus ein- und ausschalten

Um eine zuvor erstellte Debug-Umgebung zu aktivieren, müssen Sie den Test-Modus auf ON setzen.

➤ **Um den Test-Modus auf ON oder OFF zu setzen:**

- Geben Sie in einem **Debug Maintenance**-Hauptmenü den Funktionscode T ein, um den Test-Modus auf ON (Ein) oder OFF (Aus) zu setzen.

Oder:

Geben Sie eines der folgenden Direktkommandos ein:

```
TEST ON
```

oder

```
TEST OFF
```

Wenn Sie bei eingeschaltetem Test-Modus (ON) ein Natural-Objekt ausführen, prüft der Debugger kontinuierlich alle Debug-Einträge ab, ob eventuell eine Maßnahme erforderlich ist.

Wenn Sie bei ausgeschaltetem Test-Modus (OFF) ein Natural-Objekt ausführen, werden alle Debug-Einträge ignoriert.

Das Kommando TEST und somit die gesamte Anwendung können durch Natural Security geschützt werden, siehe *Command Restrictions* im Abschnitt *Library Maintenance* in der *Natural Security*-Dokumentation.

7 Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment

Maintenance

▪ Test-Modus ON/OFF setzen	59
▪ Debug-Umgebung laden	59
▪ Debug-Umgebung speichern	59
▪ Debug-Umgebung zurücksetzen	60
▪ Debug-Umgebung löschen	61
▪ Debug-Umgebung in verschiedenen Libraries verwalten	61

Da eine Debug-Umgebung hauptsächlich aus Debug-Einträgen besteht, wird sie erstellt, indem Breakpoints und Watchpoints gesetzt werden, wie in den entsprechenden Maintenance-Abschnitten beschrieben.

Nachdem eine Debug-Umgebung erstellt worden ist, kann sie zur anschließenden Benutzung gespeichert werden. Die Datei, in der Debug-Umgebungen gespeichert werden, kann mit dem Debugger-Kommando `PROFILE` angegeben werden (siehe *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*). Sie können eine Debug-Umgebung auch löschen oder ihre Zähler auf die Anfangswerte zurücksetzen.



Anmerkung: Siehe auch die Einschränkungen, die für die Benutzung gelten, im Abschnitt *Voraussetzungen für den Betrieb*.

Die folgenden Elemente sind ebenfalls Teil einer Debug-Umgebung und werden daher jedes Mal gespeichert oder geladen, wenn Sie eine Debug-Umgebung speichern oder laden:

- Die Test-Modus-Einstellung (ON oder OFF),
- alle Optionen, die mit dem Debugger-Kommando `PROFILE` gesetzt werden können (mit Ausnahme der Datei zum Laden und Speichern von Debug-Umgebungen),
- die Einstellungen der Funktion **Statement execution statistics maintenance** (ON, OFF oder COUNT).

➤ Um die Funktion **Debug Environment Maintenance** aufzurufen:

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode `E` ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
EM
```

Das Menü **Debug Environment Maintenance** erscheint.

Dieser Abschnitt beschreibt die Funktionen, die im Menü **Debug Environment Maintenance** zur Verfügung stehen und enthält Anleitungen, wie Sie Maintenance-Funktionen in verschiedenen Libraries ausführen können.

Bei jeder gewählten Funktion müssen Sie den Namen der Debug-Umgebung angeben, die Sie verwalten wollen.

Test-Modus ON/OFF setzen

Siehe Abschnitt [Test-Modus ein- und ausschalten](#).

Debug-Umgebung laden

➤ Um eine Debug-Umgebung aus Ihrer Benutzer-Systemdatei (FUSER) zu laden:

- Geben Sie im Menü **Debug Environment Maintenance** den Funktionscode L und den Namen der Umgebung ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
LOAD ENVIRONMENT name
```

Die angegebene Debug-Umgebung wird geladen.

Falls Sie keinen Namen angeben, wird die Standardumgebung mit dem Namen `Noname` geladen.

Um eine Liste aller verfügbaren Debug-Umgebungen zu erhalten, können Sie einen Stern (*) eingeben. In der Liste können Sie die gewünschte Umgebung mit dem Zeilenkommando `L0` markieren, um sie in den Debug-Pufferspeicher zu laden, oder mit dem Zeilenkommando `DE`, um sie zu löschen.

Debug-Umgebung speichern

➤ Um eine Debug-Umgebung zu speichern:

- Geben Sie im Menü **Debug Environment Maintenance** den Funktionscode S und den Namen der Umgebung ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
SAVE ENVIRONMENT name
```

Die angegebene Umgebung wird **zurückgesetzt** (siehe unten) und in der Datei gespeichert, die mit dem Debugger-Kommando **PROFILE** als Speicherort angegeben wird (siehe Abschnitt *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*).

Wenn Sie keinen Namen angeben, wird die Standardumgebung mit dem Namen `Noname` gespeichert.

Falls bereits eine Debug-Umgebung mit dem angegebenen Namen existiert, werden Sie aufgefordert, zu bestätigen, dass die alte Umgebung überschrieben wird.

Debug-Umgebung zurücksetzen

Die Debug-Umgebung sollte vor jedem Testlauf zurückgesetzt werden. Das Zurücksetzen der Umgebung bewirkt Folgendes:

- Die aktuellen Zustände aller Debug-Einträge werden auf ihren Anfangszustand gesetzt.
- Alle Ereigniszählungen werden auf Null gesetzt.
- Die Aufrufstatistiken im Debug-Pufferspeicher werden gelöscht. Weitere Informationen siehe Abschnitt *Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance*.

➤ Um eine Debug-Umgebung zurückzusetzen:

- Geben Sie im Menü **Debug Environment Maintenance** den Funktionscode `R` und den Namen der Umgebung ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
RESET ENVIRONMENT name
```

Die angegebene Debug-Umgebung wird zurückgesetzt.

Wenn Sie keinen Umgebungsnamen angeben, wird die aktuelle Debug-Umgebung zurückgesetzt.

Debug-Umgebung löschen

➤ Um eine Debug-Umgebung zu löschen:

- 1 Geben Sie im Menü **Debug Environment Maintenance** den Funktionscode `D` und den Namen der Umgebung ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DELETE ENVIRONMENT name
```

Ein Bestätigungsfenster erscheint.

- 2 Geben Sie im Bestätigungsfenster `Y` (Yes) ein, um die Löschung zu bestätigen.

Die angegebene Debug-Umgebung wird gelöscht.

Wenn Sie keinen Umgebungsnamen angeben, wird die aktuelle Debug-Umgebung gelöscht.

Debug-Umgebung in verschiedenen Libraries verwalten

Mit den Funktionen der Natural-Utility `YSYSMAIN` können Sie Debug-Umgebungen zwischen verschiedenen Libraries und/oder Systemdateien kopieren oder verschieben und eine Debug-Umgebung löschen, auflisten oder umbenennen.

Wenn eine Debug-Umgebung von einer Library in eine andere verschoben oder kopiert worden ist, beziehen sich die Breakpoints und Watchpoints immer noch auf die alte (Quell-)Library. Um die Debug-Umgebung an die neue (Ziel-)Library anzupassen, müssen Sie die entsprechenden Breakpoints oder Watchpoints ändern (siehe auch [Breakpoint ändern](#) im Abschnitt *Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance* bzw. [Watchpoint ändern](#) im Abschnitt *Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance*). Beim Ausführen der `Modify`-Funktion brauchen Sie keine der existierenden Definitionen zu verändern. Wenn Sie das Kommando `Save` (`PF5`) zum Speichern ausführen, ändert sich die Library-Referenz automatisch auf die neue Library. Sie erkennen die Änderung am Eintrag im Feld **Library** im Bildschirm **Modify Breakpoint** bzw. **Modify Watchpoint**.

Verwandtes Thema:

- *Processing Debug Environments - SYSMAIN Utility, Utilities-Dokumentation*

8

Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance

▪ Test-Modus ON/OFF setzen	64
▪ Spy-Funktion aktivieren	64
▪ Spy deaktivieren	65
▪ Debug-Einträge (Spies) löschen	65
▪ Debug-Einträge (Spies) anzeigen	65
▪ Debug-Einträge (Spies) ändern	66

Mit der Funktion **Spy Maintenance** (Verwaltung der Debug-Einträge) können Sie alle Debug-Einträge („Spies“), d.h. Breakpoints *und* Watchpoints, aktivieren, deaktivieren, auflisten oder löschen. Zudem bietet Ihnen die Funktion **Spy Maintenance** einen alternativen Zugang zu den Bildschirmen zur Verwaltung der Breakpoints und Watchpoints. Die Beschreibungen dieser Bildschirme finden Sie in den Abschnitten [Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance](#) und [Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance](#).

➤ **Um die Funktion Spy Maintenance aufzurufen:**

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode S ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
SM
```

Das Menü **Spy Maintenance** erscheint.

Die Funktionen, die im Menü **Spy Maintenance** zur Verfügung stehen, werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

Test-Modus ON/OFF setzen

Siehe Abschnitt [Switch Test Mode On and Off](#).

Spy-Funktion aktivieren

➤ **Um den aktuellen Status angegebener Debug-Einträge (Spies) auf aktiv zu setzen:**

- Geben Sie im Menü **Spy Maintenance** den Funktionscode A und eine Spy-Nummer *oder* einen Spy-Namen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **ACTIVATE**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie die Spy-Nummer *oder* den Spy-Namen nicht eingeben, werden *alle* Spies (Breakpoints und Watchpoints) aktiviert.

Spy deaktivieren

➤ Um den aktuellen Status angegebener Debug-Einträge (Spies) auf inaktiv zu setzen:

- Geben Sie im Menü **Spy Maintenance** den Funktionscode B und eine Spy-Nummer *oder* einen Spy-Namen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando `DEACTIVATE`. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie die Spy-Nummer *oder* den Spy-Namen nicht eingeben, werden *alle* Spies (Breakpoints und Watchpoints) deaktiviert.

Debug-Einträge (Spies) löschen

➤ Um angegebene Debug-Einträge (Spies) zu löschen:

- Geben Sie im Menü **Spy Maintenance** den Funktionscode C und eine Spy-Nummer *oder* einen Spy-Namen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando `DELETE`. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie die Spy-Nummer *oder* den Spy-Namen nicht eingeben, werden *alle* Spies (Breakpoints und Watchpoints) gelöscht.

Debug-Einträge (Spies) anzeigen

➤ Um angegebene Debug-Einträge (Spies) anzuzeigen:

- Geben Sie im Menü **Spy Maintenance** den Funktionscode D und eine Spy-Nummer *oder* einen Spy-Namen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DISPLAY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Ist der angegebene Debug-Eintrag (Spy) eindeutig, erscheint der Bildschirm **Display Breakpoint** bzw. **Display Watchpoint**, und es werden alle Angaben zu diesem Breakpoint bzw. Watchpoint angezeigt.

Wenn der angegebene Debug-Eintrag (Spy) nicht eindeutig ist, wird eine Liste der betreffenden Debug-Einträge (Spies) angezeigt. In der Liste können Sie einen Debug-Eintrag (Spy) mit einem Zeilenkommando markieren, um folgende Aktionen auszuführen:

Kommando Aktion

AC	Debug-Eintrag aktivieren
DA	Debug-Eintrag deaktivieren
DI	Debug-Eintrag anzeigen
MO	Debug-Eintrag ändern
DE	Debug-Eintrag löschen

Wenn Sie die Spy-Nummer *oder* den Spy-Namen nicht eingeben, werden *alle* Spies (Breakpoints und Watchpoints) angezeigt.

Debug-Einträge (Spies) ändern

➤ **Um angegebene Debug-Einträge (Spies) zu ändern:**

- Geben Sie im Menü **Spy Maintenance** den Funktionscode **M** und eine Spy-Nummer *oder* einen Spy-Namen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **MODIFY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Ist der angegebene Debug-Eintrag (Spy) eindeutig, erscheint der Bildschirm **Modify Breakpoint** bzw. **Modify Watchpoint**, und die Angaben zu diesem Breakpoint bzw. Watchpoint können geändert werden.

Wenn der angegebene Debug-Eintrag (Spy) nicht eindeutig ist, wird eine Liste der betreffenden Debug-Einträge (Spies) angezeigt. In der Liste können Sie einen Debug-Eintrag (Spy) mit einem Zeilenkommando markieren, um folgende Aktionen auszuführen:

Kommando Aktion

AC	Debug-Eintrag aktivieren
DA	Debug-Eintrag deaktivieren
DI	Debug-Eintrag anzeigen
MO	Debug-Eintrag ändern
DE	Debug-Eintrag löschen

Wenn Sie die Spy-Nummer *oder* den Spy-Namen nicht eingeben, werden *alle* Spies (Breakpoints und Watchpoints) zum Auswählen und Ändern angezeigt.

9

Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance

▪ Verwendungsbedingungen	70
▪ Test-Modus ON/OFF setzen	71
▪ Breakpoint aktivieren	72
▪ Breakpoint deaktivieren	72
▪ Breakpoint löschen	72
▪ Breakpoint anzeigen	73
▪ Breakpoint ändern	75
▪ Breakpoint setzen	76
▪ Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen	77

Ein Breakpoint (Haltepunkt) bewirkt die Unterbrechung der Ausführung eines Natural-Objekts an einer bestimmten Statement-Zeile.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie und wann Sie Breakpoints setzen.

Beachten Sie, dass Sie die hier beschriebenen Verwaltungsfunktionen auch aus einem Objekt-Quellcode heraus aufrufen können, indem Sie die Funktion **List object source** benutzen (siehe [Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source](#))

➤ **Um die Breakpoint Maintenance (Verwaltung der Breakpoints) aufzurufen:**

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode B ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
BM
```

Das Menü **Breakpoint Maintenance** erscheint.

Dieses Kapitel beschreibt Bedingungen für die Benutzung der Breakpoint-Verwaltung, die im Menü **Breakpoint Maintenance** zur Verfügung stehenden Funktionen und die in einem Breakpoint-Bildschirm vorhandenen Felder und Spalten.

Verwendungsbedingungen

Einen Breakpoint können Sie setzen, indem Sie den Namen des zu verarbeitenden Natural-Objekts und im Quellcode des Objekts die Zeilennummer angeben, wo der Breakpoint ausgeführt werden soll.

Sobald ein Breakpoint angegeben wurde, bleibt er für die gesamte Natural-Sitzung gesetzt, es sei denn, Sie löschen ihn.

Ein Breakpoint bezieht sich auf eine bestimmte Zeilennummer im Quellcode. Deshalb kann eine nachträgliche Änderung des Quellcodes zur Folge haben, dass der Breakpoint nicht mehr für das gewünschte Statement gilt und somit das Natural-Objekt nicht mehr an der gewünschten Stelle unterbrochen wird. Um dieses Problem bei Programmschleifen zu umgehen, können in diesen Schleifen Statement-Labels gesetzt werden (siehe auch Beispiel mit Statement-Labels im *Leitfaden zur Programmierung*). Für diese Statement-Labels gesetzte Breakpoints werden auf die korrekte Zeilennummer angepasst, wenn Statement-Zeilen eingefügt oder gelöscht werden.

Der eindeutige Bezeichner für einen Breakpoint ist die vom Debugger zugewiesene Spy-Nummer.

An folgenden Stellen können keine Breakpoints gesetzt werden:

- In Kommentarzeilen,
- in einer beliebigen Statement-Zeile außer der ersten Zeile (wenn ein einzelnes Statement mehr als eine Programmzeile belegt,
- in Zeilen, die lediglich eines der folgenden Statements enthalten:
 - AT BREAK OF
 - AT END OF DATA
 - AT END OF PAGE
 - AT START OF DATA
 - AT TOP OF PAGE
 - BEFORE BREAK
 - DECIDE

Siehe auch die Einschränkungen, die für die Benutzung gelten, im Abschnitt [Voraussetzungen für den Betrieb](#).

- DEFINE SUBROUTINE
- DEFINE WINDOW
- FORMAT
- IF NO RECORDS FOUND
- ON ERROR
- OPTIONS

Ob es möglich ist oder nicht, Breakpoints für Zeilen zu setzen, die mit dem Natural Optimizer Compiler kompiliert wurden, ist abhängig von der Einstellung der Option `NODBG` im `OPTIONS`-Statement. Weitere Informationen siehe *Natural-Statement OPTIONS* im Abschnitt *Optimizer Compiler aktivieren* in der *Natural Optimizer Compiler*-Dokumentation.

Test-Modus ON/OFF setzen

Siehe Abschnitt [Test-Modus ein- und ausschalten](#).

Breakpoint aktivieren

➤ Um den aktuellen Status angegebener Breakpoints auf aktiv zu setzen:

- Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode A und einen Objektnamen und/oder eine Zeilennummer ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando `ACTIVATE`. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie den Objektnamen oder eine Zeilennummer nicht eingeben, werden *alle* Breakpoints aktiviert.

Breakpoint deaktivieren

➤ Um den aktuellen Status angegebener Breakpoints auf inaktiv zu setzen:

- Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode B und einen Objektnamen und/oder eine Zeilennummer ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando `DEACTIVATE`. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie den Objektnamen oder eine Zeilennummer nicht eingeben, werden *alle* Breakpoints deaktiviert.

Breakpoint löschen

➤ Um angegebene Breakpoints zu löschen:

- Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode C und einen Objektnamen und/oder eine Zeilennummer ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DELETE**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Wenn Sie den Objektnamen oder eine Zeilennummer nicht eingeben, werden *alle* Breakpoints gelöscht.

Breakpoint anzeigen

➤ Um einen Breakpoint anzuzeigen:

- Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode **D**, einen Objektnamen und/oder eine Zeilennummer ein.

Wenn Sie den Objektnamen nicht angeben, wird das **Standard-Objekt** (falls angegeben) benutzt.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DISPLAY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Wenn für das angegebene Objekt und Zeilennummer ein Breakpoint gesetzt worden ist, erscheint der Bildschirm **Display Breakpoint** mit allen Breakpoint-Definitionen, zum Beispiel:

```

11:16:12          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2006-02-07
Test Mode ON          - Display Breakpoint -          Object

Spy number ..... 1
Initial state ..... active          Current state .. active
Breakpoint name ..... BRK0130      DBID/FNR ..... 10/32
Object name ..... DEBPGM1          Library ..... SAG
Line number ..... 0130
Label .....
Skips before execution .. 0
Max number executions ... 0
Number of activations ... 0
Error in definition ..... - none -

Commands ... BREAK

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last  Mod  Flip                                Canc
    
```

Falls kein eindeutiger Breakpoint gefunden wird, erscheint der Bildschirm **List Breakpoints** (Beschreibung siehe unten).

Beschreibung der Felder im Bildschirm **Display Breakpoint** und der Spalten im Bildschirm **List Breakpoints** siehe *Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen*.

➤ **Um Breakpoints aufzulisten:**

- Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode **D**, einen Objektnamen oder eine Zeilennummer ein. Sie können Stern-Notation (*) benutzen, um einen Bereich von Objektnamen anzugeben, zum Beispiel: ABC*. Wenn Sie nur einen Stern (*) eingeben, werden alle Objektnamen ausgewählt. Wenn Sie keinen Objektnamen angeben, wird das **Standard-Objekt** (falls angegeben) benutzt.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DISPLAY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Der Bildschirm **List Breakpoints** erscheint. Darin werden alle Breakpoints aufgelistet, die für das bzw. die Objekte oder eine Zeilennummer gesetzt sind, zum Beispiel:

```

11:41:56          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2006-01-30
Test Mode ON          - List Breakpoints -          Object
                                                                All
Co No. BP Name      Library  Object  Line  DBID  FNR Stat Skips Execs Count E
   *      *          *          0000      I  C
___ 1 BRK0130        SAG     DEBPGM1 0130   10   32 A  A    0    0    0
___ 2 BRKPGM3-END   SAG     DEBPGM3 END    10   32 A  A    0    0    0
___ 3 BRKPGM3-300   SAG     DEBPGM3 0300   10   32 A  A    0    0    0
___ 4 BRKPGM2-400   SAG     DEBPGM2 0400   10   32 A  A    0    0    0
___ 5 BRKPGM2-430   SAG     DEBPGM2 0430   10   32 A  A    0    0    0
___ 6 BRKPGM1-END   SAG     DEBPGM1 END    10   32 A  A    0    0    0
___ 7 BRKPGM1-ALL   SAG     DEBPGM1 ALL    10   32 A  A    0    0    0

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last      Flip  -    +          Canc

```

Die Liste ist in aufsteigender Reihenfolge nach den Debug-Eintrag-Nummern (**Spy-Nummern**) sortiert, die in der Spalte **No.** enthalten sind.

Informationen zu den Spalten im Bildschirm **List Breakpoints** und zu den Zeilenkommandos, die bei einem Listeneintrag ausgeführt werden können, siehe [Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen](#).

Breakpoint ändern

➤ Um einen Breakpoint zu ändern:

- 1 Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode **M**, einen Objektname und eine Zeilennummer ein. Wenn Sie keinen Objektname angeben, wird das **Standard-Objekt** (falls angegeben) benutzt.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **MODIFY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn ein eindeutiger Breakpoint angegeben wurde, erscheint der Bildschirm **Modify Breakpoint**, in dem Sie die Feldeinträge ändern können. Beschreibung der Felder im Bildschirm **Modify Breakpoint** siehe *Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen*.

Wird kein eindeutiger Breakpoint gefunden, dann erscheint der Bildschirm **List Breakpoints** (siehe Abschnitt *Breakpoint anzeigen*).

- 2 Wenn Sie die Bearbeitung der Breakpoint-Definitionen beendet haben, drücken Sie PF3 (Exit) oder PF5 (Save), um die Änderungen zu speichern. Informationen zu Validierungen an Debug-Einträgen siehe Abschnitt *Verwaltung und Validierung der Debug-Einträge*.

Wenn Sie PF12 (Canc) drücken, wird die Bearbeitung abgebrochen und der Breakpoint bleibt unverändert.

Breakpoint setzen

➤ Um einen Breakpoint für eine Sitzung zu setzen:

- Geben Sie im Menü **Breakpoint Maintenance** den Funktionscode S, einen Objektnamen und/oder eine Zeilennummer ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **SET**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Wenn Sie keinen Objektnamen, sondern eine gültige Zeilennummer angeben, wird der Name des **Standard-Objekts** (falls angegeben) benutzt. Falls kein Standard-Objekt angegeben ist, erscheint ein Auswahlfenster, in dem alle in der aktuellen Library enthaltenen Objekte angezeigt werden.

Ein für einen Copycode gesetzter Breakpoint kann jedoch nur dann auf Gültigkeit geprüft werden, wenn ein Programm ausgeführt wird, das den Copycode enthält. Informationen zu Validierungen an Debug-Einträgen siehe Abschnitt *Verwaltung und Validierung der Debug-Einträge*.

Der Breakpoint erhält das Standard-Kommando (BREAK), sein Anfangsstatus und sein aktueller Status werden auf aktiv gesetzt und es werden keine Ausführungseinschränkungen angegeben. Achtung: Wenn Sie beim Setzen eines Breakpoint das Kommando BREAK löschen und kein Kommando eingeben, das einen Dialog öffnet, hat der Debugger keine Möglichkeit, während der Programmunterbrechung die Steuerung zu übernehmen.

Felder und Spalten in Breakpoint-Bildschirmen

Die folgende Tabelle enthält die Beschreibung der Felder in den Bildschirmen **Display Breakpoint** und **Modify Breakpoint** und die Spalten im Bildschirm **List Breakpoints**:

Feld	Spalte	Erläuterung
Test Mode		Gibt an, ob der Test-Modus auf ON oder OFF gesetzt ist.
Object		Zeigt den Namen des Standard-Objekts (siehe Debugger starten), falls angegeben.
	Co	Feld zur Eingabe eines der folgenden Zeilenkommandos: Kommando Aktion AC Breakpoint aktivieren DA Breakpoint deaktivieren DI Breakpoint anzeigen MO Breakpoint ändern DE Breakpoint löschen ? Gültige Zeilenkommandos auflisten . Breakpoint-Bildschirm verlassen
Spy number	No.	Eine eindeutige Nummer, die vom Debugger beim Setzen des Breakpoint zugewiesen wird.
Initial state	Stat I	Gibt den Anfangszustand (Initial) und den aktuellen Zustand (Current) des Breakpoint an: Aktiv (A) oder Inaktiv (I) an.
Current state	Stat C	
Breakpoint name	BP Name	Der Name des Breakpoint. Gültige Werte: 1 bis 12 Zeichen. Der Standard-Name für einen Breakpoint besteht aus dem Namen des Objekts und der Zeilennummer.
DBID/FNR	DBID	Die Datenbankkennung (DBID) und die Dateinummer (FNR) der Systemdatei, in der das Natural-Objekt gespeichert ist.
	FNR	
Library	Library	Der Name der Library, die das Objekt enthält.
Object name	Object	Der Name des Objekts, das in der aktuellen Library oder in einer ihrer Steplibs verfügbar ist.
Line number	Line	Die Zeilennummer eines Statement im Quellcode des Objekts. Siehe auch Verwendungsbedingungen . Als Zeilennummern können Sie auch BEG, END oder ALL angeben: BEG Gibt den Breakpoint an, der die Programmausführung bei dem ersten Statement, das in einem Objekt ausgeführt wird, unterbrechen soll.

Feld	Spalte	Erläuterung
		<p>BEG-Breakpoints können nicht für Copycode angegeben werden.</p> <p>END Gibt den Breakpoint an, der die Programmausführung bei dem letzten Statement, das in einem Objekt ausgeführt wird, unterbrechen soll, zum Beispiel, ein END- oder ein FETCH-Statement.</p> <p>END-Breakpoints können nicht für Copycode angegeben werden.</p> <p>ALL Gibt an, dass ein Breakpoint die Programmausführung bei jeder Zeile, die ein ausführbares Statement enthält, unterbrechen soll.</p>
Label		<p>Bezieht sich auf ein zuvor im Quellcode eines Objekts gesetztes Label für Statements, die Verarbeitungsschleifen definieren, siehe auch Systemvariablen anzeigen weiter oben.</p> <p>Gültige Werte: 1 bis 32 Zeichen.</p>
Skips before execution	Skips	<p>Legt fest, dass der Breakpoint erst dann ausgeführt werden soll, wenn die entsprechende Statement-Zeile eine bestimmte Anzahl von Malen ausgeführt wurde.</p> <p>Gültige Werte: 0 (Standardwert) bis 32767.</p>
Max number executions	Execs	<p>Ein beliebiger Wert größer als Null (0) legt die maximale Anzahl der Breakpoint-Ausführungen fest.</p> <p>Gültige Werte: 0 (Standardwert) bis 32767.</p>
Number of activations	Count	<p>Gibt an, wie viele Male ein Breakpoint für die betreffende Statement-Zeile aktiviert wurde.</p> <p>Der Zähler wird zurückgesetzt, wenn das Programm auf Level 1 gestartet wird.</p>
Error in definition	E	<p>Zeigt an, dass die Statement-Zeile in der Breakpoint-Definition während der Programmausführung nicht in dem katalogisierten Objekt gefunden werden kann.</p> <p>Dieser Fehler kann verursacht werden, wenn ein Objekt während des Debugging-Vorgangs geändert und neu katalogisiert wird.</p>
Commands		<p>Bis zu sechs Debug-Kommandos. Geben Sie jeweils ein Kommando pro Zeile ein. Eine Zusammenfassung der zur Verfügung stehenden Kommandos finden Sie im Abschnitt Debug-Kommandoübersicht und -syntax.</p> <p>Vorsicht: Wenn Sie beim Setzen eines Breakpoint das Kommando BREAK löschen und kein Kommando eingeben, das einen Dialog öffnet, hat der Debugger keine Möglichkeit, während der Programmunterbrechung die Steuerung zu übernehmen.</p>

10 Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance

▪ Test-Modus ON/OFF setzen	81
▪ Watchpoint aktivieren	81
▪ Watchpoint deaktivieren	81
▪ Watchpoint löschen	82
▪ Watchpoint anzeigen	82
▪ Watchpoint ändern	85
▪ Watchpoint setzen	86
▪ Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen	88

Ein Watchpoint ist ein Haltepunkt, bei dem die Ausführung eines Natural-Objekts immer dann unterbrochen wird, wenn sich der Wert einer Variablen ändert.

Darüber hinaus können Sie die Unterbrechung, so wie im Abschnitt [Watchpoint-Operatoren](#) beschrieben, von einer Bedingung mit Bezug zu einem spezifischen Variablenwert abhängig machen (siehe auch *Watchpoint setzen* weiter unten).

Durch die Verwendung von Watchpoints können Sie unbeabsichtigte Änderungen von Variablen entdecken, die durch Fehler enthaltende Objekte verursacht werden.

Eine Variable gilt als geändert, wenn sich ihr aktueller Wert entweder von dem Wert unterscheidet, der beim letzten Auslösen des Watchpoints aufgezeichnet wurde, oder wenn er sich vom Anfangswert unterscheidet. Die vergleichende Validierung von Watchpoint-Werten ist auf eine Feldlänge von 253 Byte beschränkt. Bei großen Variablen, die die maximale Länge überschreiten, werden nur die ersten 253 Bytes für den Vergleich herangezogen.

Die Definition eines Watchpoint erfolgt durch Angabe des Namens des Natural-Objekts und des Namens der betreffenden Variablen.

Der eindeutige Bezeichner für einen Watchpoint ist die vom Debugger vergebene Spy-Nummer.

Sobald ein Watchpoint festgelegt wurde, bleibt er für die gesamte Sitzung festgelegt, es sei denn, Sie löschen ihn.

» **Um die Funktion zur Verwaltung der Watchpoints aufzurufen:**

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode **W** ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
WM
```

Das Menü **Watchpoint Maintenance** erscheint.

Dieses Kapitel beschreibt die im Menü **Watchpoint Maintenance** zur Verfügung stehenden Funktionen und die in einem Watchpoint-Bildschirm vorhandenen Felder und Spalten.

Test-Modus ON/OFF setzen

Siehe Abschnitt [Test-Modus ein- und ausschalten](#).

Watchpoint aktivieren

➤ Um den aktuellen Zustand angegebener Watchpoints auf aktiv zu setzen:

- Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode A, einen Objektnamen und/oder einen Variablennamen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando `ACTIVATE`. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie kein Objekt oder keine Variable angeben (oder den standardmäßig vorhandenen Stern (*) im Feld **Variable** lassen), werden *alle* Watchpoints aktiviert.

Watchpoint deaktivieren

➤ Um den aktuellen Zustand angegebener Watchpoints auf inaktiv zu setzen:

- Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode B, einen Objektnamen und/oder einen Variablennamen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando `DEACTIVATE`. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie kein Objekt oder keine Variable angeben (oder den standardmäßig vorhandenen Stern (*) im Feld **Variable** lassen), werden *alle* Watchpoints deaktiviert.

Watchpoint löschen

➤ Um einen Watchpoint zu löschen:

- Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode **C**, einen Objektnamen und/oder einen Variablennamen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DELETE**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *[Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#)*.

Wenn Sie kein Objekt oder keine Variable angeben (oder den standardmäßig vorhandenen Stern (*) im Feld **Variable** lassen), werden *alle* Watchpoints gelöscht.

Watchpoint anzeigen

➤ Um einen Watchpoint anzuzeigen:

- 1 Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode **D**, einen Objektnamen und/oder einen Variablennamen ein. Wenn Sie keinen Objektnamen eingeben, wird das **Standard-Objekt** (falls angegeben) verwendet.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DISPLAY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *[Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#)*.

Wenn für das angegebene Objekt und den Variablennamen ein Watchpoint gesetzt worden ist, erscheint der Bildschirm **Display Watchpoint** mit allen Watchpoint-Definitionen, zum Beispiel:

```

10:25:32          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2006-02-14
Test Mode ON          - Display Watchpoint -          Object

Spy number ..... 12
Initial state ..... active          Current state .. active
Watchpoint name ..... WATCHTEST1    DBID/FNR ..... 10/32
Object name ..... WATCHPGM          Library ..... SAG
Variable name ..... WATCHVARIABLE
Skips before execution .. 0          Format/length .. A 10
Max number executions ... 0          Persistent ..... N   Act.level ... 0
Number of activations ... 0
Error in definition ..... - none -

Commands ... BREAK

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last  Mod  Flip          Alpha Hex  Canc

```

Die Felder im Bildschirm **Display Watchpoint** sind im Abschnitt *Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen* beschrieben.

Wird kein eindeutiger Watchpoint gefunden, dann erscheint der Bildschirm **List Watchpoints** (siehe unten).

- 2 Im Bildschirm **Display Watchpoint** können Sie sich die mit dem Watchpoint-Operator angegebene Bedingung für die Watchpoint-Aktivierung ansehen (siehe auch *Watchpoint-Operatoren*):

Drücken Sie PF10 (Alpha), um den Operator und/oder den Operandenwert in alphanumerischem Format anzuzeigen.

Oder:

Drücken Sie PF11 (Hex), um den Operator und/oder den Operandenwert in hexadezimalen Format anzuzeigen.

Sie können PF22 (Cmds) drücken, um zur Standardansicht des Bildschirms **Display Watchpoint** zurückzukehren. Dort befindet sich das Eingabefeld **Commands**.

➤ **Um Watchpoints aufzulisten:**

- Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode D, einen Objektnamen und/oder einen Variablennamen ein. Sie können Stern-Notation (*) benutzen, um einen Bereich

von Objektnamen und/oder Variablennamen anzugeben, zum Beispiel: ABC*. Wenn Sie nur einen Stern (*) eingeben, werden alle Namen ausgewählt. Wenn Sie keinen Objektnamen angeben, wird das **Standard-Objekt** (falls angegeben) benutzt.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **DISPLAY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Der Bildschirm **List Watchpoints** erscheint (s. Beispiel). Er enthält eine Liste aller Watchpoints, die für das oder die angegebenen Objekte oder den Variablennamen gesetzt wurden:

```

10:14:05          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2006-02-14
Test Mode ON          - List Watchpoints -          Object
Top of data
Co No.  WP Name      Library  Object    DBID    FNR Stat Skips Execs Count P E
* _____ * _____ * _____
* _____
---  1  NAME          SAG      DEBPGM    10     32 A  A    0    0    0 N
      EMPLOYEES-VIEW.NAME
---  5  #MAKE         SAG      DEBPGM    10     32 A  A    0    0    0 N
      #MAKE
--- 10  LEAVE-DUE     SAG      DEBPGM    10     32 A  A    0    0    0 N
      EMPLOYEES-VIEW.LEAVE-DUE
--- 11  WATCHTEST2  SAG      DEBPGM    10     32 A  A    0    0    0 N
      TESTWP
--- 12  WATCHTEST1  SAG      WATCHPGM  10     32 A  A    0    0    0 N
      WATCHVARIABLE
--- 13  WATCHTEST3  SAG      DEBPGM    10     32 A  A    0    0    0 N
      WPTST

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last      Flip  -    +          Canc
    
```

Die Liste ist in aufsteigender Reihenfolge nach den **Spy-Nummern** in der Spalte **No.** sortiert.

Informationen zu den Spalten im Bildschirm **List Watchpoints** und zu den Zeilenkommandos, die bei einem Listeneintrag ausgeführt werden können, siehe *Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen*.

Watchpoint ändern

➤ **Um einen Watchpoint zu ändern:**

- 1 Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode M , einen Objektnamen und einen Variablennamen ein. Wenn Sie keinen Objektnamen eingeben, wird das **Standard-Objekt** (falls angegeben) verwendet.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando **MODIFY**. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Wenn ein eindeutiger Watchpoint angegeben wurde, erscheint der Bildschirm **Modify Watchpoint**, in dem Sie die Feldeinträge ändern können. Beschreibung der Felder im Bildschirm **Modify Watchpoint** siehe *Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen*.

Wird kein eindeutiger Watchpoint gefunden, dann erscheint der Bildschirm **List Watchpoints** (siehe Abschnitt *Watchpoint anzeigen*).

- 2 Im Bildschirm **Modify Watchpoint** können Sie die mit dem Watchpoint-Operator angegebene Bedingung für die Aktivierung eines Watchpoint ändern (siehe auch *Watchpoint-Operatoren*):

Drücken Sie **PF10** (Alpha), um den Operator und/oder den Operandenwert in alphanumerischem Format zu ändern.

Oder:

Drücken Sie **PF11** (Hex), um den Operator und/oder den Operandenwert in hexadezimalen Format zu ändern.

Drücken Sie **PF22** (Cmds), um zur Standardansicht des Bildschirms **Modify Watchpoint** zurückzukehren. Dort befindet sich das Eingabefeld **Commands**.

- 3 Wenn Sie die Bearbeitung der Watchpoint-Definitionen beendet haben, drücken Sie **PF3** (Exit) oder **PF5** (Save), um die Änderungen zu speichern.

Wenn Sie **PF12** (Canc) drücken, wird die Bearbeitung abgebrochen und der Watchpoint bleibt unverändert.

Watchpoint setzen

➤ Um einen Watchpoint für eine Sitzung hinzuzufügen:

- Geben Sie im Menü **Watchpoint Maintenance** den Funktionscode S, einen Objektnamen und einen Variablennamen ein.

Oder:

Benutzen Sie das Direktkommando SET. Syntax-Beschreibung siehe Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Oder:

Bevor Sie ein Natural-Objekt ausführen:

- Rufen Sie den Bildschirm **List Object Source** auf (siehe [Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source](#)).
- Positionieren Sie in der Spalte **Source** den Cursor auf einem Variablennamen und drücken Sie PF18 (Se Wp).

Wenn Sie keinen Objektnamen, aber einen gültigen Variablennamen angeben, wird der Name des **Standard-Objekts** (siehe Abschnitt [Debugger starten](#)) benutzt.

Falls kein Standard-Objekt angegeben ist, erscheint ein Auswahlfenster, in dem alle in der aktuellen Library enthaltenen Objekte angezeigt werden.

Wenn die Namen des Objekts und der Variablen korrekt angegeben sind, wird der Watchpoint sofort gesetzt und eine entsprechende Informationsmeldung wird im Bildschirm angezeigt. Ein für eine dynamische Variable oder ein X-Array gesetzter Watchpoint wird nur während der Programmausführung validiert. Weitere Informationen siehe [Verwaltung und Validierung der Debug-Einträge](#).

Der Watchpoint erhält das Standard-Kommando (BREAK), sein Anfangszustand und sein aktueller Zustand werden auf aktiv gesetzt und es werden keine Ausführungseinschränkungen angegeben. Achtung: Wenn Sie beim Setzen eines Watchpoint das Standardkommando BREAK löschen und kein Kommando eingeben, das einen Dialog öffnet, hat der Debugger keine Möglichkeit, während der Programmunterbrechung die Steuerung zu übernehmen.

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- [Watchpoint-Operatoren](#)

Watchpoint-Operatoren

Sie können für die Aktivierung eines Watchpoint eine Bedingung angeben, indem Sie in einem Watchpoint-Verwaltungsbildschirm einen (Vergleichs-)Operator und (falls relevant) einen dazugehörigen Operanden eingeben.

➤ Um Watchpoint-Operatoren anzugeben:

- 1 Drücken Sie im Bildschirm **Set Watchpoint** oder **Modify Watchpoint** des gewählten Watchpoint die Funktionstaste PF10 (Alpha), wenn Sie einen Operanden eines Operators in alphanumerischem Format angeben möchten.

Oder:

Drücken Sie im Bildschirm **Watchpoint setzen** oder **Modify Watchpoint** des gewählten Watchpoint die Funktionstaste PF11 (Hex), wenn Sie einen Operanden eines Operators in hexadezimalen Format angeben möchten.

In der unteren Bildschirmhälfte erscheinen zwei Eingabefelder.

- 2 Im linken Eingabefeld geben Sie einen der Watchpoint-Operatoren ein, die in der folgenden Tabelle aufgelistet sind.

Im rechten Eingabefeld geben Sie den Operandenwert ein, der mit der Variablen verglichen werden soll. Bei Watchpoints mit Operatoren, die für dynamische Variablen (alphanumerisch oder binär) angegeben sind, werden die Operandenwerte von links nach rechts verglichen. Weil die Feldlänge einer dynamischen Variablen variiert, können Sie bis zu 253 Bytes als Vergleichswert eingeben. Ist die aktuelle Länge der dynamischen Variablen kürzer als die maximale Vergleichswertlänge von 253 Bytes, dann erfolgt der Vergleich nur in der aktuellen Länge der dynamischen Variablen.

Operator	Erklärung
MOD	Änderung (<i>Modification</i>). Aktiviert den Watchpoint jedes Mal, wenn eine Änderung der Variablen erfolgt. Dies ist die Standardeinstellung.
EQ	Gleich (<i>Equal to</i>). Aktiviert den Watchpoint, wenn die Variable geändert worden ist und wenn der aktuelle Wert der Variablen gleich dem angegebenen Operatorwert ist.
NE	Ungleich (<i>Not equal to</i>). Aktiviert den Watchpoint, wenn die Variable geändert worden ist und wenn der aktuelle Wert der Variablen nicht gleich dem angegebenen Operatorwert ist.
GT	Größer (<i>Greater than</i>). Aktiviert den Watchpoint, wenn die Variable geändert worden ist und wenn der aktuelle Wert der Variablen größer als der angegebene Operatorwert ist.
GE	Größer gleich (<i>Greater than or equal to</i>).

Operator	Erklärung
	Aktiviert den Watchpoint, wenn die Variable geändert worden ist und wenn der aktuelle Wert der Variablen größer als oder gleich dem angegebenen Operatorwert ist.
LT	Kleiner (Less than). Aktiviert einen Watchpoint, wenn die Variable geändert worden ist und wenn der aktuelle Wert der Variablen kleiner als der angegebene Operatorwert ist.
LE	Kleiner gleich (<i>Less than or equal to</i>). Aktiviert einen Watchpoint, wenn die Variable geändert worden ist und wenn der aktuelle Wert der Variablen kleiner als oder gleich dem angegebenen Operatorwert ist.
INV	Ungültiger Inhalt (<i>Invalid contents</i>). Aktiviert den Watchpoint jedes Mal, wenn der einer Variablen des Typs N, P, D oder T zugewiesene Wert nicht die folgenden Bedingungen erfüllt: N Numerisch, nicht gepackt (<i>Numeric unpacked</i>). P Numerisch, gepackt (<i>Packed numeric</i>). D Datumsbereich (<i>Date range</i>) von 1582-01-01 bis 2700-12-31. T Zeitbereich (<i>Time range</i>) von 1582-01-01 00:00:00.0 bis 2700-12-31 23:59:59.9.

Sie können PF22 (Cmds) drücken, um zur Standardansicht des Bildschirms **Watchpoint setzen** bzw. **Modify Watchpoint** zurückzukehren. Dort befindet sich das Eingabefeld **Commands**.

- Drücken Sie PF5 (Save), um die Operator-Definitionen zu speichern.

Oder:

Drücken Sie PF12 (Canc), um die Operator-Definitionen unverändert zu lassen und den Bildschirm **Modify Watchpoint** zu verlassen.

Felder und Spalten in Watchpoint-Bildschirmen

Die folgende Tabelle enthält die Beschreibungen der Felder in den Bildschirmen **Display Watchpoint** und **Modify Watchpoint** und der Spalten im Bildschirm **List Watchpoint**:

Feld	Spalte	Erläuterung
Test Mode		Gibt an, ob der Test-Modus auf ON oder OFF gesetzt ist.
Object		Zeigt den Namen des Standard-Objekts (siehe <i>Debugger starten</i>), falls angegeben.
	Co	Feld zur Eingabe eines der folgenden Zeilenkommandos: Kommando Aktion AC Watchpoint aktivieren DA Watchpoint deaktivieren

Feld	Spalte	Erläuterung
		<p>DI Watchpoint anzeigen</p> <p>MO Watchpoint ändern</p> <p>DE Watchpoint löschen</p> <p>? Gültige Zeilenkommandos auflisten</p> <p>. Watchpoint-Bildschirm verlassen</p>
Spy number	No.	Eine eindeutige Nummer, die vom Debugger beim Setzen des Watchpoint zugewiesen wird.
Initial state	Stat I	Gibt den Anfangszustand (Initial) und den aktuellen Zustand (Current) des Watchpoint an: Aktiv (A) oder Inaktiv (I) an.
Current state	Stat C	
Watchpoint name	WP Name	<p>Der Name des Watchpoint.</p> <p>Der Standard-Name für einen Watchpoint ist der Name der betroffenen Variablen.</p> <p>Gültige Werte: 1 bis 12 Zeichen. Namen, deren Länge die Feldgröße übersteigt, werden nach 12 Zeichen abgeschnitten.</p> <p>Im Bildschirm List Watchpoints wird der Name des Watchpoint in der ersten Zeile über dem Namen der Variablen aufgelistet.</p>
DBID/FNR	DBID FNR	Die Datenbankkennung (DBID) und die Dateinummer (FNR) der Systemdatei, in der das Natural-Objekt gespeichert ist.
Library	Library	Der Name der Library, die das Objekt enthält.
Object name	Object	<p>Der Name des Objekts, das in der aktuellen Library oder in einer ihrer Steplibs verfügbar ist.</p> <p>Wenn Sie eine Systemvariable als Watchpoint angeben möchten, geben Sie im Feld Object name einen Stern (*) ein.</p>
Variable name		<p>Der Name einer Benutzervariablen, einer globalen Variablen oder einer Systemvariablen.</p> <p>Wenn die Variable Teil einer Gruppe ist, kann sie den Gruppennamen als Präfix haben.</p> <p>Wenn Sie eine Systemvariable angeben möchten, geben Sie im Feld Object name einen Stern (*) ein.</p> <p>Für ein Array muss eine Indexbeschreibung angegeben werden (Watchpoints können nur für einzelne Elemente definiert werden.)</p> <p>Im Bildschirm List Watchpoints wird der Variablenname in der zweiten Zeile, unterhalb dem Watchpoint-Namen aufgelistet.</p> <p>Weitere Informationen siehe Variablen verwalten - Funktion: Variable Maintenance.</p>

Feld	Spalte	Erläuterung
Skips before execution	Skips	Legt fest, dass der Watchpoint erst ausgeführt wird, wenn die für den Watchpoint gesetzte Bedingung erfüllt ist (siehe auch Watchpoint-Operatoren). Gültige Werte: 0 (Standardwert) bis 32767.
Max number executions	Execs	Ein beliebiger Wert größer als Null (0) legt die maximale Anzahl der Watchpoint-Ausführungen fest. Gültige Werte: 0 (Standardwert) bis 32767.
Number of activations	Count	Gibt an, wie viele Male die Watchpoint-Bedingung entsprechend der Angabe beim Watchpoint-Operator erfüllt wurde. Der Zähler wird zurückgesetzt, wenn das Programm auf Level 1 gestartet wird.
Format/length		Das Natural-Datenformat und die Datenlänge der Variablen, z.B. A10.
Persistent	P	Kennzeichnet einen Watchpoint als persistent. Persistente Watchpoints sind nicht auf das Natural-Objekt beschränkt, für das sie definiert sind, sondern gelten zusätzlich für alle untergeordneten Programmebenen. Persistente Watchpoints sind nur sinnvoll bei Variablen, die BY REFERENCE und nicht BY VALUE RESULT an ein Subprogramm übergeben werden, siehe relevante Parameterbeschreibung des CALLNAT-Statement im Abschnitt <i>Parameter - operand2</i> , in der <i>Statements</i> -Dokumentation. Einschränkung: Persistente Watchpoints sind nicht erlaubt bei Variablen, die in einer Parameter-Kontextklausel definiert sind. Gültiger Wert: Y (Yes) oder N (No). N ist der Standardwert.
Act. level		Bezieht sich auf Persistent . Zeigt die Programmebene an, auf der ein persistenter Watchpoint automatisch aktiviert wurde.
Error in definition	E	Zeigt eine ungültige Watchpoint-Definition an. Dieser Fehler kann auftreten, wenn das ausführende Programm während des Debugging-Vorgangs neu katalogisiert wird, nachdem die betreffende Variablendefinition geändert wurde. Ein Watchpoint, der für eine dynamische Variable oder ein X-Array (<i>eXtensible array</i> = erweiterbares Array) gesetzt ist, wird nur während der Programmausführung auf Gültigkeit geprüft.
Commands		Bis zu sechs Debug-Kommandos. Geben Sie jeweils ein Kommando pro Zeile ein. Eine Zusammenfassung der zur Verfügung stehenden Kommandos finden Sie im Abschnitt Debug-Kommandoübersicht und -syntax .

Feld	Spalte	Erläuterung
		Vorsicht: Wenn Sie das Kommando <code>BREAK</code> löschen und kein Kommando eingeben, das einen Dialog öffnet, hat der Debugger keine Möglichkeit, während der Programmunterbrechung die Kontrolle zu erhalten.

11 Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call

Statistics Maintenance

▪ Test-Modus ON/OFF setzen	94
▪ Call-Statistik ON/OFF setzen	94
▪ Alle Objekte anzeigen	95
▪ Aufgerufene Objekte anzeigen	96
▪ Nicht aufgerufene Objekte anzeigen	96
▪ Objekte drucken	97

Mit dieser Funktion erhalten Sie Statistikinformationen darüber, welche Natural-Objekte während der Ausführung einer Anwendung gerufen wurden und wie oft ein Objekt gerufen wurde. Die Call-Statistikinformationen werden nach dem Zurücksetzen der Debug-Umgebung gelöscht.

➤ **Um die Funktion Call Statistics Maintenance aufzurufen:**

- Geben Sie Im Menü **Debug Main Menu** den Funktionscode C ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
CS
```

Das Menü **Call Statistics Maintenance** wird angezeigt.

Die im Menü **Call Statistics Maintenance** zur Verfügung stehenden Funktionen werden in den folgenden Abschnitten erklärt. Alle zugehörigen Druckfunktionen sind jedoch im Abschnitt *Objekte drucken* beschrieben.

Test-Modus ON/OFF setzen

Siehe Abschnitt *Test-Modus ein- und ausschalten*.

Call-Statistik ON/OFF setzen

Wenn während der Ausführung eines Natural-Objekts die Funktion **Call Statistics** auf ON gesetzt ist, werden alle Calls, die an ein bestimmtes Objekt gehen, gezählt und die resultierenden Statistikinformationen können anschließend angezeigt oder gedruckt werden.

➤ **Um die Funktion Call Statistics auf ON oder OFF zu setzen:**

- Geben Sie im Menü **Call Statistics Maintenance** den Funktionscode C ein, um alle Call-Statistiken zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
SET CALL ON
```

oder

```
SET CALL OFF
```



Anmerkung: Ist die die Funktion **Call Statistics** ausgeschaltet und wurde keine Call-Statistik erstellt oder wurden alle Call-Statistiken durch Zurücksetzen der Debug-Umgebung gelöscht, dann werden die für Statements-Ausführungsstatistik gespeicherten Informationen (siehe [Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen verwalten - Menü: Statement Execution Statistics Maintenance](#)) für die Anzeige verwendet. Damit können Sie die während der Ausführung einer Natural-Anwendung nicht aufgerufenen Natural-Objekte auffinden.

Alle Objekte anzeigen

Diese Funktion liefert eine Übersicht über die Aufrufhäufigkeit (*Call Frequency*) aller in einer Library enthaltenen Objekte.

➤ **Um die Aufrufhäufigkeit (*Call Frequency*) aller in einer Library enthaltenen Objekte anzuzeigen:**

- Geben Sie im Menü **Call Statistics Maintenance** den Funktionscode 1 und einen Library-Namen ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY OBJECT library
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DISPLAY** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie keinen Library-Namen angeben, wird standardmäßig die Library angenommen, bei der Sie gerade angemeldet sind.

Der Bildschirm **Display Called Objects** erscheint. Siehe Beispiel für [Display Called Objects](#) weiter unten.

Der Bildschirm **Display Called Objects** enthält eine Auflistung aller Objekte in der angegebenen Library und zeigt in der Spalte **Calls** (ganz rechts) ihre Aufrufhäufigkeit. Für jedes Call-Statement, z.B. `FETCH` oder `CALLNAT` wird ein Eintrag mit dem Namen und einer Zählervariablen in den Debug-Pufferspeicher geschrieben. Der Zähler wird dann bei jedem Aufruf (Call) des entsprechenden Objekts erhöht.

Aufgerufene Objekte anzeigen

Der von dieser Funktion aufgerufene Bildschirm entspricht dem **Display Call Statistics**-Bildschirm, es werden jedoch nur diejenigen Objekte angezeigt, die aufgerufen worden sind.

➤ Um aufgerufene Objekte einer Library anzuzeigen:

- Geben Sie im Menü **Call Statistics Maintenance** den Funktionscode 2 und einen Library-Namen ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY CALL library
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DISPLAY** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Der Bildschirm **Display Called Objects** erscheint (Beispiel):

```
16:06:53          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2002-02-15
Test mode ON          - Display Called Objects -
Object  Library  Type      DBID   FNR S/C Ver Cat Date   Time      All
*_____SAG_____
MAINPGM  SAG      Program    10     32 S/C 3.1 2002-02-15 11:51      1
SUBPGM   SAG      Subprogram 10     32 S/C 3.1 2002-02-15 11:50      3
EMP-PGM  SAG      Program    10     32 S/C 3.1 2002-01-22 11:49      2
EMPLIND  SAG      Program    10     32 S/C 3.1 2001-08-13 11:18      1
```

Wenn Sie keinen Library-Namen angeben, wird standardmäßig die Library angenommen, bei der Sie gerade angemeldet sind.

Nicht aufgerufene Objekte anzeigen

Der von dieser Funktion aufgerufene Bildschirm entspricht dem **Display Call Statistics**-Bildschirm, es werden jedoch nur diejenigen Objekte angezeigt, die *nicht* aufgerufen worden sind.

➤ Um nicht aufgerufene Objekte anzuzeigen:

- Geben Sie im Menü **Call Statistics Maintenance** den Funktionscode 3 und einen Library-Namen ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY NOCALL library
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DISPLAY** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie keinen Library-Namen angeben, wird standardmäßig die Library angenommen, bei der Sie gerade angemeldet sind.

Siehe Beispiel-Bildschirm für [Display Called Objects](#).

Objekte drucken

Mit den Druckfunktionen können Sie eine generierte Liste der Aufrufstatistiken direkt an einen Drucker weiterleiten oder die Liste auf einen PC herunterladen. Sie geben einen Drucker als Ausgabegerät im Bildschirm **User Profile** (Benutzerprofil) des Debuggers an. Benutzen Sie das Debugger-Kommando **PROFILE** (siehe Abschnitt *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*), um diesen Bildschirm aufzurufen.

Wenn Sie keinen Library-Namen angeben, wird standardmäßig die Library angenommen, bei der Sie gerade angemeldet sind.

Wie unter *Druckoptionen* weiter unten angegeben, können Sie zum Aufrufen einer Druckfunktion entweder einen Funktionscode im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance**, ein Zeilenkommando im Bildschirm **Display Statement Lines** oder ein Direktkommando an der Eingabeaufforderung eingeben.

Druckoptionen

Druckfunktion	Funktionscode	Direktkommando
All Objects (alle Objekte)	4	PRINT OBJECT <i>library</i>
Called Objects (gerufene Objekte)	5	PRINT CALL <i>library</i>
Non-Called Objects (nicht gerufene Objekte)	6	PRINT NOCALL <i>library</i>

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **PRINT** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Verwandtes Thema

- [Beispiel für das Erstellen und Drucken von Statistiken im Batch-Modus](#) im Abschnitt *Batch-Verarbeitung*

Beispiel für einen PC Download

Wenn in Ihrer Umgebung die Produkte Entire Connection und Natural Connection installiert sind, können Sie, wie nachfolgend beschrieben, eine Statistikliste auf einen PC herunterladen.

➤ Um eine Liste auf einen PC herunterzuladen:

- 1 Beim Start der Sitzung: Geben Sie den Profilparameter `PRINT` folgendermaßen ein:

```
PRINT=((1),AM=PC)
```

- 2 Nach dem Start der Sitzung: Benutzen Sie das folgende Terminalkommando, um die Verbindung zum PC zu aktivieren:

```
%+
```

- 3 Rufen Sie den Debugger auf und aktivieren Sie ihn.
- 4 Rufen Sie den Bildschirm **User Profile** auf, indem Sie das Debugger-Kommando `PROFILE` eingeben (siehe *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*).
- 5 Ersetzen Sie im Bildschirm **User Profile** im Feld **Output device** den aktuellen Eintrag durch `PCPRNT01` und drücken Sie `PF3` (Exit), um die Einstellungen zu speichern.
- 6 Aktivieren Sie die Funktion **Call Statistics** und führen Sie die Anwendung aus, für die der Debugger Statistikdaten sammeln soll.
- 7 Wählen Sie im Statistik-Bildschirm eine Druckfunktion aus.

In dem Entire Connection-Fenster, das dann erscheint, können Sie die Ausgabedatei und das PC-Verzeichnis angeben.

12 Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen verwalten

- Menü: Statement Execution Statistics Maintenance

▪ Test-Modus ON/OFF setzen	100
▪ Funktion Statement Execution Statistics auf ON/OFF/COUNT setzen	100
▪ Statement-Ausführungsstatistiken löschen	103
▪ Statement-Ausführungsstatistiken anzeigen	103
▪ Statements drucken	107

Mit dieser Funktion erhalten Sie Statistkinformationen darüber, welche Statement-Zeilen aufgerufener Natural-Objekte ausgeführt wurden. Außerdem zeigt die Funktion, wie oft ein Objekt aufgerufen und wie oft eine Statement-Zeile ausgeführt wurde.

Statistkinformationen über die Ausführung von Statements können für folgende Zwecke verwendet werden:

- Aufspüren von „totem“ Programmcode (der nie ausgeführt wird) in einer Anwendung,
- Abschätzen des Abdeckungsgrads eines Anwendungstests (wie viele Statement-Zeilen sind nicht wenigstens einmal beim Testen ausgeführt worden),
- Orten von häufig ausgeführten Programmabschnitten, die Auswirkungen auf die Performance der Anwendung haben könnten.

➤ **Um die Funktion Statement Execution Statistics Maintenance aufzurufen:**

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode X ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
XS
```

Das Menü **Statement Execution Statistics Maintenance** wird angezeigt.

Die im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance** zur Verfügung stehenden Funktionen werden im folgenden Abschnitt erklärt. Alle zugehörigen Druckfunktionen sind jedoch im Abschnitt [Objekte drucken](#) beschrieben.

Test-Modus ON/OFF setzen

Siehe Abschnitt [Test-Modus ein- und ausschalten](#).

Funktion Statement Execution Statistics auf ON/OFF/COUNT setzen

Mit dieser Funktion können Sie Statistiken über ausgeführte Statement-Zeilen von Natural-Objekten aktivieren.

Folgende Themen werden behandelt:

- [Einstelloptionen](#)

- [Statement-Ausführungsstatistiken aktivieren und deaktivieren](#)

Einstelloptionen

Wenn ein Natural-Objekt ausgeführt wird und die Funktion **Statement Execution Statistics** auf `ON` oder `COUNT` gesetzt ist, werden alle in einem bestimmten Objekt ausgeführten Statement-Zeilen in einem Statistikbericht aufgelistet.

- Wenn die Option `ON` gesetzt ist, hält der Debugger nur fest, ob eine spezifische Statement-Zeile ausgeführt wurde oder nicht.
- Wenn die Option `COUNT` gesetzt ist, zählt der Debugger, wie oft eine Statement-Zeile ausgeführt wurde

Sie können eine Library und einen Objektnamen angeben, um die Statement-Ausführungsstatistik auf die gewünschten Natural-Objekte einzuschränken. Standardmäßig werden Statistikdaten für alle Objekte in der aktuellen Library gesammelt. Sie können Stern-Notation (*) benutzen, um einen Bereich von Namen anzugeben.

Wenn Sie die Statement-Ausführungsstatistik von `ON` nach `COUNT` oder umgekehrt schalten, sind bereits vorhandene Statistiken davon nicht betroffen, d.h., ihr Status bleibt auf `ON` oder `COUNT`.

Die gesammelten Statistikdaten werden im Debug-Pufferspeicher gespeichert. Die Menge an Speicherplatz, die benötigt wird, um statistische Informationen für ein Objekt zu speichern, ist ungefähr:

$(\text{Anzahl der Quellcode-Zeilen}) / 8 + 100$ Bytes, wenn **Statement Execution Statistics** auf `ON` gesetzt ist,

und

$(\text{Anzahl der Quellcode-Zeilen}) * 4 + 100$ Bytes, wenn **Statement Execution Statistics** auf `COUNT` gesetzt ist.

Wenn Sie ein Natural-Objekt ändern, indem Sie Zeilen einfügen oder löschen und die Zeilen nicht neu nummerieren, bevor Sie es mit dem Kommando `STOW` speichern und katalogisieren, kann sich die für die Statistikdaten des Objekts benötigte Speichermenge erhöhen. Um dies zu vermeiden, können Sie in Ihrem Editor-Profil die Option **Auto Renumber** auf `Y` (Yes) setzen (siehe *Editor-Profil* in der *Editoren-Dokumentation*) oder das Systemkommando `CATALL` (siehe *Systemkommandos-Dokumentation*) benutzen, und zwar bei (standardmäßig) eingeschalteter Option **Renumber source-codes lines** (Quellcode-Zeilen neu nummerieren).

Sie können das Debugger-Kommando `PROFILE` benutzen (siehe *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*), um die Größe des Debug-Pufferspeichers einzuschränken. Wenn die Option **Statement Execution Statistics** auf `COUNT` gesetzt ist, werden bei Objekten mit mehr als 8000 Statement-Zeilen keine Statement-Ausführungsstatistiken erfasst.

Statement-Ausführungsstatistiken unterliegen als Teil der Debug-Umgebung den Auswirkungen der Direktkommandos `SAVE ENVIRONMENT` und `LOAD ENVIRONMENT` (siehe auch Abschnitt [Debug Environment Maintenance - Debug-Umgebung verwalten](#)).

Statement-Ausführungsstatistiken aktivieren und deaktivieren

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Statement-Ausführungsstatistiken aktivieren und deaktivieren.

Sie können eine Library und/oder einen Objektnamen angeben, um die Statement-Ausführungsstatistik auf die gewünschten Natural-Objekte einzuschränken. Standardmäßig werden Statistikdaten für alle Objekte in der aktuellen Library gesammelt. Sie können Stern-Notation (*) benutzen, um einen Bereich von Namen anzugeben.

› Um Statement-Ausführungsstatistiken zu aktivieren:

- Geben Sie im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance** den Funktionscode `S`, den Namen einer Library und/oder den Namen eines Objekts an. Ändern Sie den Wert im Feld **State** auf `ON`.

Oder:

Geben Sie eines der folgenden Direktkommandos ein:

```
SET XSTATISTICS ON library (object)
```

oder

```
SET XSTATISTICS COUNT library (object)
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos `SET` in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie keine Library und/oder ein Objekt angeben, werden die Statistikdaten zu allen Objekten in Ihrer aktuellen Library aktiviert.

› Um Statement-Ausführungsstatistiken zu deaktivieren:

- Geben Sie im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance** den Funktionscode `S`, den Namen einer Library und/oder den Namen eines Objekts an. Ändern Sie den Wert im Feld **State** auf `OFF`.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
SET XSTATISTICS OFF library (object)
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos `SET` in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie keine Library und/oder ein Objekt angeben, werden die Statistikdaten zu allen Objekten in Ihrer aktuellen Library deaktiviert.

Statement-Ausführungsstatistiken löschen

» Um Statement-Ausführungsstatistiken zu löschen:

- Geben Sie im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance** den Funktionscode C, den Namen einer Library und/oder den Namen eines Objekts an.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DELETE XSTATISTICS library (object)
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DELETE** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Wenn Sie keine Library und/oder ein Objekt angeben, werden die Statistikdaten zu allen Objekten in Ihrer aktuellen Library gelöscht.

Statement-Ausführungsstatistiken anzeigen

Mit dieser Funktion können Sie einen Bildschirm aufrufen, der eine Liste von Statement-Ausführungsstatistiken enthält.

» Um Statement-Ausführungsstatistiken anzuzeigen:

- 1 Geben Sie im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance** den Funktionscode D, den Namen einer Library und/oder den Namen eines Objekts an.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY XSTATISTICS
```

Der Bildschirm **List Statement Execution Statistics** wird angezeigt:

```

16:02:01          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2002-02-15
Test Mode ON      - List Statement Execution Statistics -      Object
All
Co Object      Library  Type      DBID  FNR Obj.Called  Exec  Exec  %  Total No.
* _____ *
n Times able uted      Executions
___ TEST       SAG      Program   10    32      4    20    17  85    95
___ MAP01      SAG      Map       10    32      6     2     2 100    12
___ SPGM02     SAG      Subprogram 10    32      2     6     2 33     4
___ SAGTEST1   SAG      Program   10    32      2    20    10 50    17
___ DEBPGM    SAG      Program   10    32      1     6     6 100    34
    
```

Zu jedem Objekt werden folgende Informationen angezeigt:

- Aufrufhäufigkeit (*Called n Times*),
- Anzahl der ausführbaren Statements (*Exec able*),
- Anzahl der ausgeführten Statements (*Executed*),
- Prozentsatz (%) der ausgeführten Statements bezogen auf die Gesamtzahl der ausführbaren Statements,
- Gesamtzahl der ausgeführten Statements (*Total No. Executions*).

Falls Daten fehlen oder möglicherweise inkonsistent sind, wird der betroffene Listeneintrag hervorgehoben dargestellt.

- 2 Sie können in der Liste einen Eintrag mit einem Zeilenkommando zur Weiterverarbeitung markieren:

Zeilenkommando	Erklärung
DE	Statement-Ausführungsstatistik löschen, s. oben .
DS	Alle Statement-Zeilen anzeigen.
DX	Nur die ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen.
DN	Nur die nicht ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen.
I	Informationen zum katalogisierten Objekt und zu Fehlern anzeigen.
PS	Alle Statement-Zeilen drucken.
PX	Nur die ausgeführten Statement-Zeilen drucken.
PN	Nur die nicht ausgeführten Statement-Zeilen drucken.

Weitere Informationen zu Druckfunktionen siehe **Statements drucken**.

Im folgenden Abschnitt werden die Bildschirme beschrieben, die mit den Anzeigekommandos aufgerufen werden können:

- **Alle Statement-Zeilen anzeigen**
- **Nur die ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen**

- Nur die nicht ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen

Alle Statement-Zeilen anzeigen

Der Bildschirm **Display Statement Lines** zeigt den Objekt-Quellcode und gibt an, ob eine Statement-Zeile ausgeführt worden ist oder nicht.

› Um den Bildschirm Display Statement Lines anzuzeigen:

- Markieren Sie im Bildschirm **List Statement Execution Statistics** den gewünschten Eintrag mit dem Zeilenkommando DS.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY STATEMENT library (object)
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DISPLAY** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Der Bildschirm **Display Statement Lines** erscheint. Wenn die Funktion **Statement Execution Statistics** auf **COUNT** gesetzt worden ist, wird die Ausführungshäufigkeit der Statements-Zeile angezeigt. Beispiel:

```
16:04:01          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2002-02-15
Test Mode ON          - Display Statement Lines -          Object SAGTEST

Line Source                                          Count
0200  RD1. READ EMPLOYEES-VIEW BY NAME                2
0210      STARTING FROM #NAME-START THRU #NAME-END
0220 *
0230      IF LEAVE-DUE >= 20                          1
0240          PERFORM MARK-SPECIAL-EMPLOYEES          not executed
0250      ELSE                                         not executed
0260          RESET #MARK                              1
0270      END-IF
0280 *
0290      RESET #MAKE #MODEL                          1
0300      CALLNAT 'SPGM02' PERSONNEL-ID #MAKE #MODEL  1
0310 *
0320      WRITE TITLE / '*** PERSONS WITH 20 OR MORE DAYS LEAVE DU  1
0330          / '*** ARE MARKED WITH AN ASTERISK          ***' //
0340      DISPLAY '//N A M E' NAME                    2
```

Falls kein eindeutiges Objekt angegeben wurde, erscheint der Bildschirm **List Statement Execution Statistics**.

Nur die ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen

Der Bildschirm **Display Executed Statement Lines** entspricht dem Bildschirm **Display Statement Lines**, aber es werden nur die Statement-Zeilen angezeigt, die ausgeführt worden sind.

› Um den Bildschirm **Display Executed Statement Lines** aufzurufen:

- Markieren Sie im Bildschirm **List Statement Execution Statistics** den gewünschten Eintrag mit dem Zeilenkommando DX.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY EXEC library (object)
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DISPLAY** in *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Falls kein eindeutiges Objekt angegeben wurde, erscheint der Bildschirm **List Statement Execution Statistics**.

Nur die nicht ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen

Der Bildschirm **Non-Executed Statement Lines** entspricht dem Bildschirm **Display Statement Lines**, aber es werden nur die Statement-Zeilen angezeigt, die nicht ausgeführt worden sind.

› Um den Bildschirm **Display Non-Executed Statement Lines** aufzurufen:

- Markieren Sie im Bildschirm **List Statement Execution Statistics** den gewünschten Eintrag mit dem Zeilenkommando DN.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY NOEXEC library (object)
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **DISPLAY** in *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Falls kein eindeutiges Objekt angegeben wurde, erscheint der Bildschirm **List Statement Execution Statistics**.

Statements drucken

Mit den Druckfunktionen können Sie eine generierte Liste der Statement-Ausführungsstatistiken direkt an einen Drucker weiterleiten oder die Liste auf einen PC herunterladen. Sie geben einen Drucker als Ausgabegerät im Bildschirm **User Profile** (Benutzerprofil) des Debuggers an. Benutzen Sie das Debugger-Kommando **PROFILE** (siehe Abschnitt *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*), um diesen Bildschirm aufzurufen.

Wenn Sie keinen Library-Namen angeben, wird standardmäßig die Library angenommen, bei der Sie gerade angemeldet sind.

Wie unter *Druckoptionen* weiter unten angegeben, können Sie zum Aufrufen einer der Druckfunktionen entweder einen Funktionscode im Menü **Statement Execution Statistics Maintenance**, ein Zeilenkommando im Bildschirm **Display Statement Lines** oder ein Direktkommando eingeben.

Druckoptionen

Druckfunktion	Funktionscode	Zeilenkommando	Direktkommando
Statement-Ausführungsstatistik drucken	1		PRINT XSTATISTICS <i>library (object)</i>
Alle Statements drucken	2	PS	PRINT STATEMENT <i>library (object)</i>
Ausgeführte Statements drucken	3	PX	PRINT EXEC <i>library (object)</i>
Nicht ausgeführte Statements drucken	4	PN	PRINT NOEXEC <i>library (object)</i>

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **PRINT** im Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

Verwandte Themen:

- **Beispiel für einen PC Download** in *Objekte drucken* im Abschnitt *Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance*
- **Beispiel für das Erstellen und Drucken von Statistiken im Batch-Modus** im Abschnitt *Batch-Verarbeitung*

13 Variablen verwalten - Funktion: Variable Maintenance

- Benutzervariablen, globale Variablen und datenbankbezogene Systemvariablen anzeigen 110
- Systemvariablen anzeigen 113
- Variablen ändern 114

Mit dieser Funktion können Sie innerhalb des Debuggers Variablen anzeigen und ändern, wenn ein Natural-Objekt unterbrochen wurde.

Die Funktion **Variable maintenance** zeigt für das unterbrochene Natural-Objekt Benutzervariablen, globale Variablen und die datenbankbezogenen Systemvariablen *COUNTER, *ISN und *NUMBER mit Natural-Datenformaten, Längen und Inhalten an.

Benutzervariablen, globale Variablen und datenbankbezogene Systemvariablen anzeigen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie entweder den Bildschirm **Display Variables** (Übersicht) mit einer Liste aller Variablen oder den Bildschirm **Display Variable** (einzeln) mit allen Einzelheiten zu einer bestimmten Variablen aufrufen.

- [Variablen anzeigen - Übersicht](#)
- [Variablen anzeigen - einzeln](#)

Variablen anzeigen - Übersicht

➤ Um eine Übersicht über Benutzervariablen, globale Variablen und datenbankbezogene Systemvariablen anzuzeigen:

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** oder im Fenster **Debug Break** den Funktionscode **V** ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY VARIABLE variable,variable,...
```

Der Bildschirm **Display Variables** (Übersicht) erscheint mit einer Liste der Variablen, die für das unterbrochene Natural-Objekt angegeben sind. Lange Werte können im Bildschirm abgeschnitten angezeigt werden. Bei Arrays wird nur der Inhalt der ersten Ausprägung angezeigt.

Sie können mit den Funktionstasten PF10 (Alpha) und PF11 (Hex) zwischen der alphanumerischen und der hexadezimalen Darstellung des Variableninhalts wechseln.

Mit PF5 (Zoom) können Sie zwischen der verkürzten Anzeige einer Variablen und der vollständigen Namensanzeige mit Gruppenname, Variablenname und Indizes (falls relevant) umschalten.

Für *variable* können Sie auch eine Systemvariable angeben. Weitere Informationen siehe [Systemvariablen anzeigen](#).

Variablen anzeigen - einzeln

➤ Um eine einzelne Variable vollständig anzuzeigen:

- Wählen Sie im Bildschirm **Display Variables** (Übersicht) eine Variable aus und markieren Sie sie mit dem Zeilenkommando DI.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
DISPLAY VARIABLE variable
```

Oder:

Positionieren Sie im Bildschirm **List Object Source** in der Spalte **Source** den Cursor auf einem Variablennamen und drücken Sie PF18 (Di Va).

- Bei der Benutzung von PF18 (Di Va) gelten die folgenden Einschränkungen:

Wenn sich ein Variablenname (einschließlich der Ausprägungen eines Arrays) über mehr als eine Zeile erstreckt, wird nur der Inhalt der ersten Zeile ausgewertet.

Wenn auf einen Array-Namen kein Index folgt, wird das gesamte Array angezeigt.

Wenn der Inhalt eines Arrays konstant ist, z.B. Array (3,2,6), wird nur diese Ausprägung angezeigt.

Wenn der Inhalt eines Arrays variabel ist, z.B. Array (i,j) oder Array (3:i), werden die Variablen ausgewertet, bevor die jeweiligen Ausprägungen des Arrays angezeigt werden.

Oder:

Positionieren Sie im Bildschirm **List Object Source** in der **Source** den Cursor auf einem Variablennamen und drücken Sie ENTER.

- Bei der Benutzung von ENTER gelten die gleichen Einschränkungen wie bei PF18, siehe oben. Allerdings wird die Variable oder die Variablen-Ausprägung in einem Fenster **Display Variable** statt über den Bildschirm **Display Variable** (einzeln) angezeigt, wenn der Index für ein Array nicht mehr als eine Ausprägung angibt. Wenn der Index für ein Array mehr als eine Ausprägung angibt, werden die Daten über den Bildschirm **Display Variable** (einzeln) angezeigt.

Oder:

Anstatt den Cursor manuell zu positionieren und ENTER zu drücken, können Sie zur einfacheren Bedienung auch Entire Connection benutzen. Hier positioniert ein Doppelklick mit der linken Maustaste den Cursor und simuliert die ENTER-Taste.

Es erscheint der Bildschirm **Display Variable** (einzeln) bzw. ein Fenster mit allen relevanten Angaben zur jeweiligen Variablen.

Wenn Daten über ein Fenster angezeigt werden und die Länge des Variableninhalts 256 Bytes überschreitet, werden nur die ersten 256 Bytes angezeigt. Beim Bildschirm **Display Variable** (einzeln) gibt es keine solchen Einschränkungen und Sie können, wie nachfolgend beschrieben, durch den gesamten Inhalt der Variablen navigieren.

➤ **Um den gesamten Inhalt der Variablen anzuzeigen oder im Inhalt zu navigieren:**

- Mit PF22 können Sie vorwärts, mit PF23 rückwärts navigieren.

Oder:

Geben Sie im Feld **Position** einen numerischen Wert ein, damit die Anzeige an einer bestimmten Stelle beginnt.

Mit PF10 (Alpha) und PF11 (Hex) können Sie zwischen alphanumerischer und hexadezimaler Darstellung des Variableninhalts wechseln.

➤ **Um alle Ausprägungen eines Arrays mittels Bildschirmfunktionen anzuzeigen:**

- Wählen Sie im Bildschirm **Display Variables** eine Variable aus und markieren Sie sie mit dem Zeilenkommando DI.

Oder:

Mit PF7 (-) und PF8 (+) können Sie zwischen den einzelnen Ausprägungen hin und her wechseln.

➤ **Um eine oder mehrere Ausprägungen eines Arrays mittels Direktkommando anzuzeigen:**

- Benutzen Sie folgendes Direktkommando:

```
DISPLAY VARIABLE variable-name(index-specification)
```

Dabei ist *variable-name* der Name der Variablen und *index-specification* eines der Folgenden: eine Index-Notation, ein Index-Bereich oder ein Stern (*) für alle Ausprägungen einer Dimension. Variablen, die Teil einer Indexangabe (*index-specification*) sind, werden ausgewertet, bevor die jeweiligen Ausprägungen angezeigt werden.

Beispiele:

DISPLAY VARIABLE ARRAY1(*)	Eindimensionales Array: Zeigt alle Ausprägungen des eindimensionalen Arrays ARRAY1 an.
DISPLAY VARIABLE ARRAY1(1) or	Eindimensionales Array: Zeigt die erste Ausprägung des eindimensionalen Arrays ARRAY1 an.

DISPLAY VARIABLE ARRAY1	
DISPLAY VARIABLE ARRAY2(2,3:4)	Zweidimensionales Array: Zeigt die zweite Ausprägung der ersten Dimension und die Index-Notation der zweiten Dimension des zweidimensionalen Arrays ARRAY2 an.
DISPLAY VARIABLE ARRAY3(1,3:4,*)	Dreidimensionales Array: Zeigt die erste Ausprägung der ersten Dimension, die Index-Notation der zweiten Dimension und alle Ausprägungen der dritten Dimension des dreidimensionalen Arrays ARRAY3 an.
DISPLAY VARIABLE ARRAY4(I,J + 1)	Zweidimensionales Array: Zeigt die Ausprägung des zweidimensionalen Arrays ARRAY4 an, angegeben durch den Wert des Ausdrucks J + 1.

Systemvariablen anzeigen

➤ Um Systemvariablen anzuzeigen (außer datenbankbezogenen Systemvariablen):

- Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
SYSVARS
```

Der Bildschirm **System Variables** erscheint mit einem eingeschränkten Satz Systemvariablen.

➤ Um eine einzelne Systemvariable anzuzeigen:

- Benutzen Sie folgendes Direktkommando:

```
DISPLAY VARIABLE system-variable-name
```

Dabei ist *system-variable-name* der Name der Systemvariablen, der auch mit dem Direktkommando SYSVARS angezeigt werden kann.

Bei Variablen des Typs Handle wird der Name der Class der Instanz, auf die sich das Handle bezieht, in alphanumerischer Darstellung angezeigt. Wenn der Name der Class nicht verfügbar ist, wird stattdessen der Globally Unique Identifier (GUID) angezeigt. Wenn die Class innerhalb von Natural definiert wurde, wird der Name der Class oder die GUID mit dem Suffix (NAT) versehen.

Der Inhalt von Properties (Eigenschaften) einer Instanz kann im Debugger nicht angezeigt werden.

Variablen ändern

Diese Funktion gilt nicht bei Systemvariablen.

Mit dieser Funktion können Sie den Wert von Benutzervariablen, globalen Variablen und datenbankbezogenen Variablen ändern.

➤ Um den Inhalt einer Variablen vom Bildschirm **Modify Variable** aus zu ändern:

- 1 Rufen Sie den Bildschirm **Modify Variable** auf, indem Sie die betreffende Variable mit dem Zeilenkommando `MO` markieren.

Oder:

Drücken Sie im Bildschirm **Display Variable** die Taste `PF5` (Mod).

- 2 Ändern Sie im Bildschirm **Modify Variable** im Feld **Contents** den Wert der Variablen.

Der neue Inhalt muss in Bezug auf das Natural-Datenformat der geänderten Variablen gültig sein, weil innerhalb des Debuggers keine Formatänderung bei einer Variablen vorgenommen werden kann.

Sie können im Bildschirm **Modify Variable** mit `PF10` (Alpha) und `PF11` (Hex) zwischen alpha-numerischer und hexadezimaler Darstellung des Variablenwerts umschalten.

➤ Um den Inhalt einer Variablen mittels Direktkommando zu ändern:

- Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
MODIFY VARIABLE variable = new value
```

Eine Meldung erscheint, die die Änderung des Variablenwerts bestätigt.



Anmerkung: Die Benutzung der Funktion **Modify Variables** oder des Kommandos `MODIFY VARIABLE` kann durch Natural Security unterbunden werden. Siehe Abschnitt *Components of an Environment Profile* in der *Natural Security*-Dokumentation.

14 Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source

- Breakpoints verwalten - Maintain Breakpoints 117

Mit der Funktion **List object source** können Sie den Quellcode eines Objekts anzeigen und Breakpoints verwalten. Dazu muss sich die entsprechende Source in Ihrer aktuellen Library oder in einer ihrer Steplibs befinden.

➤ **Um den Objekt-Quellcode eines Objekts anzuzeigen:**

- Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode **L** und einen Objektnamen ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
LIST object
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos **LIST** in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Der Bildschirm **List Object Source** erscheint und der Quellcode des Objekts wird angezeigt, wobei rechts im Bildschirm in der Spalte **Message** alle Breakpoints aufgelistet werden.

Mit PF7 (-) oder PF8 (+) können Sie seitenweise nach oben oder unten blättern.

Wenn Sie ein Natural-Objekt ausführen, unterbricht der Debugger die Ausführung bei jedem von Ihnen gesetzten Breakpoint oder Watchpoint und das Fenster **Debug Break** erscheint (siehe [Debug Break-Fenster](#) in *Debugger-Konzept*).

➤ **Um den Quellcode eines unterbrochenen Natural-Objekts aufzulisten:**

- Wählen Sie im Fenster **Debug Break** den Funktionscode **L** für **List break**.

Oder:

Falls relevant: Drücken Sie auf einem Debugger-Bildschirm PF9 (Li Br) oder geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
LIST BREAK
```

Der Bildschirm **List Object Source** erscheint. Darin wird der Quellcode an der Position angezeigt, an der eine Unterbrechung (Breakpoint oder Watchpoint) auftrat. Rechts im Bildschirm in der Spalte **Message** wird der Name des Breakpoint oder Watchpoint angezeigt. Der entsprechende Quellcode wird hervorgehoben dargestellt.

Breakpoints verwalten - Maintain Breakpoints

Sie können die Funktion **List object source** benutzen, um innerhalb des Objekt-Quellcodes Funktionen zum Verwalten oder direkten Ausführen von Breakpoint-Verwaltungsfunktionen aufzurufen oder direkt auszuführen. Eine Anleitung zum Setzen von Breakpoints und allgemeine Informationen zu Breakpoints finden Sie im Abschnitt [Systemvariablen anzeigen](#) in *Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance*.

➤ Um eine Breakpoint-Verwaltungsfunktion aus einer Objekt-Source heraus aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Hauptmenü **Debug Main Menu** den Funktionscode `L` und einen Objektnamen ein.

Oder:

Geben Sie folgendes Direktkommando ein:

```
LIST object
```

Siehe auch die Syntax des Direktkommandos `LIST` in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Der Quellcode des angegebenen Objekts wird angezeigt.

Rechts im Bildschirm in der Spalte **Message** werden Namen von bereits gesetzten Breakpoints angezeigt.

- Zum Navigieren in der Source-Liste können Sie eines der folgenden Kommandos in der Kommandozeile eingeben:
 - + (Pluszeichen) oder - (Minuszeichen), um seitenweise nach unten bzw. oben zu blättern.
 - TOP, um an den Anfang zu blättern.
 - BOTTOM, um an das Ende zu blättern.
 - LEFT, um nach Links zu blättern.
 - RIGHT, um nach Rechts zu blättern.

- 2 Markieren Sie in der Objekt-Source eine oder mehrere Zeilen mit einem der folgenden Kommandos:

Zeilenkommando	Erklärung
AC	Aktiviert Breakpoints.
DA	Deaktiviert Breakpoints.
DE	Löscht Breakpoints.
DI	Zeigt Breakpoints an.
MO	Verzweigt in den Verwaltungsbildschirm Modify Breakpoint .
SE	Setzt Breakpoints.
SM	Verzweigt in den Verwaltungsbildschirm Set Breakpoint .

Nach erfolgreicher Kommandoausführung wird in der Spalte **Message** rechts im Bildschirm eine entsprechende Meldung angezeigt.

15 Fehlerbehandlung

- Fehler während der Anwendungsausführung 120
- Fehler während der Debugger-Ausführung 121

Dieser Abschnitt enthält Informationen zur Behandlung von Fehlern, die bei der Benutzung des Debuggers auftreten können.

Fehler während der Anwendungsausführung

Sie können den Debugger benutzen, um einen Natural-Systemfehler zu analysieren, der die Programmausführung unterbricht. Bei Test-Modus auf ON (siehe [Test-Modus ein- und ausschalten](#)) oder Natural-Profilparameter `DBGERR` auf ON (siehe [DBGERR - Automatischer Debugger-Start bei Laufzeitfehler](#) in der [Parameter-Referenz-Dokumentation](#)) übernimmt der Debugger die Steuerung, wenn ein Fehler auftritt. In diesem Fall erscheint ein **Debug Break**-Fenster, zum Beispiel:

```
+----- Debug Break -----+
! Break by NATURAL error 1316      !
! at line  60 in program SAGTEST (level 1) !
!                                     !
!      G   Go                        !
!      L   List break                 !
!      M   Debug Main Menu            !
!      N   Next break command         !
!      R   Run (set test mode OFF)    !
!      S   Step mode                  !
!      V   Variable maintenance       !
!                                     !
! Code .. G                          !
!                                     !
! Index not within array structure.   !
! PF2=Step,PF13=Next,PF14=Go,PF15=Menu,PF17=SkipS !
+-----+

```

Sie können die Funktion **List break** benutzen, um den Quellcode des Programms an der Stelle anzuzeigen, an der das letzte Statement ausgeführt wurde. Die Natural-Fehlernummer wird rechts im Bildschirm in der Spalte **Message** angezeigt und die entsprechende Quellcode-Zeile ist hervorgehoben.

Sie können dann beispielsweise den Inhalt der Variablen in dem Programm untersuchen, um den Grund für den Fehler zu bestimmen.

Fehler während der Debugger-Ausführung

Falls während der Debugger-Ausführung in einer Anwendung (nachfolgend: „Debugging“) ein Fehler festgestellt wird, beendet der Debugger seine Arbeit und ruft ein Fenster mit einer Fehlermeldung ähnlich der im folgenden Beispiel gezeigten auf:

```
+----- NATURAL Debug Error -----+
! NATURAL error 3009 has occurred in the NATURAL Debugger.           !
! Last transaction backed out of database 10. Subcode 3                !
!                                                                      !
! Error occurred on level 5 in line 4150 in                          !
! subprogram DBGTEST in library TEST.                                !
! DBGTEST has been loaded from FNAT=(10,932).                        !
! DBGTEST has been cataloged on 2005-04-12 14:43:07.                 !
!                                                                      !
! Debugging terminates.                                             !
! Pass this error to application for error processing ? (Y/N): N     !
+-----+
```

Wenn Sie diese Fehlermeldung durch Eingabe von N (No - dies ist die Standardeinstellung) bestätigen, geschieht Folgendes:

- Der Debugger beendet das Debugging und schaltet den Test-Modus aus (OFF).
- Das Natural-Laufzeitsystem ignoriert den Fehler und setzt die Ausführung der Anwendung fort.

Wenn Sie die Fehlermeldung durch Eingabe von Y (Yes) bestätigen, geschieht Folgendes:

- Der Debugger beendet das Debugging und schaltet den Test-Modus aus (OFF).
- Das Natural-Laufzeitsystem reagiert auf den Fehler und übergibt ihn an die Anwendung:

Wenn ein `ON ERROR`-Statement (siehe *Statements*-Dokumentation) verwendet wird, bestimmt die Anwendung das weitere Vorgehen, nachdem ein Fehler zur Ausführungszeit aufgetreten ist. Zum Beispiel, im Fall eines Fehlers NAT3009, bei dem eine Transaktion aus der Datenbank zurückgesichert wird (*Back out*), kann die Anwendung entsprechende Maßnahmen ergreifen.

Falls kein `ON ERROR`-Statement verwendet wird, beendet das Natural-Laufzeitsystem die Ausführung der Anwendung und kehrt zur Anzeige einer Natural-Eingabeaufforderung zurück.

16 Kommandos zur Ausführungssteuerung

▪ ESCAPE BOTTOM	124
▪ ESCAPE ROUTINE	124
▪ EXIT	124
▪ GO	125
▪ NEXT	125
▪ RUN	125
▪ STEP	126
▪ STEP SKIPSUBLEVEL	126
▪ STEP SKIPSUBLEVEL n	126
▪ STOP	126

Dieser Abschnitt beschreibt die Direktkommandos, die im Debugger für die Steuerung des Programmablaufs während einer Debug-Sitzung zur Verfügung stehen. Eine Zusammenfassung aller im Debugger verfügbaren Kommandos finden Sie im Abschnitt [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

Die im Folgenden aufgeführten Kommandos gelten nur, wenn der Debugger die Programmausführung unterbricht.

ESCAPE BOTTOM

Dieses Kommando kann nur dann benutzt werden, wenn ein Natural-Objekt innerhalb einer Verarbeitungsschleife unterbrochen worden ist.

Wenn Sie dieses Kommando eingeben, wird das unterbrochene Natural-Objekt mit dem ersten Statement, das auf die Verarbeitungsschleife folgt, fortgesetzt.



Anmerkung: Natural Security kann die Ausführung dieses Kommandos unterbinden, siehe *Components of an Environment Profile* in der *Natural Security*-Dokumentation.

ESCAPE ROUTINE

Wenn Sie dieses Kommando eingeben, wird die Verarbeitung des unterbrochenen Natural-Objekts gestoppt und die Verarbeitung wird ab dem Objekt fortgesetzt, von dem aus das unterbrochene Natural-Objekt aufgerufen wurde. Sie wird mit dem Statement fortgesetzt, das auf das entsprechende `CALLNAT-`, `PERFORM-` oder `FETCH RETURN-`Statement folgt.

Wenn Sie das Kommando `ESCAPE ROUTINE` bei einem Hauptprogramm anwenden, beendet Natural das Programm und kehrt zum Kommandoeingabemodus zurück.



Anmerkung: Natural Security kann die Ausführung dieses Kommandos unterbinden, siehe *Components of an Environment Profile* in der *Natural Security*-Dokumentation.

EXIT

Wenn Sie aus dem Hauptmenü **Debug Main Menu** heraus die Exit-Funktion aufrufen möchten, können Sie `PF3` (Exit) drücken oder das Ausführungssteuerungskommando `EXIT` eingeben. Der Debugger kehrt dann an eine der folgenden Stellen zurück:

- entweder zum aufrufenden Programm (d.h. zum unterbrochenen Natural-Objekt, das dann fortgesetzt wird),

- oder zu einer Kommandoingabeaufforderung, wenn der Debugger mit dem Direktkommando `TEST` aufgerufen worden ist,
- oder zu dem entsprechenden Eingabefeld, wenn der Debugger mit dem Terminalkommando `%<TEST` aufgerufen worden ist.

Wenn aber zurzeit ein Breakpoint oder Watchpoint aktiv ist, wird das nächste Kommando dieses Breakpoint oder Watchpoint ausgeführt.

Wenn Sie sich jedoch nicht im Hauptmenü **Debug Main Menu** befinden und das Direktkommando `EXIT` eingeben oder `PF3` (Exit) drücken, dann verlassen Sie die aktuelle Funktion und kehren zum vorigen Schritt Ihrer Debugging-Sitzung zurück.

GO

Wenn Sie das Direktkommando `GO` eingeben (oder `PF14` drücken), gibt der Debugger die Steuerung an die Ausführung des unterbrochenen Natural-Objekts zurück. Wenn zum Zeitpunkt, als das Natural-Objekt unterbrochen wurde, ein Breakpoint oder Watchpoint aktiv war, werden die verbleibenden Kommandos dieses Breakpoint oder Watchpoint *nicht* ausgeführt.

NEXT

Wenn Sie das Direktkommando `NEXT` eingeben (oder `PF13` drücken), wird das nächste für einen Breakpoint oder Watchpoint angegebene Kommando ausgeführt. Falls kein weiteres Kommando angegeben ist, wird die Programmausführung fortgesetzt.

RUN

Wenn Sie das Direktkommando `RUN` eingeben, wird der Test-Modus ausgeschaltet und die Programmausführung fortgesetzt, ohne dass weitere Breakpoints oder Watchpoints untersucht werden.

STEP

Wenn Sie das Direktkommando `STEP` eingeben, wird ein unterbrochenes Natural-Objekt um n ausführbare Statements fortgesetzt. Der Standardwert für n ist 1.

STEP SKIPSUBLEVEL

Wenn Sie das Direktkommando `STEP SKIPSUBLEVEL` bei einem Statement eingeben, das ein anderes Objekt aufruft (zum Beispiel, `CALLNAT`), erfolgt die Fortsetzung der Verarbeitung mit dem nächsten ausführbaren Statement im aktuellen Objekt, anstatt mit dem ersten ausgeführten Statement im aufgerufenen Objekt.

Wenn Sie dieses Direktkommando bei einem Statement anwenden, das kein anderes Objekt aufruft, reagiert der Debugger so, als ob Sie das Direktkommando `STEP` eingegeben hätten.

STEP SKIPSUBLEVEL n

Mit dem Direktkommando `STEP SKIPSUBLEVEL` können Sie eine übergeordnete Level-Nummer n angeben. Der Step-Modus wird dann beim nächsten Objekt auf der angegebenen Ebene fortgesetzt. Beispiel: Wenn Sie `STEP SKIPSUBLEVEL 2` in einem Objekt auf Ebene 4 eingeben, dann setzen Sie den Step-Modus in dem Objekt auf Ebene 2 fort.

Informationen zur Ebene eines Objekts können Sie mit dem Kommando `OBJCHAIN` aufrufen. Siehe Abschnitt *Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen*.

STOP

Wenn Sie das Direktkommando `STOP` eingeben, werden sowohl der Debugger als auch ein unterbrochenes Natural-Objekt beendet.



Anmerkung: Natural Security kann die Ausführung dieses Kommandos unterbinden, siehe *Components of an Environment Profile* in der *Natural Security*-Dokumentation.

17 Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen

▪ BREAK	128
▪ FLIP	128
▪ LAST	128
▪ OBJCHAIN	128
▪ ON/OFF	129
▪ PROFILE	129
▪ SCAN	130
▪ SCREEN	130
▪ SET OBJECT	131
▪ STACK	131
▪ SYSVARS	131
▪ TEST ON/OFF	131

Dieser Abschnitt beschreibt die Direktkommandos, die der Debugger zum Navigieren durch die Debugging-Bereiche, zum Blättern in den Bildschirmanzeigen, zum Abrufen verschiedener Informationen über Objekte und Variablen und zum Angeben von Profilen bereitstellt.

Eine Übersicht über alle mit dem Debugger verfügbaren Kommandos finden Sie unter [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

BREAK

Das Kommando `BREAK` ist das Standard-Kommando, das automatisch beim Anlegen eines neuen Debug-Eintrags gesetzt wird. Es bewirkt die Anzeige des **Debug Break**-Fensters. Beschreibung siehe [Debug Break-Fenster](#) im Abschnitt *Debugger-Konzept*.

Wenn beim Ändern eines Debug-Eintrags das Kommando `BREAK` gelöscht wird, erscheint kein **Debug Break**-Fenster. Es werden jedoch sonstige angegebene Kommandos ausgeführt und der Ereigniszähler wird erhöht.

FLIP

Das Kommando `FLIP` schaltet in Bildschirmen die Anzeige der beiden PF-Tastenzeilen um: (PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24).

LAST

Das Kommando `LAST` zeigt das zuletzt eingegebene Kommando an. Die letzten drei Kommandos werden gespeichert und können angezeigt und erneut ausgeführt werden.

OBJCHAIN

Das Kommando `OBJCHAIN` kann nur benutzt werden, wenn ein Natural-Objekt unterbrochen worden ist.

Dieses Kommando zeigt die Objekte auf der aktuellen Ebene und auf allen übergeordneten Ebenen sowie, falls zutreffend, die aktuelle Global Data Area (GDA) an. Außerdem werden Informationen über die Unterbrechung angezeigt.

ON/OFF

Wenn Sie im Debugger das Kommando `ON` oder `OFF` eingeben, wird der Test-Modus ein- bzw. ausgeschaltet. Siehe auch [TEST ON/OFF](#).

PROFILE

Das Kommando `PROFILE` ruft den Bildschirm [User Profile](#) auf. Dort können Sie die Profileinstellungen für den Debugger ändern.

User Profile-Bildschirm

Der Bildschirm [User Profile](#) bietet folgende Optionen:

Option	Erklärung
Reset debug environment automatically on exit	Gibt an, dass ein automatischer Reset Ihrer Debug-Umgebung erfolgt, wenn Sie den Debugger verlassen.
File for loading/saving debug environments	Gibt an, in welche bzw. aus welcher Systemdatei Debug-Umgebungen gespeichert bzw. geladen werden sollen: FUSER (Standardeinstellung), FNAT oder SPAD (Scratch-Pad File).
Confirm EXIT/CANCEL before execution	Gibt an, dass vor der Ausführung eines <code>EXIT</code> - oder <code>CANCEL</code> -Kommandos eine Bestätigungsabfrage erfolgen soll. Die Standardeinstellung ist N (No).
Stack unknown commands	Gibt an, dass ein unbekanntes Debug-Kommando, das eingegeben wird (z.B. der Name eines gerufenen Programms) im Natural-Stack zwischengespeichert werden soll. Wenn dies der Fall ist, wird nach der Eingabe eines unbekanntes Debug-Kommandos der Debugger sofort verlassen und das Kommando wird ausgeführt. Wenn diese Option nicht angegeben worden ist, führt ein unbekanntes Debug-Kommando zu einer entsprechenden Fehlermeldung. Die Standardeinstellung ist Y (Yes).
Output device	Angabe eines Druckers für die Funktionen Call statistics maintenance (siehe Objekte drucken) und Statement execution statistics maintenance (siehe Statements drucken). Der Standardwert ist HARDCOPY.

Option	Erklärung
	Wenn Sie die Ausgabe an einen anderen Drucker leiten möchten, müssen Sie <code>HARDCOPY</code> durch den Namen eines anderen, von Ihrem Systemadministrator verfügbar gemachten gültigen Druckers ersetzen.
Maximum Debug buffer size in KB	Gibt die maximale Größe (in Kilobytes) des Debug-Pufferspeichers an. Der Debug-Pufferspeicher wird bedarfsabhängig automatisch vergrößert, jedoch nur bis zur hier angegebenen maximalen Größe. Geben Sie 0 ein, um anzugeben, dass keine Einschränkung besteht, oder einen Wert von 4 - 16384 (muss ein Vielfaches von 4 sein). Bei Überschreiten des Limits können keine weiteren Debug-Einträge definiert werden, und es werden keine zusätzlichen Call- oder Statement-Ausführungsstatistiken generiert.

SCAN

Kann nur bei der Funktion [List object source](#) angewendet werden, siehe *Objekt-Quellcode anzeigen* - Funktion: *List Object Source*.

Dieses Kommando ermöglicht die Suche nach einer Zeichenkette im Quellcode eines Objekts.

- `SCAN` sucht nach dem Wert, der begrenzt wird durch Leerzeichen oder beliebige Zeichen, bei denen es sich weder um Buchstaben noch um numerische Zeichen handelt.
- `SCAN ABS` führt zu einer absoluten Durchsuchung des Quellcodes nach dem angegebenen Wert, unabhängig davon welche anderen Zeichen den Wert umgeben.

Siehe auch die Syntax-Diagramme in [Debug-Kommandoübersicht und -syntax](#).

SCREEN

Wenn Sie bei einer Unterbrechung eines Natural-Objekts das Kommando `SCREEN` eingeben, wird die aktuelle Bildschirmausgabe des unterbrochenen Natural-Objekts angezeigt. Wenn Sie `ENTER` drücken, erfolgt die Rückkehr in den Debug-Modus.

SET OBJECT

Das Kommando `SET OBJECT` dient zum Ändern des **Standard-Objekts**, wie im entsprechenden Abschnitt in *Debugger starten* beschrieben. Siehe auch die Syntax des Direktkommandos `SET` im Abschnitt *Debug-Kommandoübersicht und -syntax*.

STACK

Wenn Sie das Kommando `STACK` eingeben, wird der Inhalt des Eintrags, der sich oben auf dem Natural-Stack befindet, angezeigt. Es können bis zu 15 oben auf dem Stack abgelegte Eintragsselemente angezeigt werden. Elemente, die mehr als 55 Zeichen haben, werden abgeschnitten und mit einem Stern (*) markiert.



Anmerkung: Wenn irgendein Einzelelement länger als 249 Zeichen ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

SYSVARS

Wenn Sie das Kommando `SYSVARS` eingeben, werden die aktuellen Werte eines begrenzten Satzes an Systemvariablen angezeigt.

TEST ON/OFF

Das Kommando `TEST ON` bzw. `TEST OFF` dient zum **Ein- bzw. Ausschalten des Test-Modus**. Im Debugger brauchen Sie, wie weiter **oben** beschrieben, nur `ON` oder `OFF` einzugeben.

Die Benutzung des Kommandos `TEST` kann durch Natural Security unterbunden werden, siehe *Command Restrictions* im Abschnitt *Library Maintenance* in der *Natural Security*-Dokumentation.

18

Debug-Kommandoübersicht und -syntax

- Alle Debug-Kommandos 134
- Syntax-Diagramme 140

Dieser Abschnitt beschreibt alle Debugger-Kommandos, mit denen Sie Debugging-Funktionen per Direktaufruf ausführen oder in Debugger-Bildschirmen navigieren können.

Eine Erklärung komplexerer Kommandostrukturen mit benutzerdefinierten Operanden finden Sie im Abschnitt [Syntax-Diagramme](#) weiter unten.

Alle Debug-Kommandos

Die in der folgenden Tabelle aufgelisteten Kommandos können in der Kommandozeile eines beliebigen Debugger-Bildschirms eingegeben werden. Ein unterstrichener Teil eines Debug-Kommandos oder -Unterkommandos stellt dessen minimale Abkürzung dar.

Kommando	Unterkommando(s)	Erklärung
-		In einer Liste eine Seite nach oben blättern.
--		An den Anfang einer Liste blättern.
<u>T</u> OP		
+		In einer Liste eine Seite nach unten blättern
++		An das Ende einer Liste blättern.
<u>B</u> OTTOM		
<u>A</u> CTIVATE (Syntax siehe unten)	BREAKPOINT oder BP	Breakpoints aktivieren , siehe <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> .
	<u>S</u> PY	Breakpoints und Watchpoints aktivieren, siehe auch Spy aktivieren in <i>Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance</i> .
	WATCHPOINT oder WP	Watchpoints aktivieren , siehe <i>Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance</i> .
BM		Menü Breakpoint Maintenance aufrufen, siehe <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> .
BREAK		Fenster Debug Break anzeigen, siehe auch BREAK in <i>Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen</i> .
<u>C</u> ANCEL		Aktuelle Operation abrechnen und/oder Bildschirme ohne Speicherung der Änderungen verlassen.

Kommando	Unterkommando(s)	Erklärung
DBLOG	A oder Q oder D	Utility DBLOG aus dem Debugger heraus aufrufen (siehe <i>Utilities</i> -Dokumentation). Um eine Datenbankumgebung anzugeben, können Sie eines der folgenden Unterkommandos benutzen: ■ A = Adabas (Standardeinstellung) ■ Q = SQL ■ D = DL/I Anmerkung: Während einer Debug-Unterbrechung können Sie nur eines der oben genannten Unterkommandos angeben.
DEACTIVATE oder DA (Syntax siehe unten)	BREAKPOINT oder BP SPY WATCHPOINT oder WP	Breakpoint deaktivieren , siehe <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> . Breakpoints und Watchpoints deaktivieren , siehe auch <i>Spy deaktivieren</i> . Watchpoint deaktivieren , siehe auch <i>Watchpoints verwalten - Menü: Watchpoint Maintenance</i> .
DELETE (Syntax siehe unten)	BREAKPOINT oder BP SPY WATCHPOINT oder WP ENVIRONMENT	Breakpoint löschen , siehe auch <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> . Breakpoints und Watchpoints löschen , siehe auch <i>Spy löschen</i> . Watchpoint löschen , siehe <i>Watchpoint Maintenance (Verwaltung der Watchpoints)</i> . Angegebene Debug-Umgebung löschen, siehe auch <i>Debug-Umgebung löschen</i> .
DISPLAY (Syntax siehe unten)	BREAKPOINT oder BP SPY WATCHPOINT oder WP	Breakpoint anzeigen , siehe <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> . Breakpoints und Watchpoints anzeigen , siehe auch <i>Spy anzeigen</i> . Watchpoint anzeigen , siehe <i>Watchpoint Maintenance (Verwaltung der Watchpoints)</i> .

Kommando	Unterkommando(s)	Erklärung
	CALL	Statistiken anzeigen zu Natural-Objekten, die während der Ausführung einer Operation aufgerufen worden sind, siehe auch <i>Aufgerufene Objekte anzeigen</i> .
	EXEC	Statistiken anzeigen zu ausgeführten Statement-Zeilen von aufgerufenen Natural-Objekten, siehe auch <i>Nur die ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen</i> .
	HEXADECIMAL	Inhalt von Variablen in hexadezimalen Format anzeigen.
	NOCALL	Statistiken anzeigen zu Natural-Objekten, die während der Ausführung einer Operation nicht aufgerufen worden sind, siehe auch <i>Nicht aufgerufene Objekte anzeigen</i> .
	NOEXEC	Statistiken anzeigen zu nicht ausgeführten Statement-Zeilen von aufgerufenen Natural-Objekten, siehe auch <i>Nur die nicht ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen</i> .
	OBJECT	Statistiken anzeigen zur Aufrufhäufigkeit von Objekten, siehe auch <i>Alle Objekte anzeigen</i> .
	STATEMENT	Statistiken anzeigen zu ausgeführten und nicht ausgeführten Statement-Zeilen von aufgerufenen Natural-Objekten, siehe <i>Alle Statement-Zeilen anzeigen</i> .
	VARIABLE	Variablen anzeigen für unterbrochene Natural-Objekte, siehe <i>Variablen verwalten - Funktion: Variable Maintenance</i> .
	XSTATISTICS	Statistik-Zusammenfassung von Ausführungsstatistiken anzeigen, siehe auch <i>Statement-Ausführungsstatistiken anzeigen</i> .
EM		Menü Debug Environment Maintenance aufrufen, siehe <i>Debug-Umgebung verwalten - Menü: Debug Environment Maintenance</i> .
ESCAPE	BOTTOM	Verarbeitung einer Schleife stoppen und Verarbeitung mit dem ersten Statement nach der Schleife fortsetzen, siehe ESCAPE BOTTOM in <i>Kommandos zur Ausführungssteuerung</i> .
	ROUTINE	Verarbeitung eines unterbrochenen Natural-Objekts stoppen und, falls vorhanden, mit einem anderen Objekt fortsetzen, siehe ESCAPE ROUTINE in <i>Kommandos zur Ausführungssteuerung</i> .
EXIT		Aktuellen Bildschirm verlassen, siehe EXIT in <i>Kommandos zur Ausführungssteuerung</i> .
ELIP		Anzeige der beiden PF-Tastenreihen umschalten (PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24).
GO		Rückgabe der Steuerung an die Ausführung des unterbrochenen Natural-Objekts, siehe GO in <i>Kommandos zur Ausführungssteuerung</i> .
LAST		Zuletzt eingegebenes Kommando anzeigen. Die drei letzten Kommandos werden gespeichert und können abgerufen werden.
LEFT		Zur linken Seite einer Quellcode-Auflistung verschieben.
LIST		Quellcode eines Objekts anzeigen.

Kommando	Unterkommando(s)	Erklärung
(Syntax siehe unten)	BREAK	Quellcode eines Objekts mit der aktuellen Unterbrechung anzeigen. Die relevante Statement-Zeile wird hervorgehoben.
	LASTLINE	Quellcode eines Objekts mit der letzten Zeile anzeigen, die vor der aktuellen Unterbrechung ausgeführt wurde.
LOAD (Syntax siehe unten)	ENVIRONMENT	Angegebene Debug-Umgebung laden, siehe <i>Debug-Umgebung laden</i> .
MENU		Hauptmenü Debug Main Menu aufrufen.
MODIFY (Syntax siehe unten)	BREAKPOINT oder BP	Breakpoint ändern , siehe <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> .
	SPY	Bildschirm Modify Breakpoint oder Modify Watchpoint aufrufen, siehe auch <i>Debug-Einträge (Spies) ändern</i> in <i>Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance</i> .
	WATCHPOINT oder WP	Watchpoint ändern , siehe <i>Watchpoint Maintenance (Verwaltung der Watchpoints)</i> .
	HEXADECIMAL	Inhalt von Variablen in hexadezimalen Format ändern.
	VARIABLE	Bildschirm Display Variable zwecks Änderung aufrufen, siehe <i>Variable ändern</i> .
	NEXT	
OBJCHAIN		Ausgeführte Objekte auf verschiedenen Programmebenen anzeigen, siehe <i>OBJCHAIN</i> in <i>Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen</i> .
ON oder OFF		Test-Modus ein- und ausschalten, siehe auch <i>Test-Modus ein- und ausschalten</i> .
PRINT (Syntax siehe unten)	CALL	Statistiken drucken zu Natural-Objekten, die während der Ausführung einer Anwendung aufgerufen wurden, siehe auch <i>Aufgerufene Objekte anzeigen</i> .
	EXEC	Statistiken drucken zu ausgeführten Statement-Zeilen von aufgerufenen Natural-Objekten, siehe auch <i>Nur die ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen</i> .
	NOCALL	Statistiken drucken zu Natural-Objekten, die während der Ausführung einer Anwendung nicht aufgerufen wurden, siehe auch <i>Nicht aufgerufene Objekte anzeigen</i> .

Kommando	Unterkommando(s)	Erklärung
	<u>NOEXEC</u>	Statistiken drucken zu nicht ausgeführten Statement-Zeilen von aufgerufenen Natural-Objekten, siehe auch <i>Nur die nicht ausgeführten Statement-Zeilen anzeigen</i> .
	<u>OBJECT</u>	Statistiken drucken zur Aufrufhäufigkeit (<i>Call Frequency</i>) von Objekten, siehe auch <i>Aufgerufene Objekte anzeigen</i> .
	<u>STATEMENT</u>	Statistiken drucken zu ausgeführten und nicht ausgeführten Statement-Zeilen von aufgerufenen Natural-Objekten, siehe auch <i>Alle Statement-Zeilen anzeigen</i> .
	<u>XSTATISTICS</u>	Statistiken drucken zu ausgeführten Statement-Zeilen, siehe auch <i>Statement-Ausführungsstatistiken anzeigen</i> .
PROFILE		Bildschirm User Profile anzeigen. Dort können Sie die Profileinstellungen des Debuggers ändern, siehe <i>Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen</i> .
<u>RESET</u> (Syntax siehe unten)	<u>ENVIRONMENT</u>	Aktuelle Debug-Umgebung zurücksetzen, siehe <i>Debug-Umgebung zurücksetzen</i> .
<u>RIGHT</u>		Zur rechten Seite einer Quellcode-Auflistung verschieben.
<u>RUN</u>		Test-Modus ausschalten und Programmausführung fortsetzen.
<u>SAVE</u> (Syntax siehe unten)	<u>ENVIRONMENT</u>	Aktuelle Umgebung zurücksetzen und die Debug-Angaben speichern, siehe auch <i>Debug-Umgebung speichern</i> .
<u>SCAN</u>	ABS	Nur anwendbar bei der Funktion List object source (siehe <i>Objekt-Quellcode anzeigen - Funktion: List Object Source</i>). Suche nach einem Wert im Quellcode eines Objekts, siehe SCAN in <i>Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen</i> and <i>Syntax-Diagramme</i> weiter unten.
<u>SCREEN</u>		Wenn bei Unterbrechung eines Objekts eingegeben, wird die aktuelle Bildschirmausgabe des unterbrochenen Natural-Objekts angezeigt. Rückkehr in den Debug-Modus nach Drücken von ENTER.
<u>SET</u> (Syntax siehe unten)	BREAKPOINT oder BP	Bildschirm Set Breakpoint aufrufen, siehe <i>Breakpoints verwalten - Menü: Breakpoint Maintenance</i> .
	CALL ON oder CALL OFF	Call-Statistik aktivieren oder deaktivieren, siehe <i>Statistiken über gerufene Objekte verwalten - Menü: Call Statistics Maintenance</i> .
	<u>OBJECT</u>	Das für den Debugger angegebene Standard-Objekt ändern, siehe auch SET OBJECT in <i>Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen</i> .

Kommando	Unterkommando(s)	Erklärung
	WATCHPOINT oder WP	Bildschirm Watchpoint setzen aufrufen, siehe Watchpoint Maintenance (Verwaltung der Watchpoints) .
	XSTATISTICS ON oder XSTATISTICS COUNT oder XSTATISTICS OFF	Statement-Ausführungsstatistik aktivieren (ON oder COUNT) deaktivieren (OFF), siehe Funktion Statement Execution Statistics auf ON/OFF/COUNT setzen .
SM		Menü Spy Maintenance aufrufen, siehe <i>Debug-Einträge verwalten - Menü: Spy Maintenance</i> .
STACK		Inhalt des obersten Eintrags im Natural-Stack anzeigen, siehe STACK in Kommandos zum Navigieren und Anzeigen von Informationen .
STEP	[<i>n</i>] SKIPSUBLEVEL [<i>n</i>]	Unterbrochenes Natural-Objekt für eine mit dem Kommando angegebene Anzahl (<i>n</i>) ausführbarer Statements fortsetzen. Wenn Sie <i>n</i> nicht angeben, wird standardmäßig ein ausführbares Statement übersprungen. Siehe auch STEP in Kommandos zur Ausführungssteuerung . Schrittweise Bearbeitung von Natural-Objekten fortsetzen, ohne Programme auf Unterebenen zu erfassen. Sie können eine Ebenen-Nummer (<i>n</i>) angeben. Siehe auch SKIPSUBLEVEL in Kommandos zur Ausführungssteuerung .
STOP		Debugger und unterbrochenes Natural-Objekt beenden. Die Eingabeaufforderung NEXT erscheint.
SYSVARS		Aktuelle Werte eines begrenzten Satzes an Systemvariablen anzeigen (außer datenbankbezogene Systemvariablen). Siehe auch Systemvariablen anzeigen .
TEST ON oder TEST OFF		Test-Modus ein- und ausschalten .
WM		Ruft das Menü Watchpoint Maintenance auf. Beschreibung siehe Watchpoint Maintenance (Verwaltung der Watchpoints) .

Syntax-Diagramme

Die im Folgenden aufgeführten Syntax-Diagramme beziehen sich auf komplexere Kommando-sequenzen.

Ausführliche Erläuterungen zu den Symbolen, die innerhalb der Syntax-Beschreibungen verwendet werden, siehe Abschnitt *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation.

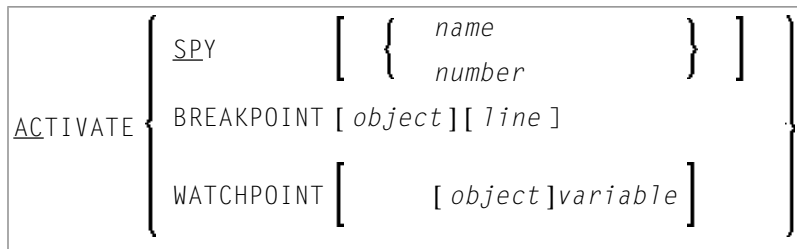
Zur besseren Lesbarkeit sind synonyme Schlüsselwörter in den unten aufgeführten Syntax-Diagrammen weggelassen worden. Eine Unterstreichung eines Schlüsselwortteils bedeutet, dass Sie das Schlüsselwort auch in entsprechend abgekürzter Form als eingeben können.

Gültige synonyme Schlüsselwörter sind:

Schlüsselwort	Synonym
BREAKPOINT	BP
DEACTIVATE	DA
WATCHPOINT	WP

- ACTIVATE
- DEACTIVATE
- DELETE
- DISPLAY
- LIST
- LOAD
- MODIFY
- PRINT
- RESET
- SAVE
- SET

ACTIVATE



DEACTIVATE

DEACTIVATE	{	<u>SPY</u> [{ <i>name</i> }]	}
		BREAKPOINT [<i>object</i>][<i>line</i>]	
		WATCHPOINT [[<i>object</i>] <i>variable</i>]	

DELETE

DELETE	{	<u>SPY</u> [{ <i>name</i> }]	}
		BREAKPOINT [<i>object</i>][<i>line</i>]	
		WATCHPOINT [[<i>object</i>] <i>variable</i>]	
		<u>XSTATISTICS</u> [[<i>library</i>] <i>object</i>]	
		<u>ENVIRONMENT</u> [<i>name</i>]	

DISPLAY

DISPLAY	{	<u>SPY</u> [{ <i>name</i> }]	}
		BREAKPOINT [<i>object</i>][<i>line</i>]	
		WATCHPOINT [[<i>object</i>] <i>variable</i>]	
		CALL	
		<u>OBJECT</u>	
		<u>NOCALL</u>	
		<u>XSTATISTICS</u> [<i>library</i>][<i>object</i>]	
		<u>STATEMENT</u>	
		<u>EXEC</u>	
		<u>NOEXEC</u>	
		<u>VARIABLE</u> [<i>variable-name</i>]	
		<u>HEXADECIMAL</u> [[<i>index-specification</i>], ...]	

LIST

LIST	{	LASTLINE	}
		BREAK	
		object [line]	

LOAD

LOAD	ENVIRONMENT	[name]
------	-------------	----------

MODIFY

MODIFY	{	SPY	[{ name }]]
			[number]	
		BREAKPOINT	[object] [line]	
		WATCHPOINT	[[object] variable]	
		VARIABLE	[variable [= new value]]	
		HEXADECIMAL		

PRINT

PRINT	{	CALL	library [object]	}
		OBJECT		
		NOCALL		
		XSTATISTICS		
		STATEMENT		
		EXEC		
		NOEXEC		

RESET

RESET	ENVIRONMENT	[name]
-------	-------------	----------

SAVE

```
SAVE ENVIRONMENT [ name ]
```

SET

SET	{	<u>OBJECT</u> <i>object</i>			
		BREAKPOINT <i>object</i> {	<i>line</i>	}	
		WATCHPOINT [[<i>object</i>] <i>variable</i>]	
		CALL {	OFF	}	
			ON		
	{	<u>XSTATISTICS</u> {	OFF	}	
		ON	[<i>library</i> [<i>object</i>]	
		COUNT]	}	

19

Natural für Attached-Debugging vorbereiten

▪ Einleitung	146
▪ Voraussetzungen für Attached Debugging	146
▪ Beispiel für z/OS Batch	147
▪ Beispiel für z/VSE Batch	147
▪ Beispiel für BS2000	147

Einleitung

Dieses Dokument liefert Informationen, wie Sie den Debug Attach Server (DAS) aktivieren können, um das Debugging einer externen Natural-Anwendung mittels NaturalONE durchzuführen.

Eine externe Natural-Anwendung läuft in einer Natural-Umgebung, speichert aber ihren Quellcode in einem NaturalONE-Projekt. Der Debug Attach Server (DAS) wird benutzt, um auf ein NaturalONE-Projekt zuzugreifen.

Weitere Informationen zur Benutzung des Debug Attach Server (DAS) siehe *NaturalONE*-Dokumentation.

Voraussetzungen für Attached Debugging

Damit Sie aus einer Natural-Sitzung heraus auf den NaturalONE-Debugger zugreifen können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Natural-Sitzung läuft in einer z/OS-, z/VSE- oder BS2000-Umgebung.
- NaturalONE ist installiert.
- Der Natural Development Server ist installiert und die installierte Version muss verbundenes Debugging unterstützen.
- Das Modul `NATADvrs` (oder `NCIADvrs` für eine CICS-Session auf z/OS) wird aus der Natural Development Server Library generiert und die Natural-Sitzung kann darauf zugreifen.
- Der Profilparameter `DBGAT` ist angegeben.
- Der Profilparameter `RCA` ist auf `NATATDBG` gesetzt.
- Der Profilparameter `RCALIAS` ist auf `(NATATDBG, NATADvrs)` gesetzt, für CICS auf z/OS auf `(NATATDBG, NCIADvrs)`.
- Der Debug Attach Server (DAS) läuft und kann über TCP/IP adressiert werden. Der DAS wird mit NaturalONE als `NATDAS.EXE`-Datei ausgeliefert.

Ausführliche Informationen zu den oben erwähnten Natural-Profilparametern, siehe *Parameter-Referenz*-Dokumentation.

Beispiel für z/OS Batch

Eine Natural-Batch-Anwendung soll mit NaturalONE auf Programmfehler untersucht werden. Der DAS-Server ist unter dem TCP/IP-Namen `DASSERV` verfügbar und empfängt am Port 50882. Der NaturalONE-Debugger hat sich beim Debug Attach Server mit der Client ID `FRED` identifiziert. Die angebundene Debug-Schnittstelle befindet sich in der Library `DSN NDVvrs.LOAD`:

```
//NATBAT EXEC PGM=NATBATvr
//STEPLIB DD DISP=SHR,DSN=NATvrs.LOAD
// DD DISP=SHR,DSN=NDVvrs.LOAD
//CMPRMIN DD *
RCA=NATATDBG,RCALIAS=(NATATDBG,NATADvrs)
DBGAT=(ACTIVE=ON,HOST=DASSERV,PORT=50882,CLID=FRED)
/*
```

Beispiel für z/VSE Batch

Eine Natural-Batch-Anwendung soll mit NaturalONE auf Programmfehler untersucht werden. Der DAS-Server ist unter dem TCP/IP-Namen `DASSERV` verfügbar und empfängt am Port 50882. Der NaturalONE-Debugger hat sich beim Debug Attach Server mit der Client ID `FRED` identifiziert. Die angebundene Debug-Schnittstelle befindet sich in der Library `PRD.NATvrs.LIBRARY`:

```
// DLBL NATvrs, 'PRD.NATvrs.LIBRARY'
// LIBDEF PHASE,SEARCH=(NATvrs.NATvrs,NATvrs.NDVvrs,...)
// EXEC NATBATvr,SIZE=(NATBATvr,120K),PARM='SYSRDR'
RCA=NATATDBG,RCALIAS=(NATATDBG,NATADvrs)
DBGAT=(ACTIVE=ON,HOST=DASSERV,PORT=50882,CLID=FRED)
/*
```

Beispiel für BS2000

Eine Natural-Batch-Anwendung soll mit NaturalONE auf Programmfehler untersucht werden. Der DAS-Server ist unter dem TCP/IP-Namen `DASSERV` verfügbar und empfängt am Port 50882. Der NaturalONE-Debugger hat sich beim Debug Attach Server mit der Client ID `FRED` identifiziert. Die angebundene Debug-Schnittstelle befindet sich in der Library `NDVvrs.MOD`:

```
/LOGON
/SYSFILE SYSOUT=ATDEBUG.OUT
/SYSFILE SYSLST=ATDEBUG.LST
/FILE ADAPARM,DDLNKPAR
/FILE NATvrs.MOD, LINK=BLSLIB01
/FILE NDVvrs.MOD, LINK=BLSLIB02
/FILE CMPRMIN.RMDBG, LINK=CMPRMIN
/FILE DBGTRACE.NATBATCH, LINK=DBGTRACE
/START-EXE-PROG F-F=*LI-E(L=NATvrs.MOD, EL=NATBATvr, TYPE=L)
...
```

Die dynamische Parameterdatei `CMPRMIN.RMDBG` enthält folgende Natural-Parametereinstellungen:

```
RCA=NATATDBG, RCALIAS=(NATATDBG, NATADvrs),
DBGAT=(ACTIVE=ON, CLID=FRED, HOST=DASSERV, PORT=50882)
```

II Dienstprogramme/Utilities gruppiert nach Verwendungszweck

20 Dienstprogramme/Utilities gruppiert nach

Verwendungszweck

Die folgende Liste enthält eine Übersicht über *alle* Dienstprogramme/Utilities. Die zugehörigen Dokumentationen sind in Deutsch (DE) bzw. nur in Englisch (EN) verfügbar.

Die Liste ist sortiert nach Verwendungszweck.

Systemverwaltung		Debugging		Monitoring		Objekt-Transfer	
SYSAPI	DE	ADACALL	DE	Natural Profiler	EN	INPL	DE
SYSCP	DE	DBLOG	DE	SYSBPM	DE	Object Handler	EN
NATRJE	DE	Debugger	DE	SYSEDT	DE	SYSMAIN	DE
SYSBPM	DE	DUMP	DE	SYSRDC	DE		
SYSEDT	DE	NATPAGE	DE	SYSTP	DE		
SYSERR	DE	Recording	DE				
SYSEXT	DE	SYSRDC	DE				
SYSEXV	DE						
SYSNCP	DE						
SYSPARM	DE						
SYSRPC	DE						
SYSTP	DE						

DE: Die in Deutsch verfügbaren Beschreibungen sind unter dem Titel *Debugger und Dienstprogramme (Utilities)* in der vorliegenden Dokumentation zusammengefasst.

EN: In Englisch verfügbare Beschreibungen sind in der *Utilities*-Dokumentation enthalten.

III

Utility-Aktivierung

21 Utility-Aktivierung

Beim Aufrufen eines Natural-Dienstprogramms (Utility) führt Natural keine Anmeldung (Logon) bei der entsprechenden Utility Library in der Systemdatei FNAT aus, was zur Folge hat, dass der globale Datenbereich (Global Data Area, GDA) und/oder die anwendungsunabhängigen Variablen (Application-Independent Variables, AIVs) erhalten bleiben. Die aktuelle Benutzer-Library und die Einstellungen werden beibehalten. (Zum Zurücksetzen von GDA und/oder AIV siehe Profilparameter FREEGDA in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.)

Damit die Einstellungen Ihrer Anwendungsumgebung erhalten bleiben, dürfen Sie sich nicht bei einer Utility Library anmelden (d.h. kein Logon durchführen). Benutzen Sie stattdessen das Natural-Systemkommando, das der Utility entspricht.

Nach dem Beenden einer Utility kehren Sie wieder zu der Library zurück, aus der Sie die Utility aufgerufen haben.

Wenn Sie sich jedoch explizit bei einer Utility Library anmelden, bevor Sie die Utility aufrufen, bleiben Sie nach Beendigung der Utility in dieser (Utility) Library.

Ausnahme:

Bei den Utilities **SYSEXT** und **SYSEXV** wird ein implizites Logon bei der entsprechenden Utility Library durchgeführt, weil das Bearbeiten von Quellcode-Objekten nur in einer aktiven Library möglich ist.

Benutzung von Utilities mit/ohne Natural Security

Wenn Natural Security in Ihrer Umgebung installiert ist, können Sie die Informationen, wie die Benutzung der Natural Utilities mit Natural Security geregelt werden kann, dem Abschnitt *Protecting Utilities* in der *Natural Security-Dokumentation* entnehmen.

Wenn Natural Security nicht installiert ist, können Sie die Benutzung der Natural Utilities mit der User Exit Routine UTI-EX01 regeln. Das Source-Programm für diese User Exit Routine wird als Quellcode-Objekt UTI-SX01 in der Library SYSEXT ausgeliefert.

➤ **Um UTI-EX01 zu aktivieren:**

- 1 Benutzen Sie das Systemkommando `CATALOG` oder `STOW`, um das Quellcode-Objekt `UTI-SX01` unter dem Namen `UTI-EX01` zu katalogisieren.

Es werden absichtlich verschiedene Namen verwendet, um sicherzustellen, dass das (möglicherweise gemäß Ihren Erfordernissen geänderte) Quellcode-Objekt und das katalogisierte Objekt der User Exit Routine nicht bei einer Update-Installation überschrieben werden.

- 2 Kopieren Sie `UTI-EX01` in die Library `SYSTEM` in der Systemdatei `FNAT` oder `FUSER`.

Eine ausführliche Beschreibung der User Exit Routine finden Sie beim Quellcode-Objekt von `UTI-SX01` in der Library `SYSEXT`.

IV

ADACALL Utility

22 ADACALL Utility

- ADACALL aufrufen 160
- ADACALL-Parameter 161
- ADACALL-Kommandos und PF-Tasten 163
- User Exit ADAEXIT 166

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) ADACALL können Sie Adabas-Direktaufrufe (native Kommandos) an eine Adabas-Datenbank zum Lernen und Testen sowie zur Problemanalyse ausgeben.

Die ADACALL Utility ist in der Natural Library SYSADA enthalten.

ADACALL aufrufen

> Um ADACALL aufzurufen:

- Geben Sie folgendes Systemkommando ein:

```
SYSADA
```

Der Hauptbildschirm der ADACALL Utility wird angezeigt (Beispiel):

```

15:53:32          ***** NATURAL ADACALL UTILITY *****          2006-12-14
User SAG          - ADABAS Direct Calls -
Mode Char
*** Control Block ***          First Byte 30          Call No. 45
  Cmd L3          Cmd ID SAG          File 316          Database 10
Resp 0          ISN 382          ISQ 0          ISL 0
  FBL 210          RBL 980          SBL 140          VBL 140          IBL 0
COP1          COP2          User Area          Cmd Time 4
Addition1          Addition2          Addition3          Addition4          Addition5
AA]?          227 48
*** Buffer Areas ***
Format AA,AC,AE.

Record 11111003ARTHUR          DENT

Search

Value

ISN
Command ===>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Main Exit          Char Hex View Prnt Run Init Canc

```

Geben Sie im **Hauptbildschirm der ADACALL Utility** die notwendigen Parameterwerte an und führen Sie das Adabas-Kommando aus, indem Sie entweder PF10 (Run) drücken oder das ADACALL-Kommando EXEC in der Kommandozeile eingeben.

Im obigen Beispiel-Bildschirm wurde das Adabas-Kommando `L3` abgesetzt, um einen logischen Lesevorgang (Logical Read) der Employees-Datei auszuführen.

Mit Ausnahme des Steuerblocks, der vollständig angezeigt wird, wird nur ein Teil des des Puffers angezeigt. Sie können die Puffer in ihrer Gesamtheit anzeigen, indem Sie eines der unten aufgeführten ADACALL-Direktkommandos oder die entsprechende PF-Taste benutzen.

ADACALL-Parameter

Die folgende Tabelle enthält die Parameter, die Sie im **Hauptbildschirm der ADACALL Utility** angeben können. Sie können die Online-Hilfefunktion der ADACALL Utility benutzen, um sich eine Zusammenfassung der Parameterbeschreibungen anzeigen zu lassen.

› Um die Online-Hilfefunktion aufzurufen:

- Positionieren Sie den Cursor in dem Feld, zu dem Sie Hilfe benötigen, und geben Sie ein Fragezeichen (?) ein oder drücken Sie PF1. (Bei schreibgeschützten Feldern können Sie nur PF1 benutzen.)

Weitere Informationen siehe Adabas-Dokumentation *Command Reference* und *Messages and Codes*.

Parameter	Erklärung	
Mode	Zeigt den Anzeigemodus für die Pufferinhalte an:	
	Char	Zeichenwerte.
	Hex	Hexadezimalwerte.
	Informationen zum Ändern des Anzeigemodus siehe ADACALL-Kommandos CHAR und HEX .	
Call No.	Anzahl der Kommandos, die seit dem Session-Start ausgeführt worden sind.	
First Byte	Das erste Byte des Adabas-Steuerblocks. Zeigt an, ob 1-Byte- oder 2-Byte-Datenbankkennungen (DBID) und Dateinummern (FNR) verwendet werden: H'00' = 1-Byte-DBID, FNR (Dateinummern 1 - 255) H'30' = 2-Byte-DBID, FNR (Dateinummern > 255)	
Cmd	Adabas-Kommando. Geben Sie das Adabas-Kommando <code>OP</code> ein und führen Sie es aus, um die Parameter anzugeben, die im Abschnitt weiter unten beschrieben sind.	
Cmd ID	Kommandokennung (ID).	

Parameter	Erklärung
File	Dateinummer. Wenn First Byte auf H'00' gesetzt ist: 3-stellige Dateinummer, Database ungleich 0. Wenn First Byte auf H'30' gesetzt ist: 5-stellige Dateinummer.
Database	Datenbankkennung (DBID). Standardmäßig ist dies die DBID der Systemdatei FUSER der aktuellen Natural-Session (siehe File weiter oben). Wenn First Byte auf H'30' gesetzt ist, wird zur Ausführungszeit die Datenbanknummer in das Rückmeldecode-Feld des Adabas-Steuerblocks verschoben.
Resp	Response Code. Rückmeldecode, der zurückgegeben wird, nachdem das Kommando ausgeführt worden ist.
ISN	Internal Sequence Number (interne Folgenummer).
ISQ	ISN Quantity (ISN-Menge).
ISL	Niedrigster ISN-Wert für ISN-Listen.
FBL	Format Buffer Length (Formatpufferlänge) in Bytes (maximal 210).
RBL	Record Buffer Length (Datensatzpufferlänge) in Bytes (maximal 980).
SBL	Search Buffer Length (Suchpufferlänge) in Bytes (maximal 140).
VBL	Value Buffer Length (Wertpufferlänge) in Bytes (maximal 140).
IBL	ISN Buffer Length (Pufferlänge für die interne Folgenummer) in Bytes (maximal 200).
COP1	Command Option 1.
COP2	Command Option 2.
User Area	Benutzerbereich für den Steuerblock.
Cmd Time	Die Zeit für die Ausführung des Kommandos, der Einfachheit halber umgerechnet in 1/100 Sekunden.
Addition1	Additions 1.
Addition2	Additions 2. Wenn der Aufruf erfolgreich war, zeigt dieses Feld die komprimierte Länge des gelesenen Datensatzes und die dekomprimierte Länge der über den Formatpuffer angeforderten Daten an. Wenn eine Antwort ungleich Null zurückgegeben wird und der Fehler auf einen ungültigen Formatpuffer zurückzuführen ist, werden das fehlerhafte Feld und sein Offset im Formatpuffer angezeigt.
Addition3	Additions 3.

Parameter	Erklärung
Addition4	Additions 4. Wenn eine VSAM-Datei gelesen wird, wird dieses Feld auf VSAM gesetzt, wenn es initialisiert ist.
Addition5	Additions 5.
Format	Formatpuffer. (Der abschließende Punkt ist erforderlich.)
Record	Record Buffer (Datensatzpuffer).
Search	Search Buffer (Suchpuffer). (Der abschließende Punkt ist erforderlich.)
Value	Value Buffer (Wertpuffer).
ISN	ISN Buffer (Puffer für die interne Folgenummer).

Adabas-Kommando OP

Wenn Sie das Adabas-Kommando `OP` (Open) ausführen, dann zeigt ADACALL ein Fenster an, in dem Sie die folgenden Parameter angeben können:

- maximale Anzahl an ISNs, die im internen ISN-Puffer gespeichert werden sollen,
- maximale Anzahl an Datensätzen, die im Hold-Status sein dürfen,
- maximale Anzahl an Kommandokennungen (CIDs /Command IDs), die aktiv sein dürfen,
- maximale Zeit, die für die Ausführung eines `Sx`-Kommandos erlaubt ist.

Geben Sie in dem Fenster die relevanten Informationen ein und drücken Sie `ENTER`.

Informationen zu den Parametern und den gültigen Werten siehe *Adabas Command Reference*-Dokumentation.

ADACALL-Kommandos und PF-Tasten

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Parameter dienen dazu, ADACALL-Parametereinstellungen zu ändern oder zwischen Bildschirmanzeigen umzuschalten. Dazu können Sie entweder ein Kommando in der Kommandozeile eingeben oder die entsprechende PF-Taste drücken.

In der Kommandozeile können Sie nicht nur ADACALL-Kommandos, sondern auch Natural-Systemkommandos absetzen.

In der folgenden Tabelle stellt ein unterstrichener Teil eines Kommandos eine akzeptable Abkürzung dar.

Kommando	PF-Taste	Funktion
	PF1	Aufruf der Hilfefunktion für ADACALL. Wenn Sie den Cursor auf einem der ADACALL-Parameter positionieren und PF1 drücken, wird ein Hilfetext zu diesem Parameter angezeigt.
	PF2	Rückkehr zum Hauptbildschirm der ADACALL Utility . Mode wird dabei auf CHAR gesetzt.
BACK	PF5	Rückwärts blättern zum vorherigen Puffer, wenn die Puffer in ihrer Gesamtheit angesehen werden. Nur gültig, nachdem das Kommando VIEW angewendet worden ist, d.h., das Kommando kann nicht im Hauptbildschirm der ADACALL Utility angewendet werden.
CB		Anzeige des Steuerblockpuffers in seiner Gesamtheit. Gilt nur im hexadezimalen Modus.
CHAR	PF6	Ändern des aktuellen Modus nach Zeichenmodus (EBCDIC).
D		Erweiterte Anzeige des Fehlermeldungstextes beim Rückmeldecode. Wenn eine andere Adabas-Rückmeldung als 0 (Null) zurückgegeben wird, wird der entsprechende Kurztext der Fehlermeldung in der Meldungszeile angezeigt. Der Langtext kann mit diesem Kommando angezeigt werden.
EXEC oder RUN	PF10	Ausführen des Direktkommandos mit den angegebenen Parametern.
EXIT oder STOP oder Q oder .	PF3 oder PF12	Beenden. Nach Drücken im Hauptbildschirm der ADACALL Utility wird die ADACALL Utility beendet. Nach Drücken während der Anzeige eines der anderen Puffer-Bildschirme wird Hauptbildschirm der ADACALL Utility angezeigt. Mode bleibt unverändert.
FB		Anzeige des Formatpuffers in seiner Gesamtheit.
EW	PF4	Vorwärts blättern zum nächsten Puffer, wenn die Puffer in ihrer Gesamtheit angesehen werden.. Nur gültig, nachdem das Kommando VIEW angewendet worden ist, d.h., das Kommando kann nicht im Hauptbildschirm der ADACALL Utility angewendet werden.
HEX	PF7	Aktuellen Modus in hexadezimal ändern.
IB		Anzeige des ISN Buffer (Puffer für die interne Folgenummer) in seiner Gesamtheit.

Kommando	PF-Taste	Funktion	
INIT	PF11	Initialisieren/Zurücksetzen der Puffer. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie zu den angezeigten Puffern einen der folgenden Werte eingeben können:	
		H	Initialisieren des oder der entsprechenden Puffer mit binären Nullen (H'00').
		Beliebiges Zeichen außer H oder leer	Initialisieren des oder der entsprechenden Puffer mit Leerzeichen (H'40').
		Leerzeichen	Die entsprechenden Puffer nicht initialisieren.
		Bei Eingabe von INIT ALL werden alle Puffer mit Ausnahme des Steuerblocks mit Leerzeichen initialisiert.	
		Alternativ kann das Kommando INIT FB RB SB VB IB (es müssen nicht alle Puffer angegeben werden) eingegeben werden. Dann werden alle in der Auflistung enthaltenen Puffer mit Leerzeichen initialisiert.	
		Anmerkung: Der ISN-Puffer wird immer mit binären Nullen initialisiert.	
PRINT	PF9	Generieren und Anzeigen eines Reports über den Status aller Puffer. Das Natural-Terminalkommando %H kann benutzt werden, um eine Hardcopy zu erzeugen.	
RB		Vollständige Anzeige des Record Buffer (Datensatzpuffer).	
RUN		Wie EXEC.	
SB		Vollständige Anzeige des Search Buffer (Suchpuffer).	
VB		Vollständige Anzeige des Value Buffer (Wertpuffer)	
VIEW	PF8	Vollständige Anzeige aller Puffer. Der erste anzuzeigende Puffer ist der Record Buffer (Datensatzpuffer). Mit dem FWD-Kommando können Sie durch die Anzeigen der übrigen Puffer blättern. Wenn Sie den Datensatzpuffer per VIEW-Kommando im hexadezimalen Modus betrachten, werden die Daten auf vier Seiten angezeigt: Um eine Seite weiter zu blättern, können Sie das Kommando FWD benutzen oder PF4 drücken. Um eine Seite zurück zu blättern, können Sie das Kommando BACK benutzen oder PF5 drücken. Um eine bestimmte Seite anzuzeigen, können Sie eine Seitenzahl von 1 bis 4 im Feld Specify next page number eingeben.	

V SYSBPM Utility

Die SYSBPM-Dokumentation umfasst die folgenden Kapitel:

- **Allgemeines zum Dienstprogramm SYSBPM**
- **SYSBPM aufrufen und benutzen**
- **Objekte auflisten**
- **Objekte löschen**
- **Verzeichnisinformationen anzeigen**
- **Hexadezimale Anzeige**
- **In Arbeitsdatei schreiben**
- **Sortierten Auszug anzeigen**
- **Buffer Pool-Statistiken anzeigen**
- **BP Cache-Statistiken anzeigen**
- **Message Pool-Statistiken anzeigen**
- **Buffer Pool auswählen**
- **Message Pool auswählen**
- **Sperrliste verwalten**
- **Preload-Liste verwalten**
- **Performance-Aspekte**
- **SYSBPM-Direktkommandos**
- **Batch-Verarbeitung**
- **Anwendungsprogrammierschnittstellen**



Anmerkung: In dieser Dokumentation wird manchmal anstelle des Begriffs „Buffer Pool“ die Abkürzung „BP“ verwendet.

23

Allgemeines zum Dienstprogramm SYSBPM

Das Dienstprogramm SYSBPM dient zur Verwaltung lokaler und globaler Buffer Pools des Typs `Natural`, `DL/I` oder `SORT` sowie von Message Pools.

Neben den Verwaltungsfunktionen bietet SYSBPM auch statistische Informationen über den aktuellen Status eines Buffer Pools beliebigen Typs, einschließlich des Buffer Pool Cache (BP Cache) und eines Message Pool (falls aktiviert), sowie Informationen über die in einen Buffer Pool und den BP Cache geladenen Natural-Objekte und die in einen Message Pool geladenen Meldungen.

Eine Beschreibung des Natural Buffer Pools (d.h. des Buffer Pool vom Typ `Natural`) finden Sie unter *Natural Buffer Pool - General* in der *Operations*-Dokumentation.

Der Buffer Pool wird mit dem Makro `NTBPI` im Natural-Parametermodul oder mit dem entsprechenden dynamischen Profilparameter `BPI` definiert. Beide Optionen werden in der *Parameter-Referenz*-Dokumentation beschrieben. Der Typ eines Buffer Pool wird durch den Subparameter `TYPE` von `NTBPI` oder `BPI` bestimmt.



Anmerkungen:

1. Natural-Objekte, die mit dem Systemkommando `RUN` ausgeführt werden, werden nicht in einen Buffer Pool geladen, sondern nur Natural-Objekte, die mit dem Systemkommando `EXECUTE` ausgeführt werden, d.h. die Objekte müssen gestowed oder katalogisiert worden sein.
2. Der BP Cache und der Message Pool sind optionale Speicherbereiche, die separat aktiviert werden müssen.

24

SYSBPM aufrufen und benutzen

- SYSBPM aufrufen und beenden 172
- Online-Hilfe 174
- SYSBPM Hauptmenü - Felder, Funktionen und Kommandos 175
- SYSBPM in einer z/OS-Parallel-Sysplex-Umgebung 179

Dieses Kapitel beschreibt das Aufrufen des Dienstprogramms SYSBPM und die Benutzung des SYSBPM-Hauptmenüs (**Main Menu**) einschließlich der relevanten Felder, Funktionen und Kommandos. Darüber enthält es Informationen zum Aufrufen der Online-Hilfe und zur Verwendung von SYSBPM in einer z/OS Parallel Sysplex-Umgebung.

SYSBPM aufrufen und beenden

➤ Um das Dienstprogramm SYSBPM aufzurufen:

- Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
SYSBPM
```

Es erscheint das SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**, Beispiel):

```

16:12:23          ***** NATURAL SYSBPM UTILITY *****          2002-08-27
BPNAME QA41GBP          - Main Menu -          Type Global Nat
BPPROP OFF          Loc DAEF QA41
          Preload QA41GBPL

          Object Functions          Object Pool Statistics

          L List Objects          A Buffer Pool
          D Delete Objects          C BP Cache
          I Directory Information          M Message Pool
          H Hexadecimal Display
          W Write to Work File          Other Functions
          X Display Sorted Extract
          ? Help          S Select Buffer Pool
          . Exit          B Blacklist Maintenance
          P Preload List Maintenance

Code .. _   Library ... * _____
           Object .... * _____
           DBID ..... 0____ FNR .. 0____ Object Pool ... * (B,C,*) (M)

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
          Help          Exit Last          Flip          Canc ←
    
```

➤ Um Auswahlfelder für Meldungsobjekte anzuzeigen:

- Geben Sie den Funktionscode L in das Eingabefeld **Code ..** und M in das Auswahlfeld **Object Pool** ein.

Ein Fenster zur Angabe von Message Pool-Parametern wird angezeigt (Beispiel):

```

16:12:23          ***** NATURAL SYSBPM UTILITY *****          2002-08-27
BPNAME QA41GBP          - Main Menu -          Type Global Nat
BPPROP OFF          Loc DAEF QA41
          Preload QA41GBPL

+-----Specify Message Pool Parameter-----+
! Message number .. 1___ - 9999   Library .. *_____ !
! Language code ... 0_           DBID ..... 0_____ !
! Codepage ..... *_____       FNR ..... 0_____ !
!                                     !
+-----+
      W Write to Work File          Other Functions
      X Display Sorted Extract
      ? Help                        S Select Buffer Pool
      . Exit                        B Blacklist Maintenance
                                   P Preload List Maintenance

Code .. 1   Library ... *_____
            Object .... *_____
            DBID ..... 0_____ FNR .. 0_____ Object Pool ... m (B,C,*) (M)

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit Last      Flip                                Canc

```

➤ Um die Anzeige des Fensters abubrechen:

- Drücken Sie PF3 oder PF12.

➤ Um das Dienstprogramm SYSBPM zu beenden:

- Drücken Sie PF3 oder PF12.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile einen Punkt (.) oder EXIT ein.

Nachdem Sie das SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) aufgerufen haben, können Sie einen Funktionscode oder eine PF-Taste aus einem SYSBPM-Menü auswählen, um eine SYSBPM-Funktion auszuführen. Alternativ können Sie auch ein **SYSBPM-Direktkommando** verwenden, wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

Die im SYSBPM-Hauptmenü angebotenen Funktionen sind in drei Abschnitte unterteilt:

- Der Abschnitt **Object Functions** enthält Funktionen zur Anzeige oder Bearbeitung von Natural-Objekten im Buffer Pool oder BP Cache und Natural-System- oder benutzerspezifische Meldungen im Message Pool.
- Der Abschnitt **Object Pool Statistics** enthält Funktionen zum Abrufen objektunabhängiger statistischer Daten über den Buffer Pool oder BP Cache, einschließlich Hash-Tabellen, und den Message Pool. Objektunabhängige Daten enthalten keine individuellen Informationen über das Objekt, wie z.B. Objektname, Größe oder Adressen.
- Der Abschnitt **Other Functions** enthält Funktionen zur Auswahl eines Buffer Pool im aktiven Subsystem (Subsid) und zur Angabe von Objekten, die in den Buffer Pool oder den Message Pool geladen werden sollen bzw. nicht geladen werden sollen.

Eine Beschreibung der verfügbaren Funktionen finden Sie unter [Funktionen](#).

Zusätzlich zur Auswahl einer Funktion können Sie auch die Natural-Objekte oder Meldungen auswählen, auf die die Funktion angewendet werden soll, indem Sie eine der folgenden Optionen wählen:

- Füllen Sie die Eingabefelder (entweder für Natural-Objekte oder Meldungen) aus, wie in [SYSBPM Hauptmenü - Felder, Funktionen und Kommandos](#) beschrieben.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile ein SYSBPM-Direktkommando ein, wie in [SYSBPM-Direktkommandos](#).

Online-Hilfe

Die Online-Hilfe des Dienstprogramms SYSBPM bietet Informationen zu den [SYSBPM-Direktkommandos](#) oder zu gültigen Eingabewerten für Felder, die auf SYSBPM-Bildschirmen vorhanden sind.

➤ Um die Online-Hilfe für SYSBPM-Direktkommandos aufzurufen:

- Positionieren Sie auf einem SYSBPM-Bildschirm den Cursor in der Kommandozeile und drücken Sie PF1 oder geben Sie ein Fragezeichen (?) ein.

Es erscheint das **Help**-Fenster mit einer Liste aller verfügbaren SYSBPM Direktkommandos.

➤ Um die Online-Hilfe für ein SYSBPM-Eingabefeld aufzurufen:

- Positionieren Sie auf einem SYSBPM-Bildschirm den Cursor in dem betreffenden Eingabefeld und drücken Sie PF1 oder geben Sie ein Fragezeichen (?) ein.

Es erscheint das **Help**-Fenster für das entsprechende Feld mit einer Liste aller gültigen Eingabewerte.

SYSBPM Hauptmenü - Felder, Funktionen und Kommandos

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [Felder](#)
- [Funktionen](#)
- [PF-Tasten und Direktkommandos](#)

Felder

Die folgende Tabelle beschreibt die Felder des SYSBPM-Hauptmenüs (**Main Menu**). Außerdem wird angegeben, ob ein Feld nur für einen Object Pool-Typ spezifisch ist (Buffer Pool und BP Cache bzw. Message Pool).

Felder	Erläuterung
BPNAME	Der Name des globalen Buffer Pools, wie mit dem Profilparameter BPNAME angegeben. Bei einem lokalen Buffer Pool wird kein Name, sondern ein leeres BPNAME -Feld angezeigt. Siehe auch <i>BPNAME - Name des globalen Natural Buffer Pool</i> in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i> .
BPPROP	Die Einstellung des Profilparameters BPPROP zur Steuerung der Weitergabe von Änderungen an einem Objekt in einem Buffer Pool. Siehe auch <i>BPPROP - Global Buffer Pool-Weiterleitung</i> in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i> .
Type	Der Typ des Buffer Pool, z.B. Global Nat, Local Nat, Global Sort oder Global DL/I.
Loc	Der Standort. Zeigt die Host-ID (im der obigen Beispielabbildung: DAEF) und die Subsystem-ID (im obigen Beispiel: QA41) an. The location. Displays the host ID (in the example screen above: DAEF) and the subsystem ID (in the example screen above: QA41).
Preload	Der Name einer Preload-Liste, falls geladen. Siehe auch Preload-Liste verwalten .
Library	Der Name der Library, in der das ausgeführte Objekt (entweder aus dem Buffer Pool oder dem Message Pool) gespeichert ist. Sie können einen Namen angeben oder Stern-Notation (*) verwenden. Der standardmäßig vorhandene Stern (*) dient zur Auswahl aller Libraries. Dieses Feld gilt auch für Message Pools.

Felder	Erläuterung										
Object	<p>Der Name des ausgeführten Objekts, das in den Buffer Pool geladen wurde.</p> <p>Sie können einen Namen angeben oder Stern-Notation (*) verwenden.</p> <p>Der standardmäßig vorhandene Stern (*) dient zur Auswahl aller Objekte.</p>										
DBID	<p>Die Datenbankkennung (DBID) der Systemdatei FNAT oder FUSER, in der das ausgeführte Objekt aus dem Buffer Pool oder Message Pool gespeichert ist und aus der es geladen wird.</p> <p>Wenn Sie 0 (Null; dies ist der Standardwert) als DBID angeben, wird/werden das/die angegebene(n) Objekt(e) unabhängig von ihrer DBID ausgewählt. Jeder andere Wert als 0 steht für eine bestimmte DBID-Angabe.</p> <p>Dieses Feld gilt auch für Message Pools.</p>										
FNR	<p>Die Dateinummer (FNR) der Systemdatei FNAT oder FUSER, in der das ausgeführte Objekt aus dem Buffer Pool oder Message Pool gespeichert ist und aus der es geladen wird.</p> <p>Wenn Sie 0 (Null; dies ist der Standardwert) als FNR angeben, wird/werden das/die angegebene(n) Objekt(e) unabhängig von ihrer FNR ausgewählt. Jeder andere Wert als 0 steht für eine bestimmte FNR-Angabe.</p> <p>Dieses Feld gilt auch für Message Pools.</p>										
Object Pool	<p>Wählt den Typ des/der zu verwendenden Object Pool(s) aus.</p> <table border="1" data-bbox="300 997 1385 1260"> <tbody> <tr> <td data-bbox="300 997 812 1039"></td> <td data-bbox="812 997 1385 1039"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="300 1039 812 1081">B</td> <td data-bbox="812 1039 1385 1081">Buffer Pool</td> </tr> <tr> <td data-bbox="300 1081 812 1123">C</td> <td data-bbox="812 1081 1385 1123">BP Cache.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="300 1123 812 1207">*</td> <td data-bbox="812 1123 1385 1207">Sowohl Buffer Pool als auch BP Cache. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="300 1207 812 1249">M</td> <td data-bbox="812 1207 1385 1249">Message Pool</td> </tr> </tbody> </table> <p>Anmerkung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn Sie den Message Pool (M) gewählt haben, können Sie nur die Funktionen List Objects, Delete Objects, Select Buffer Pool und Preload List Maintenance ausführen, siehe Funktionen. 2. Der angegebene Object Pool-Typ bestimmt den Teil der Objektliste, der zuerst angezeigt wird. Wenn Sie z.B. das Auswahlkriterium C eingeben, enthält der Teil die im BP Cache geladenen Objekte. Wenn Sie nach oben blättern, werden die im Buffer Pool geladenen Objekte angezeigt. Wenn kein Objekt im BP Cache gefunden wird, werden nur die Objekte des Buffer Pool angezeigt. 3. Wenn die Funktion List Objects auf den Buffer Pool und den BP Cache angewendet wird (durch Auswahl von *), werden alle Objekte angezeigt, die entweder in den Buffer Pool oder in den BP Cache geladen sind. Im Buffer Pool geladene Objekte werden zuoberst angezeigt. 			B	Buffer Pool	C	BP Cache.	*	Sowohl Buffer Pool als auch BP Cache. Dies ist die Standardeinstellung.	M	Message Pool
B	Buffer Pool										
C	BP Cache.										
*	Sowohl Buffer Pool als auch BP Cache. Dies ist die Standardeinstellung.										
M	Message Pool										

Spezifische Felder für Meldungen

Die folgenden Felder sind nur für die Auswahl von Meldungen verfügbar:

Felder	Erläuterung
Message Number	Die Nummer der Meldung.
Language Code	Der Sprachcode, unter dem die Meldung gespeichert wurde.
Codepage	Die Codepage, unter der die Meldung gespeichert wurde.

Funktionen

Im Folgenden sind die einzelnen Funktionen aufgeführt.

Sie rufen eine Funktion auf, indem Sie den einbuchstabigen Code, der der gewünschten Funktion entspricht, in das Feld **Code..** eingeben, z.B. **L** für **List Objects**. Beachten Sie, dass Sie für den Message Pool nur die Funktionen **List Objects**, **Delete Objects**, **Select Buffer Pool** und **Preload List Maintenance** angeben können.

Code	Funktion	Erläuterung
L	List Objects	Zeigt Informationen zu den Objekten an, die entweder in den Buffer Pool und/oder den BP Cache (falls verwendet) oder den Message Pool (falls aktiviert) geladen sind. Auf jedes Listenelement kann einzeln zugegriffen werden, und auf jedes Objekt können verschiedene Zeilenkommandos ausgeführt werden.
D	Delete Objects	Löscht ein oder mehrere Objekte aus dem Buffer Pool, BP Cache oder Message Pool.
I	Directory Information	Zeigt die vollständigen Verzeichnisinformationen eines bestimmten Objekts an, das in den Buffer Pool oder den BP Cache geladen wurde.
H	Hexadecimal Display	Zeigt ein angegebenes, in den Buffer Pool geladenes Objekt im hexadezimalen Format an.
W	Write to Work File	Schreibt die Objektverzeichnisinformationen, die sich im Buffer Pool und/oder im BP Cache befinden, in eine lokale Datei oder eine PC-Textdatei.
X	Display Sorted Extract	Zeigt eine sortierte Liste von 50 Objektverzeichnissen an, die sich im Buffer Pool oder BP Cache befinden. Die Listenelemente können nach einem der angegebenen Sortierkriterien geordnet werden.
A	Buffer Pool	Ruft das Menü Buffer Pool Statistics auf. Von diesem Menü aus können Sie objektunabhängige Statistikfunktionen für den Buffer Pool aufrufen, einschließlich Hash-Tabellen-Statistiken.

Code	Funktion	Erläuterung
C	BP Cache	BP Cache erforderlich. Ruft das Menü BP Cache auf. Von diesem Menü aus können Sie objektunabhängige Statistikfunktionen für den BP Cache aufrufen, einschließlich Hash-Tabellen-Statistiken.
M	Message Pool Statistics	Message Pool erforderlich. Ruft das objektunabhängige Menü Message Pool Statistics auf.
S	Select Buffer Pool	Zeigt eine Auswahlliste aller verfügbaren Buffer Pools an.
S und Object Pool M	Select Message Pool	Zeigt eine Auswahlliste aller verfügbaren Message Pools an.
B	Blacklist Maintenance	Ruft das Menü Blacklist Maintenance auf, das zur Pflege einer Sperrliste von Objekten dient, die <i>nicht</i> ausgeführt werden sollen.
P	Preload List Maintenance	Ruft das Menü Preload List Maintenance für den Buffer Pool oder den Message Pool (falls aktiviert) auf. In einer Preload-Liste können Sie die Namen von Objekten angeben, die vorab in den Buffer Pool oder den Message Pool geladen werden sollen.

PF-Tasten und Direktkommandos

Im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) können Sie die PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden, die in der folgenden Tabelle aufgeführt sind. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos stellt dessen Mindestabkürzung dar. Weitere Kommandos finden Sie unter [SYSBPM-Direktkommandos](#).

PF Key	Kommando	Funktion
PF1		Liefert SYSBPM-Hilfeinformationen: siehe auch Online-Hilfe .
PF3	<u>EXIT</u>	Die aktuelle Funktion/der aktuelle Bildschirm wird verlassen und der vorherige Bildschirm angezeigt.
PF4	LAST	Zeigt das zuletzt eingegebene SYSBPM-Direktkommando an.
PF6	FLIP	Schaltet die PF-Tastenzeile um: Wechsel zwischen der Anzeige von PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24.
PF12	<u>CANCEL</u>	Wie EXIT.
PF15	MENU	Rückkehr zum SYSBPM-Hauptmenü (Main Menu).

SYSBPM in einer z/OS-Parallel-Sysplex-Umgebung

Wenn Natural zu einem anderen Betriebssystem-Image (Host) wechselt, dann wechselt Natural auch die Buffer Pools. Ein Wechsel der Buffer Pools wird durch eine andere Host-ID angezeigt, die im Feld **Loc** eines SYSBPM-Bildschirms angezeigt wird.

Der Wechsel kann nach jeder Terminal-Ein-/Ausgabe erfolgen, d.h. nach der Wahl einer beliebigen Funktionstaste oder durch Drücken von ENTER. Nach dem Wechsel der Buffer Pools werden die Kommandos zum Blättern und Positionieren (TOP, BOTTOM, +, -, LEFT, RIGHT). nicht ausgeführt. Stattdessen beginnt die Liste mit dem Anfang des neuen Buffer Pools.

Wenn der Profilparameter `BPPROP` (siehe *BPPROP - Global Buffer Pool-Weiterleitung* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*) auf `PLEX` oder `GPLEX` gesetzt ist, werden SYSBPM-Kommandos, die Sperrlisten verändern, Objekte löschen oder den Buffer Pool initialisieren, zunächst wie üblich ausgeführt und dann an andere Buffer Pools weitergegeben, die im selben Subsystem verfügbar sind. Wenn ein BP-Wechsel dazu führt, dass eine Funktion abgebrochen oder weitergegeben wird, wird eine entsprechende Meldung angezeigt. Eine entsprechende Meldung wird auch angezeigt, wenn Natural erfolgreich zu einem anderen Host gewechselt und die Buffer Pools gewechselt hat.

25

Objekte auflisten

- Natural-Objekte auflisten 182
- Meldungen auflisten 195

Mit der Funktion **List Objects** rufen Sie den gleichnamigen Bildschirm auf, auf dem Sie statistische Daten zu den Verzeichnissen der Natural-Objekte abrufen können, die derzeit in den Buffer Pool oder den BP Cache (falls verwendet) geladen sind. Bei Anwendung dieser Funktion auf den Message Pool wird eine Liste aller Natural-Systemmeldungen oder Benutzernachrichten angezeigt, die derzeit in den Message Pool geladen sind.

Dieses Kapitel enthält Informationen zu den statistischen Daten, die auf dem Bildschirm **List Objects** angezeigt werden, sowie zu den Kommandos und Funktionen, die für die Auswahl eines Objekts oder einer Reihe von Objekten, die Änderung ihres aktuellen Zustands und die Navigation auf dem Bildschirm **List Objects** zur Verfügung stehen.

Da sich der Bildschirm **List Objects** für Natural-Objekte von dem für Meldungen unterscheidet, wird jeder Bildschirm in einem eigenen Kapitel beschrieben:

Natural-Objekte auflisten

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [Funktion List Objects für Natural-Objekte aufrufen](#)
- [Bildschirm List Object für Natural-Objekte: Spalten und Auswahlmöglichkeiten](#)
- [PF-Tasten und Direktkommandos](#)
- [Zeilenkommandos](#)

Funktion List Objects für Natural-Objekte aufrufen

➤ **Um den Bildschirm List Objects für Natural-Objekte aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode **L** in das Eingabefeld **Code ..** und **B**, **C** oder ***** in das Auswahlfeld **Object Pool** ein und geben Sie die Objekte an, siehe gültige [Feldeingabewerte](#) im Abschnitt [SYSBPM aufrufen und benutzen](#).

Oder:

Gehen Sie direkt zur Liste der Objekte im Buffer Pool, indem Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando eingeben:

```
DISPLAY LIST library-name object-name dbid fnr
```

Oder:

Gehen Sie direkt zur Liste der Objekte im BP Cache, indem Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando eingeben:

```
DISPLAY CLIST library-name object-name dbid fnr
```

Es erscheint ein **List Objects**-Bildschirm ähnlich dem folgenden Beispiel:

```

17:13:17          ***** NATURAL SYSBPM UTILITY *****          2002-09-16
BPNAME QA41GBP          - List Objects -          Type Global Nat
BPPROP OFF          Loc DAEF QA41
C Library Object DBID FNR Loc RLD Use Max Reuse TotalUC ObjSize Sto
* * * * *
__ SYSBPM BPMCALL 10 1640 B 1 1 5 8,516 12
__ SYSBPM BPMNSC 10 410 B 1 4 3,380 4
__ SYSDLINP PCNDL02 255 253 B R 1 19 292 4
__ SYSLIBS NAT00017 10 410 B 1 1 5,000 8
__ SYSLIB ATEST 10 1640 B R 1 340 16,148 16
__ SYSLIB CATAL10 10 410 B 1 1 4,256 8
__ SYSBPM BPM141-M 10 1640 B 1 1 5,944 8
__ SYSDLINS U246005 255 253 B R 1 14 52 4
__ SYSBPM MENU 10 1640 B 1 5 10,392 12
__ SYSLIBS NAT00040 10 410 B 1 1 2,816 4
__ SYSLIBS NAT00034 10 410 B 1 1 2,672 4
__ SYSDLIND DNDL01 255 253 B R 3 42 552 4
__ SYSLIB ACATALL 10 410 B 1 3 55,728 56
__ SYSDLINS U246004 255 253 B R 2 28 172 4

Top of List
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Help Exit Last Cache -- - + ++ > Canc

```

Siehe auch die Funktion [Display Sorted Extract](#) für eine sortierte Anzeige von Objekten.

Der Bildschirm **List Objects** listet alle Einzelobjekte auf

1. die derzeit im Buffer Pool geladen sind (erster Teil der Anzeige) und
2. die derzeit in den BP Cache geladen sind (zweiter Teil der Anzeige).

Die angezeigten Statistiken sind Momentaufnahmen des Inhalts des Buffer Pool, die jedes Mal, wenn Sie ENTER drücken, aufgefrischt werden.

Hinweis zu im Buffer Pool geladenen GDA- und LDA-Objekten:

Auf dem Bildschirm **List Objects** können zwei Einträge für einen GDA (Global Data Area) oder LDA (Local Data Area) angezeigt werden: ein Eintrag enthält die GDA/LDA-Daten selbst und der andere Eintrag enthält die interne Natural-Symboltabelle für diesen GDA/LDA. Dies kann vorkommen, wenn ein Programm katalogisiert wurde, das auf diesen GDA/LDA verweist.

Bildschirm List Object für Natural-Objekte: Spalten und Auswahlmöglichkeiten

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten des Bildschirms **List Objects** für Natural-Objekte, einschließlich der zugehörigen Eingabefelder und Auswahlkriterien, um die Liste der angezeigten Objekte zu verkürzen.

Die folgenden Themen werden behandelt:

- [Auswahlkriterien für die anzuzeigenden Objekte angeben](#)
- [Auswahlfelder für Natural-Objekte](#)
- [Namen, Datum und Zeit angeben](#)

Auswahlkriterien für die anzuzeigenden Objekte angeben

➤ Um Auswahlkriterien für die anzuzeigenden Objekte anzugeben:

- Geben Sie in die Eingabefelder unter den Spaltenüberschriften einen gültigen Wert oder Bereich ein, wie für die entsprechenden Felder beschrieben.

Der Standardwert ist ein Leerzeichen oder ein Stern (*), der alle Objekte auswählt.

Auswahlfelder für Natural-Objekte

Spalte	Erläuterung
C	In dieser Spalte können Sie ein Kommando eingeben, um eine Funktion auf das Objekt auszuführen. Siehe auch Zeilenkommandos .
Library	Die Library, aus der das Objekt geladen wurde. Zur Angabe von Auswahlkriterien siehe Namens- und Bereichsangabe .
Object	Der Name des Objekts. Zur Angabe von Auswahlkriterien siehe Namens- und Bereichsangabe .
DBID	Die Datenbankkennung der Natural-Systemdatei, aus der das Objekt geladen wurde. Um Objekte einer bestimmten Datenbank auszuwählen, geben Sie einen gültigen numerischen Wert ein.
FNR	Die Dateinummer der Natural-Systemdatei, aus der das Objekt geladen wurde. Um Objekte aus einer bestimmten Datei auszuwählen, geben Sie einen gültigen numerischen Wert ein.

Spalte	Erläuterung	
Loc	Speicherort des Objekts:	
	B	Buffer Pool.
	B/C	Buffer Pool und BP Cache.
	C	BP Cache.
	C/B	BP Cache und Buffer Pool.
		Wenn B an erster Stelle aufgeführt ist, stammen die statistischen Daten aus dem Buffer Pool.
		Steht C an erster Stelle, stammen die Daten aus dem BP Cache. Außerdem gelten je nach dieser Positionierung unterschiedliche Zeilenkommandos für die Felder auf dem Statistik-Bildschirm (siehe auch Zeilenkommandos).
		Um die Speicherorte der Objekte anzugeben, geben Sie einen der folgenden Werte ein:
	B	Wählt alle Objekte aus, die nur im Buffer Pool geladen sind.
	B/C	Wählt alle Objekte aus, die sowohl in den Buffer Pool als auch in den BP Cache geladen sind.
	B*	Wählt alle Objekte aus, die in den Buffer Pool oder sowohl in den Buffer Pool als auch in den BP Cache geladen sind ($B^* = B + B/C$).
	C	Wählt alle Objekte aus, die nur in den BP Cache geladen sind.
C/B	Wählt alle Objekte aus, die sowohl in den BP Cache als auch in den Buffer Pool geladen sind.	
C*	Wählt alle Objekte aus, die in den BP Cache oder sowohl in den BP Cache als auch in den Buffer Pool geladen sind ($C^* = C + C/B$).	

Spalte	Erläuterung
RLD	<p>Aktueller Status des Objekts im Buffer Pool oder im BP Cache. Ein BP Cache-Status bezieht sich nur auf die Objektspernung und wird daher nur unterhalb des L (Locked) der Spalte RLD angezeigt.</p>
	<p>Buffer Pool:</p>
R	<p>Markiert als resident. Resident bedeutet, dass das Objekt nicht aus dem Buffer Pool gelöscht wird, auch nicht, wenn sich der entsprechende Wert in der Spalte Use auf 0 (Null) ändert, was bedeutet, dass das Objekt nicht mehr verwendet wird.</p>
L	<p>Gesperrt, während die Ladefunktion ausgeführt wird.</p>
D	<p>Ein Löschaufruf für das Objekt steht an. Das Objekt wird aus dem Buffer Pool gelöscht, sobald sich der Wert in der Spalte Use auf 0 (Null) ändert.</p>
	<p>BP Cache:</p>
L	<p>Gesperrt, während die Ladefunktion ausgeführt wird.</p>
D	<p>Gesperrt zum Löschen.</p>
	<p>Um alle Objekte mit einem bestimmten Status, wie oben beschrieben, auszuwählen, geben Sie den Code R, L oder D ein.</p>

Spalte	Erläuterung
Use	Nur für Buffer Pool.
	Die Anzahl der Natural-Anwendungen, die das Objekt zurzeit ausführen.
	Um Objekte auszuwählen, können Sie eine der folgenden Angaben machen:
	<i>value</i> Ein numerischer Wert. Wählt alle Objekte mit dieser Nummer aus. Beispiel: 10 Ausgewählt: 10
	<i>>value</i> Ein numerischer Startwert (>). Wählt alle Objekte aus, deren Zahl größer als <i>value</i> ist. Beispiel: >10 Ausgewählt: 11, 21 Nicht ausgewählt: 10
	<i><value</i> Ein numerischer Endwert (<). Wählt alle Objekte mit einer Zahl kleiner als <i>value</i> aus. Beispiel: <10 Ausgewählt: 9, 8 Nicht ausgewählt: 10
Max	Nur für Buffer Pool. Die maximale Anzahl der Anwendungen, die das Objekt ausgeführt haben, seit es in den Buffer Pool geladen wurde. Zur Auswahl von Objekten siehe die gültigen Eingabewerte unter Use (Verwendung) oben.
Reuse	Nur für Buffer Pool Cache. Gibt an, wie oft das Objekt aus dem BP Cache in den Buffer Pool geladen (wiederverwendet) wurde. Zur Auswahl von Objekten siehe die gültigen Eingabewerte unter Use (Verwendung) oben.

Spalte	Erläuterung
TotalUC	Total Use Count: Die Gesamtzahl der Locate-Aufrufe des Objekts, seit es in den Buffer Pool geladen wurde.
	Wenn ein BP Cache verwendet wird, geht dieser Wert nicht verloren, wenn das Objekt aus dem Buffer Pool entfernt und im BP Cache gespeichert wird. Daher gibt dieser Wert an, wie oft das Objekt verwendet wurde, seit es aus der Systemdatei geladen wurde.
	Für Buffer Pool-Objekte wird dieser Wert regelmäßig aktualisiert. Bei BP Cache-Objekten wird dieser Wert nur aktualisiert, nachdem das Objekt aus dem Buffer Pool entfernt und im BP Cache gespeichert wurde.
	Um Objekte auszuwählen, können Sie eine der folgenden Angaben machen:
	<i>value</i> oder <i>>value</i>
<i><value</i>	Ein numerischer Endwert (<). Wählt alle Objekte aus, deren Zahl kleiner als <i>value</i> oder gleich <i>value</i> ist. Beispiel: <10 Ausgewählt: 10, 9, 8 Nicht ausgewählt: 11
ObjSize	Die Größe des Objekts. Zur Auswahl von Objekten siehe die gültigen Eingabewerte in TotalUC weiter oben.
Sto	Speicherplatz, der für das Objekt im Buffer Pool oder BP Cache zugeordnet werden muss. Die Textdatensatzgröße des Buffer Pool wird bei der Initialisierung des Buffer Pool festgelegt. Zur Auswahl von Objekten siehe die gültigen Eingabewerte in Use weiter oben.
BP Load Time*	Das Datum und die Uhrzeit, wann das Objekt zum ersten Mal in den Buffer Pool geladen wurde. Dieses Datum und diese Uhrzeit werden beibehalten, bis das Objekt sowohl aus dem Buffer Pool als auch aus dem BP Cache entfernt wird (wenn es nur aus dem BP Cache gelöscht wird, werden Datum und Uhrzeit nicht angezeigt). Zur Auswahl von Objekten siehe <i>Datumsangabe</i> and <i>Zeitangabe</i> .

Spalte	Erläuterung
BP Last Action*	<p>Nur für Buffer Pool.</p> <p>Das Datum und die Uhrzeit, zu der das Objekt zuletzt von einer Anwendung verwendet wurde.</p> <p>Zur Auswahl von Objekten siehe Datumsangabe and Zeitangabe.</p>
BPC Load Time*	<p>Nur für BP Cache (BPC).</p> <p>Das Datum und die Uhrzeit, wann das Objekt zum ersten Mal in den BP Cache geladen wurde.</p> <p>Dieses Datum und diese Uhrzeit werden beibehalten, bis das Objekt aus dem BP Cache entfernt wird.</p> <p>Zur Auswahl von Objekten siehe Datumsangabe and Zeitangabe.</p>
BPC Last Get*	<p>Nur für BP Cache (BPC).</p> <p>Datum und Uhrzeit, wann das Objekt zuletzt aus dem Buffer Pool in den BP Cache ausgelagert wurde. Dieser Zeitstempel wird auch aktualisiert, wenn das Objekt bereits im BP Cache vorhanden war und daher nicht erneut in den BP Cache geschrieben wurde.</p> <p>Zur Auswahl von Objekten siehe Datumsangabe and Zeitangabe.</p>
BPC Last Put*	<p>Nur für BP Cache (BPC).</p> <p>Datum und Uhrzeit, wann das Objekt zuletzt aus dem BP Cache in den Buffer Pool geladen wurde.</p> <p>Zur Auswahl von Objekten siehe Datumsangabe and Zeitangabe.</p>
1.BPperiod*	<p>Nur für BP Cache (BPC).</p> <p>Der Zeitraum, in dem das Objekt im Buffer Pool verfügbar war, beginnend mit dem Zeitpunkt, zu dem das Objekt zum ersten Mal geladen wurde, und endend mit dem Zeitpunkt, zu dem das Objekt zum ersten Mal aus dem Buffer Pool in den BP Cache ausgelagert wurde. Nach 24 Stunden wird die Anzeige des Zeitrahmens abgebrochen und durch dieses Zeichen ersetzt: **.**.**.****.**:**.**.*</p>
NatVers*	Die Nummer der Natural-Version, mit der ein Objekt katalogisiert ist.

* Damit diese Spalten angezeigt werden, müssen Sie **PF11** drücken. Siehe auch [PF-Tasten und Direktkommandos](#).

Namen, Datum und Zeit angeben

Dieser Abschnitt enthält Regeln für die Angabe von Auswahlkriterien in Form von Bereichen für die Spalten **Library** und **Object**:

- Namens- und Bereichsangabe
- Datumsangabe
- Zeitangabe

Namens- und Bereichsangabe

Sie können die Liste der auf dem Bildschirm **List Objects** angezeigten Objekte verkürzen, indem Sie einen Namen oder einen Bereich von Namen in die Eingabefelder für **Library** und/oder **Object** eingeben.

In der nachstehenden Liste der Optionen ist *value* (Wert) eine beliebige Kombination aus einem oder mehreren Zeichen:

Eingabewert	Ausgewählte Libraries/Objekte
*	Alle Libraries/Objekte. Dies ist die Standardeinstellung.
<i>value</i>	Alle Libraries/Objekte mit einem Namen, der gleich <i>value</i> ist.
<i>value</i> *	Alle Libraries/Objekte mit einem Namen, der mit <i>value</i> beginnt. Beispiel: AB* Ausgewählt: AB, AB1, ABC, ABEZ Nicht ausgewählt: AA1, ACB
<i>value</i> ?	Alle Libraries/Objekte mit einem Namen, der mit <i>value</i> beginnt und mit einem beliebigen Zeichen für jedes eingegebene Fragezeichen (?) endet. Beispiel: ABC? Ausgewählt: ABCA, ABCZ Nicht ausgewählt: AXC, ABCAA
<i>value?value?</i>	Alle Elemente, die mit <i>value</i> übereinstimmen, kombiniert mit Stern (*) und Fragezeichen (?) in beliebiger Reihenfolge. Beispiel: A?C*Z Ausgewählt: ABCZ, AXCBBBZ, ANCZ Nicht ausgewählt: ACBZ, ABDEZ, AXCBBBZA
<i>value*value?</i>	
* <i>value?value*</i>	
<i>value</i> >	Alle Libraries/Objekte mit einem Namen, der größer oder gleich <i>value</i> ist. Beispiel: AB> Ausgewählt: AB, AB1, BBB, ZZZZZZZ Nicht ausgewählt: AA1, AAB

Eingabewert	Ausgewählte Libraries/Objekte
<i>value</i> <	Alle Libraries/Objekte mit einem Namen, der kleiner oder gleich <i>value</i> ist. Beispiel: AX< Ausgewählt: AB, AWW, AX Nicht ausgewählt: AXA, AY

Datumsangabe

Sie können die Liste der auf dem Bildschirm **List Objects** angezeigten Objekte verkürzen, indem Sie ein Datum, einen Datumsbereich, ein spezielles Datum oder einen Bereich spezieller Datums-
werte in die Eingabefelder für Datumsangaben eingeben.

Ein Datum muß im Format *YYYYMMDD* (*YYYY* = Jahr, *MM* = Monat, *DD* = Tag) angegeben werden.

In der nachstehenden Liste der Optionen ist *value* (Wert) eine beliebige Kombination aus einer oder mehreren Ziffern:

Eingabewert	Ausgewählte Objekte
<i>YYYYMMDD</i>	Alle Objekte mit einem Datum gleich <i>YYYYMMDD</i> . Beispiel: 20070630
<i>value</i> *	Alle Objekte mit einem Datum, das mit <i>value</i> beginnt. Beispiel: 2007* Ausgewählt: 20070101 to 20071231 Nicht ausgewählt: 20061231, 20080101
<i>value</i> >	Alle Objekte mit einem Datum, das größer oder gleich <i>value</i> ist. Beispiel: 2007> Ausgewählt: 20070101 to 20070101 Nicht ausgewählt: 20061231
<i>value</i> <	Alle Objekte mit einem Datum kleiner als <i>value</i> . Beispiel: 2007< Ausgewählt: 20060101 to 20061231 Nicht ausgewählt: 20070101, 20071231
Besondere Datumswerte	
<u>T</u> ODAY	Alle Objekte mit dem Datum des aktuellen Tages oder eines Tages vor oder nach dem aktuellen Tag:
oder	
T0+/-n	
TODAY	Alle Objekte mit dem Datum des aktuellen Tages.

Eingabewert	Ausgewählte Objekte
	<p>$T0+/-n$</p> <p>Alle Objekte mit dem Datum des aktuellen Tages plus oder minus n Tage.</p> <p>Beispiel: Das aktuelle Datum ist der 30. Juni 2007. $T0-5$ wählt 20070625 aus.</p>
<u>Y</u> ESTERDAY	<p>Alle Objekte mit dem Datum des Vortages des aktuellen Tages.</p> <p>Beispiel: Das aktuelle Datum ist der 30. Juni 2007. YESTERDAY wählt 20070625 aus.</p>
<u>M</u> ONTH	<p>Alle Objekte mit dem Datumsbereich des aktuellen Monats.</p> <p>Beispiel: Der aktuelle Monat ist der Juni des Jahres 2007. MONTH wählt 20070601 bis 20070630 aus.</p>
<u>Y</u> EAR	<p>Alle Objekte mit dem Datumsbereich des aktuellen Jahres.</p> <p>Beispiel: Das aktuelle Jahr ist 2007. YEAR wählt 20070101 bis 20071231 aus</p>

Zeitangabe

Sie können die Liste der auf dem Bildschirm **List Objects** angezeigten Objekte verkürzen, indem Sie eine Uhrzeit oder einen Bereich von Uhrzeiten in die Eingabefelder für Uhrzeiten eingeben.

Die Uhrzeit muss im folgenden Format angegeben werden: *HH:II:SS* (*HH* = Stunden, *II* = Minuten, *SS* = Sekunden).

In der nachstehenden Liste der Optionen kann *value* (Wert) eine beliebige Kombination aus einer oder mehreren Ziffern sein:

Eingabewert	Ausgewählte Objekte
<i>HH:II:SS</i>	<p>Alle Objekte mit einer Zeit gleich <i>HH:II:SS</i>.</p> <p>Beispiel: 14:15:16</p>
<i>value</i> *	<p>Alle Objekte mit einer Zeit, die mit <i>value</i>. beginnt.</p> <p>Beispiel: 13*</p> <p>Ausgewählt: 13:00:00, 13:10:53, 13:59:59 Nicht ausgewählt: 12:59:59, 14:00:00</p>
<i>value</i> >	<p>Alle Objekte mit einer Zeit, die größer oder gleich <i>value</i> ist.</p> <p>Beispiel: 12:30></p> <p>Ausgewählt: 12:30:00, 12:30:01, 16:34:01 Nicht ausgewählt: 12:29:59</p>
<i>value</i> <	<p>Alle Objekte mit einer Zeit, die kleiner als <i>value</i> ist.</p> <p>Beispiel: 12:30<</p>

Eingabewert	Ausgewählte Objekte
	Ausgewählt: 12:29:59 Nicht ausgewählt: 12:30:00

PF-Tasten und Direktkommandos

Auf dem Bildschirm **List Objects** können Sie die in der nachstehenden Tabelle aufgeführten PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos steht für seine Mindestabkürzung. Weitere Kommandos finden Sie unter [SYSBPM-Direktkommandos](#).

PF-Taste	Kommando	Funktion
PF1		Liefert SYSBPM-Hilfeinformationen. Wird diese Funktion gewählt, wenn der Cursor auf der Spalte C steht, werden alle verfügbaren Kommandos und Funktionen aufgelistet. Wenn der Cursor auf den Eingabefeldern unter den Spaltenüberschriften steht, werden alle zulässigen Eingabewerte für die Objektauswahl aufgelistet.
PF3	<u>EXIT</u>	Verlassen der aktuellen Funktion/des aktuellen Bildschirms und Anzeige des vorherigen Bildschirms.
PF4	LAST	Anzeige des zuletzt eingegebenen SYSBPM-Direktkommandos.
PF5	<u>CACHE</u>	Nur anwendbar, wenn BP Cache-Daten vorhanden sind. Blättern an den Anfang der Liste mit statistischen Daten zu BP Cache-Objekten.
PF6	-	Blättern an den Anfang der Liste mit statistischen Daten zu Buffer Pool-Objekten.
PF7	-	In der Liste um eine Seite nach oben blättern.
PF8	+	In der Liste um eine Seite nach unten blättern.
PF9	++	An das Ende der Liste blättern.
PF10	<	In der Liste nach links blättern.
	LEFT	Drücken Sie PF11, um nach rechts zu blättern.
PF11	>	Blättern in der Liste nach rechts und Anzeige der zusätzlichen Bildschirmspalten: BP Load Time, BP Last Action, BPC Load Time, BPC Last Get, BPC Last Put und 1.BPperiod.
	RIGHT	Drücken Sie PF10, um nach links zu blättern.
PF12	<u>CANCEL</u>	Wie EXIT.
PF15	MENU	Rückkehr zum SYSBPM-Hauptmenü (Main Menu).

Zeilenkommandos

Auf dem Bildschirm **List Objects** können Sie in Spalte **C** für jedes angezeigte Objekt eines der unten aufgeführten Zeilenkommandos eingeben:

Kommando	Funktion
CL	Nur Buffer Pool. Gibt ein als resident gekennzeichnetes Objekt frei.
DE	Markiert ein Objekt, das aus dem Buffer Pool oder BP Cache gelöscht werden soll. Das Objekt wird gelöscht, sobald der entsprechende Use Count auf 0 wechselt (Objekt wird nicht mehr verwendet). Bei einem Buffer Pool-Objekt wird das Objekt sowohl aus dem Buffer Pool als auch aus dem BP Cache gelöscht. Wenn es für ein BP Cache-Objekt abgesetzt wird, wird das Objekt nur aus dem BP Cache gelöscht.
HD	Nur Buffer Pool. Zeigt die Verzeichnisinformationen eines Objekts im hexadezimalen Format an.
HE	Nur Buffer Pool. Entspricht der Funktion Hexadecimal Display , siehe entsprechenden Abschnitt.
F0	Nur Buffer Pool. Löscht ein Objekt sofort aus dem Buffer Pool, unabhängig vom relevanten Use Count .
LD	Entspricht der Funktion Directory Information , siehe entsprechenden Abschnitt.
RE	Nur Buffer Pool. Markiert ein Objekt als resident.
Z0	Vergrößert die Anzeige der Felder Object, Use, Max, Reuse, TotalUC, ObjSize and Sto und zeigt sie in voller Länge an. Zum Verkleinern drücken Sie ENTER.

Für jedes eingegebene Kommando erscheint für die entsprechende Zeile eine Bestätigungsmeldung, die den Text der auf dem Bildschirm angezeigten Zeilen überschreibt. Mögliche Meldungen sind:

- **Failed** - Fehlgeschlagen (als Antwort auf eine Funktion, die nicht erfolgreich ausgeführt wurde),
- **Deleted** - Gelöscht (als Antwort auf das Kommando **DE** oder **F0**),
- **Released** - Freigegeben (als Antwort auf das Kommando **CL**) und
- **Resident** (als Antwort auf das Kommando **RE**).

Meldungen auflisten

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- Bildschirm List Objects für System- und Benutzermeldungen aufrufen
- List Objects-Bildschirm für Meldungen: Spalten und Auswahlmöglichkeiten
- PF-Tasten und Direktkommandos
- Zeilenkommandos

Bildschirm List Objects für System- und Benutzermeldungen aufrufen

➤ Um den Bildschirm List Objects für System- und Benutzermeldungen aufzurufen:

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode L in das Feld **Code..** und das Auswahlkriterium M in das Auswahlfeld **Object Pool** ein und geben Sie die Meldungen an. **Gültige Feldeingabewerte** siehe Abschnitt *SYSBPM aufrufen und benutzen*.

Oder:

Gehen Sie direkt zur Liste der Objekte im Buffer Pool, indem Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando eingeben:

```
DISPLAY MLIST start-number end-number library-name language dbid fnr codepage
```

Es erscheint ein **List Objects**-Bildschirm ähnlich dem folgenden Beispiel:

```

17:13:17          ***** NATURAL SYSBPM UTILITY *****          2002-09-16
BPNAME QA41GBP          - List Objects -          Type Global Nat
BPPROP OFF          Loc DAEF QA41
 C  Library  Nmbr  DBID  FNR  Code Page LC Message Text
  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *
__ XXXLIB    25   177   8   CPAGE02    2 U0025 TEST TEST TEST
__ <NATSYS>  80   10  2430 IBM01141    1 Command / program name must start wi
__ <NATSYS>  82   10  2430 IBM01141    1 Invalid command, or :1: :2: does not
__ XXXLIB   102  177   8   CPAGE02    2 U0102 TEST TEST TEST
__ GGSLIB   296  177   7   CPAGE22   34 U0296 TEST TEST TEST
__ <NATSYS> 631   10  2430 IBM01141    1 Invalid index specified in arithmeti
__ <NATSYS> 660   10  2430 IBM01141    1 Time-stamp inconsistency for segment
__ XXXLIB   759  177   8   CPAGE02    2 U0759 TEST TEST TEST
__ XXXLIB   789  177   8   CPAGE02    2 U0789 TEST TEST TEST
__ XXXLIB   806  177   8   CPAGE02    2 U0806 TEST TEST TEST
__ XXXLIB   853  177   8   CPAGE02    2 U0853 TEST TEST TEST
__ <NATSYS> 932   10  2430 IBM01141    1 Program version error.
__ <NATSYS> 933   10  2430 IBM01141    1 GDA time-stamp conflict.
__ <NATSYS> 933   10  2430 IBM01140    1 GDA time-stamp conflict.
Top of List
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit      --      -      +      ++      Canc  ←

```

Auf dem Bildschirm **List Objects** werden alle Einzelmeldungen aufgelistet, die derzeit in den Message Pool geladen sind. Der Bildschirm wird jedes Mal aktualisiert, wenn Sie **ENTER** drücken.

List Objects-Bildschirm für Meldungen: Spalten und Auswahlmöglichkeiten

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten des Bildschirms **List Objects** für Meldungen, einschließlich der zugehörigen Eingabefelder und Auswahlkriterien zur Verkürzung der Liste der angezeigten Objekte.

- [Angabe von Auswahlkriterien für die anzuzeigenden Objekte](#)
- [Auswahlfelder für Meldungen](#)
- [Namens- und Bereichsangabe](#)

Angabe von Auswahlkriterien für die anzuzeigenden Objekte

» Um Auswahlkriterien für die anzuzeigenden Objekte anzugeben:

- Geben Sie in den Eingabefeldern unter den Spaltenüberschriften einen gültigen Wert oder Bereich ein, wie bei den entsprechenden Feldern beschrieben.

Der Standardwert ist ein Leerzeichen oder ein Stern (*), wodurch alle Objekte ausgewählt werden.

Auswahlfelder für Meldungen

Dieser Abschnitt enthält eine tabellarische Übersicht über die Felder des Bildschirms **List Object**.

Spalte	Erläuterung
C	In dieser Spalte können Sie ein Zeilenkommando eingeben, um eine Funktion für die entsprechende Meldung auszuführen. Siehe auch Zeilenkommandos .
Library	Die Library, aus der die Meldung geladen wurde. Zur Angabe von Auswahlkriterien siehe Namens- und Bereichsangabe .
Nmbr	Die Nummer der Meldung. Um Meldungen mit einer bestimmten Nummer auszuwählen, geben Sie einen gültigen numerischen Wert ein.
DBID	Die Datenbankkennung der Natural-Systemdatei, aus der die Meldung geladen wurde. Um eine Meldung einer bestimmten Datenbank auszuwählen, geben Sie einen gültigen numerischen Wert ein.
FNR	Die Dateinummer der Natural-Systemdatei, aus der die Meldung geladen wurde. Um Meldungen einer bestimmten Datei auszuwählen, geben Sie einen gültigen numerischen Wert ein.
Code Page	Die Codepage, unter der die Meldung gespeichert wurde.
LC	Der Sprachcode, unter dem die Nachricht gespeichert wurde.
Message Text	Der Anfang des Kurztextes einer Meldung.

* Damit diese Spalten angezeigt werden, müssen Sie **PF11** drücken. Siehe auch [PF-Tasten und Direktkommandos](#).

Namens- und Bereichsangabe

Siehe den Abschnitt [Namens- und Bereichsangabe](#) im Kapitel *Natural-Objekte auflisten*.

PF-Tasten und Direktkommandos

Auf dem Bildschirm **List Objects** können Sie die in der nachstehenden Tabelle aufgeführten PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos steht für seine Mindestabkürzung. Weitere Kommandos siehe [SYSBPM-Direktkommandos](#).

PF-Taste	Kommando	Funktion
PF1		Liefert SYSBPM-Hilfeinformationen. Wird diese Funktion gewählt, wenn der Cursor auf der Spalte C steht, werden alle verfügbaren Kommandos und Funktionen aufgelistet. Wenn der Cursor auf den Eingabefeldern unter den Spaltenüberschriften steht, werden alle zulässigen Eingabewerte für die Objektauswahl aufgelistet.
PF3	EXIT	Verlassen der aktuellen Funktion/des aktuellen Bildschirms und Anzeige des vorherigen Bildschirms.
PF6	-	An den Anfang der Liste der Meldungen im Message Pool blättern.
PF7	-	In der Liste um eine Seite nach oben blättern.
PF8	+	In der Liste um eine Seite nach unten blättern.
PF9	++	An das Ende der Liste blättern.
PF12	CANCEL	Wie EXIT.
PF15	MENU	Rückkehr zum SYSBPM-Hauptmenü (Main Menu).

Zeilenkommandos

Auf dem Bildschirm **List Objects** können Sie in Spalte C für jedes angezeigte Objekt eines der unten aufgeführten Zeilenkommandos eingeben:

Kommando	Funktion
DE	Löscht eine Meldung aus dem Message Pool. Der Eintrag wird durch die Bestätigung „deleted“ (gelöscht) ersetzt.

26

Objekte löschen

- Objekte aus dem Buffer Pool und/oder dem BP Cache löschen 200
- Objekte aus dem Message Pool löschen 200

Mit dieser Funktion können Sie ein oder mehrere Objekte aus dem Buffer Pool (BP) und/oder dem BP Cache löschen. Sie können die Funktion auch auf den Message Pool anwenden, um die zu löschenden Meldungen auszuwählen.

Objekte aus dem Buffer Pool und/oder dem BP Cache löschen

Ein Objekt, das einen **Current Use Count** (siehe [Verzeichnisinformationen anzeigen](#)) von 0 (Null) hat, wird sofort gelöscht. 0 bedeutet, dass ein solches Objekt nicht mehr verwendet wird. Ein Objekt mit einem **Current Use Count** größer als 0 wird zum Löschen markiert und gelöscht, sobald sein **Current Use Count** auf 0 wechselt.

› Um Natural-Objekte zu löschen:

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode 0 ein, den Code für den Typ des Objekt-Pools (B, C oder *), und geben Sie das oder die zu löschenden Objekte an. **Gültige Feldeingabewerte** siehe unter [SYSBPM aufrufen und benutzen](#).

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DELETE library-name object-name dbid fnr
```

Objekte aus dem Message Pool löschen

› Um Meldungen zu löschen:

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode 0, den Code für den Message Pool (M) und das oder die zu löschenden Meldungsobjekte ein. **Gültige Feldeingabewerte** siehe unter [SYSBPM aufrufen und benutzen](#).

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DELETE MP start-number end-number library-name language dbid fnr codepage
```


27

Verzeichnisinformationen anzeigen

- Felder für Buffer-Pool-Objekte 202
- Felder für BP Cache-Objekte 204
- PF-Tasten und Direktkommandos 205

Mit der Funktion **Directory Information** können Sie das vollständige Verzeichnis eines Natural-Objekts anzeigen, das zurzeit in den Buffer Pool oder den BP Cache geladen ist.

➤ **Um Verzeichnisinformationen aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) Folgendes ein:

Geben Sie den Funktionscode I ein.

Geben Sie in den Feldern **Object**, **Library**, **DBID** und **FNR** das Objekt an, für das das Verzeichnis angezeigt werden soll. **Gültige Eingabewerte** sind unter *SYSBPM aufrufen und benutzen* aufgeführt.

Geben Sie im Feld **Object Pool** den Code ein, der dem Objekt-Pool entspricht, aus dem die Objektverzeichnisinformationen gelesen werden sollen:

B oder * (Stern)	Buffer Pool
C	BP Cache

Oder:

Verwenden Sie eines der folgenden SYSBPM-Direktkommandos:

- `DISPLAY DIRECTORY library-name object-name dbid fnr`

(Für das Verzeichnis des angegebenen Objekts, das in den Buffer Pool geladen wurde.)

- `DISPLAY CDIRECTORY library-name object-name dbid fnr`

(Für das Verzeichnis des angegebenen Objekts, das in den BP Cache geladen wurde.)

Der Bildschirm **Directory Information** erscheint. Je nach ausgewähltem Objekt-Pool (Buffer Pool oder BP Cache) enthält der Bildschirm unterschiedliche Felder, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

Felder für Buffer-Pool-Objekte

Zu Verzeichnissen von Objekten, die in den Buffer Pool geladen wurden, bietet der Bildschirm **Directory Information** die folgenden Felder und Informationen zu einem bestimmten Objekt:

Feld		Erläuterung
Directory of		Typ, z.B. Map (Maske) und Name des Objekts.
Loaded	from Library	Der Name der Library, aus der das Objekt in den Buffer Pool geladen wurde.
	on DBID/FNR	Die Datenbankkennung (DBID) und Dateinummer (FNR) der Systemdatei FNAT oder FUSER, aus der das Objekt in den Buffer Pool geladen wurde.
	on	Das Datum und die Uhrzeit, wann das Objekt in den Buffer Pool geladen wurde.
	by User	Die Kennung des Benutzers, der das Objekt ausgeführt hat.
Last Action on		Das Datum und die Uhrzeit, wann das Objekt zuletzt von einer Anwendung verwendet wurde.
BP Directory at Address		Die Adresse des Verzeichnisses des Objekts im Buffer Pool.
Object at Address		Die Adresse des Verzeichnisses des Objekts im Buffer Pool.
Allocated Size (KB)		Die Größe, die im Buffer Pool für das Objekt zugeordnet wurde.
Object Size		Die Größe des Objekts.
Status (RLD)		Der Status des Objekts:
	R	Das Objekt ist im Buffer Pool resident. Resident bedeutet, dass das Objekt nicht aus dem Buffer Pool gelöscht wird, auch dann nicht, wenn sich sein Current Use Count (siehe unten) auf 0 (Null) ändert.
	L	Das Objekt ist zurzeit gesperrt.
	D	Ein Löschauftrag für das Objekt steht an. Das Objekt wird aus dem Buffer Pool gelöscht, sobald sein Current Use Count (siehe unten) auf 0 (Null) sinkt.
Current Use Count		Die Anzahl der Anwendungen, die das Objekt derzeit ausführen. Ein Wert von 0 (Null) bedeutet, dass das Objekt nicht mehr verwendet wird.
Maximum Use Count		Die maximale Anzahl der Anwendungen, die das Objekt ausgeführt haben, seit es in den Buffer Pool geladen wurde.
BP Total Use		Die Gesamtzahl der Ausführungen eines Objekts, seit es aus der Systemdatei in den Buffer Pool geladen wurde. Wenn ein BP Cache verwendet wird, geht dieser Wert nicht verloren, wenn das Objekt aus dem Buffer Pool entfernt und im BP Cache gespeichert wird. Daher gibt dieser Wert an, wie oft das Objekt verwendet wurde, seit es aus der Systemdatei geladen wurde.
Cataloged		Die im Abschnitt Cataloged des Bildschirms Directory Information angezeigten Informationen sind identisch mit den Informationen, die mit dem in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation beschriebenen Natural-Systemkommando LIST DIRECTORY bereitgestellt werden.

Felder für BP Cache-Objekte

Für Verzeichnisse von Objekten, die in den BP Cache geladen wurden, bietet der Bildschirm **Directory Information** die folgenden Felder und Informationen zu einem bestimmten Objekt:

Feld	Erläuterung						
<i>object-type</i>	Der Typ, z.B. Map (Maske), und der Name des Objekts.						
Library	Der Name der Library, aus der das Objekt in den Buffer Pool geladen wurde.						
DBID	Die Datenbankkennung der Systemdatei FNAT oder FUSER, aus der das Objekt ursprünglich in den Buffer Pool geladen wurde.						
FNR	Die Dateinummer der Systemdatei FNAT oder FUSER, aus der das Objekt ursprünglich in den Buffer Pool geladen wurde.						
Last Put	Das Datum und die Uhrzeit, zu der das Objekt zuletzt aus dem BP Cache in den Buffer Pool geladen wurde.						
BP Load Time	Datum und Uhrzeit, wann das Objekt zum ersten Mal in den Buffer Pool geladen wurde.						
Cache Load Time	Datum und Uhrzeit, wann das Objekt zum ersten Mal in den BP Cache geladen wurde.						
Last Get	Datum und Uhrzeit, wann das Objekt zuletzt aus dem Buffer Pool in den BP Cache ausgelagert wurde.						
Position Index	Fortlaufend nummerierter interner Natural-Positionsindex der Objekte im BP Cache.						
First Data Block Offset	Die Adresse des Verzeichnisses des Objekts im BP Cache.						
Allocated Size (KB)	Die Größe, die im BP Cache für das Objekt zugeordnet wurde.						
Object Size	Die Größe des Objekts.						
Status	Der Status des Objekts: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 20px;"></td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">L</td> <td>Gesperrt, während die Ladefunktion ausgeführt wird.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td>Gesperrt zum Löschen.</td> </tr> </table>			L	Gesperrt, während die Ladefunktion ausgeführt wird.	D	Gesperrt zum Löschen.
L	Gesperrt, während die Ladefunktion ausgeführt wird.						
D	Gesperrt zum Löschen.						
Reuse	Gibt an, wie oft das Objekt aus dem BP Cache an den Buffer Pool zurückgegeben wurde.						
BP Total Use	Die Gesamtzahl der Ausführungen eines Objekts, seit es zuerst aus der Systemdatei in den Buffer Pool und dann in den BP Cache geladen wurde.						
Cataloged	Die im Abschnitt Cataloged des Bildschirms Directory Information angezeigten Informationen sind identisch mit den Informationen, die mit dem in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation beschriebenen Natural-Systemkommando <code>LIST DIRECTORY</code> bereitgestellt werden.						

PF-Tasten und Direktkommandos

Auf dem Bildschirm **Directory Information** können Sie die PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden, die in der folgenden Tabelle aufgeführt sind. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos steht für seine Mindestabkürzung. Weitere Kommandos finden Sie unter [SYSBPM-Direktkommandos](#).

PF-Taste	Kommando	Funktion
PF1		Liefert Hilfeinformationen zu SYSBPM-Direktkommandos.
PF2	NEXT	Gilt nur, wenn ein Bereich von Objekten ausgewählt wurde. Zeigt ein Objekt nach dem anderen an und zeigt dann wieder den Bildschirm an, auf dem NEXT eingegeben wurde.
PF3	<u>EXIT</u>	Verlassen der aktuellen Funktion/des aktuellen Bildschirms und Anzeige des vorherigen Bildschirms.
PF4	LAST	Anzeige des zuletzt eingegebenen SYSBPM-Direktkommandos.
PF6	FLIP	Schaltet die PF-Tastenzeile um: Wechsel zwischen der Anzeige von PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24.
PF12	<u>CANCEL</u>	Wie EXIT.
PF15	MENU	Rückkehr zum SYSBPM-Hauptmenü (Main Menu).
	<u>EDELETE</u>	Nur Buffer Pool. Löscht ein Objekt sofort aus dem Buffer Pool, unabhängig vom relevanten Use Count .
	<u>RESIDENT</u>	Nur Buffer Pool. Markiert ein Objekt als resident. Resident bedeutet, dass das Objekt nicht aus dem Buffer Pool gelöscht wird, auch dann nicht, wenn sein Use Count 0 ist (Objekt wird nicht mehr verwendet).
	<u>CLEAR</u>	Nur Buffer Pool. Gibt ein als resident gekennzeichnetes Objekt frei.
	<u>DELETE</u>	Markiert ein Objekt zur Löschung. Siehe Status D des Buffer Pools oder BP Cache , der im entsprechenden früheren Abschnitt erwähnt wurde.

28 Hexadezimale Anzeige

- PF-Tasten und Direktkommandos 208

Mit der Funktion **Hexadecimal Display** wird der Code eines Natural-Objekts, das gerade in den Buffer Pool geladen ist, in hexadezimaler Form angezeigt.

➤ **Um die hexadezimale Anzeige aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode **H** ein und geben Sie ein Objekt an. **Gültige Feld-Eingabewerte** siehe Abschnitt *[SYSBPM aufrufen und benutzen](#)*.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSPBM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY HEX library-name object-name dbid fnr
```

Es erscheint der Bildschirm **Hexadecimal Display** mit der Anzeige des Objektcodes im hexadezimalen Format.

PF-Tasten und Direktkommandos

Innerhalb des auf dem Bildschirm angezeigten Objekts können Sie an eine bestimmte Stelle springen, indem Sie entweder eine absolute hexadezimale Adresse oder einen hexadezimalen Offset relativ zu Ihrer aktuellen Position eingeben.

Im Bildschirm **Hexadecimal Display** können Sie die in der folgenden Tabelle aufgeführten PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos steht für seine Mindestabkürzung. Weitere Kommandos siehe *[SYSBPM-Direktkommandos](#)*.

PF-Taste	Kommando	Funktion
PF1		Liefert Hilfeinformationen zu den SYSBPM-Direktkommandos.
PF2	NEXT	Gilt nur, wenn ein Bereich von Objekten ausgewählt wurde. Zeigt ein Objekt nach dem anderen an und zeigt dann wieder den Bildschirm an, auf dem NEXT eingegeben wurde.
PF3	<u>EXIT</u>	Verlassen der aktuellen Funktion/des aktuellen Bildschirms und Anzeige des vorherigen Bildschirms.
PF4	LAST	Anzeige des zuletzt eingegebenen SYSBPM-Direktkommandos.
PF6	-	An den Anfang der Anzeige blättern
PF7	-	Eine Seite nach oben blättern.
PF8	+	Eine Seite nach unten blättern.
PF9	++	An das Ende der Anzeige blättern
PF12	<u>CANCEL</u>	Wie EXIT.
PF15	MENU	Rückkehr zum SYSBPM-Hauptmenü (Main Menu).

PF-Taste	Kommando	Funktion
	<u>N</u> EXT	Gilt nur, wenn ein Bereich von Objekten ausgewählt wurde. Zeigt ein Objekt nach dem anderen an und zeigt dann wieder den Bildschirm an, auf dem NEXT eingegeben wurde.

29 In Arbeitsdatei schreiben

Die Funktion **Write to Work File** schreibt die Verzeichnisinformationen der aktuell in den Buffer Pool und/oder den BP Cache geladenen Natural-Objekte in eine Arbeitsdatei.

➤ **Um die Funktion aufzurufen:**

- 1 Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) Folgendes ein:
 - Geben Sie im Feld **Code** den Funktionscode *W* ein.
 - Geben Sie in das Feld **Object Pool** den Code ein, der dem Objekt-Pool entspricht, aus dem die Objektverzeichnisinformationen gelesen werden sollen:

B	Buffer Pool.
C	BP Cache.
* (Stern)	Sowohl Buffer Pool als auch BP Cache.

Oder:

Geben Sie eines der folgenden SYSBPM-Direktkommandos ein:

- **WRITE ALL**
(speichert Buffer Pool- und BP Cache-Daten)
- **WRITE BP**
(speichert nur Buffer Pool-Daten)
- **WRITE BPC**
(speichert nur Buffer-Pool-Cache-Daten)

Das Fenster **Work File Selection** erscheint.

2 Geben Sie Folgendes an:

- Wählen Sie die Ziel-Arbeitsdatei:

Geben Sie N (Nein, dies ist die Standardeinstellung) ein, um die Daten in die Natural-Arbeitsdatei 1 auszugeben.

Oder:

Wenn Entire Connection installiert ist, geben Sie Y (Ja) ein, um die Daten mit Hilfe von Natural-Arbeitsdatei 7 in eine PC-Textdatei auszugeben.

- Geben Sie das Trennzeichen ein, z. B. ein Semikolon (;), das zur Trennung der Spalten in der Arbeitsdatei verwendet werden soll. Die Standardeinstellung ist ein Leerzeichen.

Die statistischen Daten, die in die Arbeitsdatei geschrieben werden, sind Momentaufnahmen der Liste, die mit der Funktion **List Objects** erzeugt wurde. Erläuterungen zu den Spalten finden Sie unter [Objekte auflisten](#).

Die PC-Textdatei kann als Grundlage für eine Tabellenkalkulation verwendet werden.

30 Sortierten Auszug anzeigen

Die Funktion **Display Sorted Extract** erzeugt einen sortierten Auszug von 50 Verzeichniseinträgen der zurzeit in den Buffer Pool geladenen Natural-Objekte. Diese Liste kann für Auswertungszwecke verwendet werden, z.B. um die Objekte zu bestimmen, die als resident markiert oder in eine Pre-load-Liste aufgenommen werden sollen, wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

➤ **Um die Funktion aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode X ein und geben Sie im Feld **Object Pool** den Typ des Pools an, indem Sie B (Buffer Pool) oder C (BP Cache) wählen.

Das Fenster **Specify Sort Criteria** (Auswahlkriterien anzeigen) erscheint. Geben Sie in den Eingabefeldern einen der folgenden Codes ein, um eine Spalte und die Reihenfolge auszuwählen, nach der die Statistikspalten sortiert werden sollen:

Sort Value	0	ObjSize = Object Size/Objektgröße. Dies ist die Standardeinstellung.
	T	TotalUC = Total Use Count. Siehe Beschreibung von BP Total Use in Verzeichnisisinformationen anzeigen .
	L	BP Last Action (gilt nur für den Buffer Pool). Das Datum und die Uhrzeit, wann die Objekte zuletzt von einer Anwendung verwendet wurden.
Sort Order	D	Absteigende Reihenfolge. Dies ist die Standardeinstellung.
	A	Aufsteigende Reihenfolge.

Oder:

Benutzen Sie das SYSBPM-Direktkommando **SORT** oder **SORT BPC**, siehe *SYSBPM-Direktkommandos*.

Der Bildschirm **BP Extract** erscheint und zeigt angegebenen Sortierkriterien. Erläuterungen zu den Spalten und den entsprechenden Kommandos siehe [Objekte auflisten](#).

31

Buffer Pool-Statistiken anzeigen

▪ Allgemeine Buffer Pool-Statistiken anzeigen	216
▪ Buffer Pool Load/Locate-Statistiken	219
▪ Buffer Pool-Fragmentierung	224
▪ Nutzung der internen Funktionen	225
▪ Buffer Pool Hash Table-Statistiken	226
▪ Performance-Informationen anzeigen	228
▪ PF-Tasten und Direktkommandos	233

Die Funktion **Buffer Pool Statistics** ruft das gleichnamige Menü auf, in dem Sie Statistiken zum Buffer Pool abrufen können (einschließlich Hash-Tabellen-Statistiken).

➤ **Um die Funktion aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode A ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY STATISTICS
```

Das Menü **Buffer Pool Statistics** wird angezeigt.

Die im Menü **Buffer Pool Statistics** verfügbaren Funktionen und die auf den Bildschirmen verfügbaren Kommandos zum Aufrufen dieser Funktionen werden in diesem Kapitel beschrieben.

Allgemeine Buffer Pool-Statistiken anzeigen

Die Funktion **General Buffer Pool Statistics** dient zur Überwachung der Performance des Buffer Pool und zeigt Statistiken über die Aktivität des Buffer Pool an.

➤ **Um die Funktion aufzurufen:**

- Geben Sie im Menü **Buffer Pool Statistics** den Funktionscode G ein.

```
G
```

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY GENERAL
```

Der Bildschirm **General Buffer Pool Statistics** erscheint.

Die im Bildschirm **General Buffer Pool Statistics** angezeigte Statistik ist eine Momentaufnahme des Buffer Pool, die jedes Mal, wenn Sie ENTER drücken, aktualisiert wird. Die folgenden Informationen werden angezeigt:

Feld	Erläuterung
Buffer Pool Address	Die Adresse des Buffer Pool.
Directory Section	<p>Die Adresse des Verzeichnisabschnitts des Buffer Pool relativ zum Anfang des Buffer Pool.</p> <p>Für jedes in den Buffer Pool geladene Objekt ist ein Verzeichniseintrag erforderlich, der Informationen über dieses Objekt enthält. Der Platz für diese Verzeichniseinträge wird im Buffer Pool zugeordnet.</p>
Text Record Section	<p>Die Adresse des Textsatzabschnitts relativ zum Anfang des Buffer Pool.</p> <p>Nachdem der von den Verzeichniseinträgen belegte Platz zugeordnet wurde, wird der verbleibende Platz in Blöcke aufgeteilt, die Textsätze genannt werden (deren Größe standardmäßig 4 KB beträgt). Ein Objekt kann je nach seiner Größe einen oder mehrere Textsätze belegen.</p>
Dataspace attached	Der Name des Datenraums (BP Cache), der dem Buffer Pool zugeordnet ist.
Buffer Pool Size (MB)	<p>Die Größe des gesamten Buffer Pools in MB.</p> <p>Die Buffer Pool-Größe kann mit dem Makro <code>NTBPI</code> im Parametermodul oder mit dem Profilparameter <code>BPI</code> angegeben werden, siehe <i>Parameter Referenz</i>-Dokumentation.</p>
Directory Entry Size	Die Größe eines Verzeichniseintrags in Bytes.
Text Record Size (KB)	<p>Die Größe eines Textsatzes in KB.</p> <p>Die Größe eines Textsatzes kann mit dem Makro <code>NTBPI</code> im Parametermodul oder mit dem Profilparameter <code>BPI</code> angegeben werden, siehe <i>Parameter Referenz</i>-Dokumentation.</p> <p>Sie können die Textsatzgröße eines vorhandenen Buffer Pools ändern, wenn Sie den Buffer Pool mit dem Kommando <code>INITIALIZE</code> reinitialisieren.</p> <p>Die Standardgröße der Textsätze ist auf 4 KB eingestellt.</p> <p>Wenn Sie jedoch Anwendungen verwenden, die aus vielen kleinen Objekten bestehen, empfehlen wir Ihnen, die Größe auf 2 KB zu reduzieren. Dadurch wird der Prozentsatz des ungenutzten Platzes im Buffer Pool verringert, obwohl dies dazu führen kann, dass Algorithmus 2 (siehe <i>METHOD=S</i> in der <i>Operations</i>-Dokumentation) häufiger aufgerufen wird.</p>
Buffer Pool Start	Das Datum und die Uhrzeit, wann der Buffer Pool ursprünglich gestartet wurde.
Last Initialization	<p>Das Datum und die Uhrzeit der letzten Initialisierung des Buffer Pool sowie die Kennung des Benutzers, der die Initialisierung durchgeführt hat.</p> <p>Der Buffer Pool wird initialisiert:</p>

Feld	Erläuterung
	<ul style="list-style-type: none"> ■ beim ursprünglichen Start des Buffer Pool, ■ bei der Ausführung des SYSBPM-Direktkommandos <code>INITIALIZE</code> oder ■ bei der Ausführung des Kommandos <code>REFRESH</code> des GBP-Betriebsprogramms, siehe auch <i>Global Buffer Pool Operating Functions</i> in der <i>Operations</i>-Dokumentation.
Text Records - Total	Die Gesamtzahl der Textsätze.
Text Records - Used	Die Anzahl der aktuell verwendeten Textsätze.
Text Records - Used in %	Der Prozentsatz der aktuell verwendeten Textsätze.
Text Records - Max Used	Die maximale Anzahl der verwendeten Textsätze.
Text Records - Total Size	<p>Der von allen verwendeten Textsätzen belegte Gesamtspeicherplatz, d. h. Text Records - Used multipliziert mit der Größe eines einzelnen Textsatzes.</p> <p>Die Differenz zwischen der Gesamtgröße der Textsätze und der Gesamtgröße des Objekts zeigt die Menge des ungenutzten Platzes im Bereich der Textsätze an und kann dem Systemadministrator als Anhaltspunkt dienen, ob die Größe der Textsätze geändert werden sollte.</p>
Text Records - Avg Usage %	<p>Die durchschnittliche Nutzung in Prozent aller genutzten Textsätze, d. h. Objects - Total Size geteilt durch Text Records - Total Size.</p> <p>Dieser Wert sollte nicht wesentlich kleiner als 75 % sein. Wenn der Buffer Pool fast voll ist, deutet jeder Wert über 75% auf eine gute Auslastung des Buffer Pool hin. Liegt die Auslastung deutlich unter 75 %, sollte die Größe der Textsätze verringert werden.</p>
Space Used %	<p>Die tatsächliche Nutzung des Textsatzbereichs in Prozent, d. h. Objects - Total Size geteilt durch die Gesamtgröße der Textsatzbereichs (Text Records).</p> <p>Tipp: Wenn der Buffer Pool fast voll ist (d.h. der Wert im Feld Text Records - Used beträgt fast 100%), deutet jeder Wert über 75% auf eine gute Auslastung des Buffer Pool hin. Liegt die Auslastung deutlich unter 75%, sollte die Textsatzgröße reduziert werden.</p>
Objects - Loaded	Die Anzahl der derzeit in den Buffer Pool geladenen Objekte.
Objects - Max Loaded	Die maximale Anzahl von Objekten, die seit dem Start des Buffer Pool jemals gleichzeitig in den Buffer Pool geladen wurden.
Objects - Total Size	Die Gesamtgröße der zurzeit geladenen Objekte in Bytes.
Objects - Avg TR Used	Die durchschnittliche Anzahl der von einem Objekt verwendeten Textsätze.

Feld	Erläuterung
Objects - SumOfUseCounts	Die Summe der Nutzungszahlen aller derzeit in den Buffer Pool geladenen Objekte. Die Nutzungszahl zählt alle Anwendungen, die ein Objekt derzeit ausführen. Wenn ein Objekt derzeit nicht verwendet wird, ändert sich sein Nutzungszähler auf 0 (Null).
Objects - AvgLifetimeUsed(min)	Die durchschnittliche Lebensdauer (in Minuten) der zurzeit in den Buffer Pool geladenen Objekte.
Objects - AvgLifetimeReplace(min)	Die durchschnittliche Lebensdauer (in Minuten) der Objekte, die bereits im Buffer Pool ersetzt wurden.

Buffer Pool Load/Locate-Statistiken

Die Funktion **Buffer Pool Load/Locate Statistics** liefert statistische Informationen über das Laden von Objekten in den Buffer Pool und das Auffinden von Objekten im Buffer Pool. Diese Informationen dienen auch als Anhaltspunkt für die Performance des Buffer Pool.

➤ **Um die Funktion Buffer Pool Load/Locate Statistics aufzurufen:**

- Geben Sie im Menü **Buffer Pool Statistics** den Funktionscode **L** ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY LOAD
```

Der Bildschirm **Buffer Pool Load/Locate Statistics** wird angezeigt.

Die auf dem Bildschirm **Buffer Pool Load/Locate Statistics** angezeigten Statistiken sind Momentaufnahmen des Buffer Pool, die jedes Mal, wenn Sie ENTER drücken, aktualisiert werden.

Die folgenden Informationen werden auf dem Bildschirm angezeigt:

Feld	Erläuterung
Total Locate Calls	Die Gesamtzahl der Aufrufe zum Auffinden eines Objekts, d.h. wie oft der Natural Buffer Pool Manager aufgefordert wurde, den Buffer Pool nach einem Objekt zu durchsuchen. Wenn die Suche erfolgreich war, wurde das Objekt im Buffer Pool oder im BP Cache gefunden und muss nicht aus einer Natural-Systemdatei geladen werden, wodurch Aufrufe und E/A eingespart werden.
Total Locate Calls - successful	Die Gesamtzahl der erfolgreichen Locate-Aufrufe als absolute Zahl.

Feld	Erläuterung
Total Locate Calls - failed	Die Gesamtzahl der fehlgeschlagenen Locate-Aufrufe.
Quick Locate Calls	<p>Die Gesamtzahl der Quick Locate-Aufrufe.</p> <p>Ein Quick Locate-Aufruf ist der Versuch, ein Objekt im Buffer Pool unter Verwendung der internen Fast Locate-Tabelle zu finden. Weitere Informationen finden Sie unter Interne Fast-Locate-Tabelle.</p> <p>In diesem Fall werden die Library (Name, Datenbankkennung und Dateinummer) und die Position des Objekts im Buffer Pool des letzten erfolgreichen Locate-Aufrufs für dieses Objekt erneut verwendet, um das Objekt zu finden.</p> <p>Dies ist die effizienteste Methode zum Auffinden eines Objekts.</p>
Quick Locate Calls - successful	Die Anzahl der erfolgreich durchgeführten Quick-Locate-Aufrufe.
Quick Locate Calls - failed	<p>Die Anzahl der fehlgeschlagenen Quick Locate-Aufrufe.</p> <p>Ein fehlgeschlagener Quick Locate-Aufruf zeigt an, dass ein Objekt nicht an seiner vorherigen Position im Buffer Pool unter Verwendung der internen Fast Locate-Tabelle gefunden werden konnte (siehe den entsprechenden Abschnitt unter <i>Performance-Aspekte</i>).</p> <p>Dies geschieht, wenn das Objekt entweder aus dem Buffer Pool gelöscht oder an eine andere Position verschoben wurde. Ein fehlgeschlagener Quick-Locate-Aufruf führt zu einem Normal-Locate-Aufruf, jedoch ohne Steplib-Suche, da die Natural-Laufzeit sich die Library merkt, die das Objekt enthält.</p>
Normal after Quick	<p>Die Anzahl der Normal-Locate-Aufrufe, die aus Quick Locate Calls - failed resultieren.</p> <p>Der Wert von Normal after Quick ist immer identisch mit dem Wert von Quick Locate Calls - failed.</p>
Normal after Quick - successful	<p>Die Anzahl der erfolgreichen Normal-Locate-Aufrufe, die aus Quick Locate Calls - failed resultieren.</p> <p>Ein Normal after Quick-Aufruf ist erfolgreich, wenn sich das angeforderte Objekt noch im Buffer Pool befindet, aber an einer anderen Position.</p>
Normal after Quick - failed	<p>Die Anzahl der fehlgeschlagenen Normal-Locate-Aufrufe, die aus Quick Locate Calls - failed resultieren.</p> <p>Ein fehlgeschlagener Normal after Quick-Aufruf zeigt an, dass das angeforderte Objekt im Buffer Pool nicht mehr verfügbar ist.</p> <p>Infolgedessen wird das Objekt aus der Systemdatei unter Verwendung des Library-Eintrags in der internen Fast-Locate-Tabelle neu geladen (siehe den entsprechenden Abschnitt in <i>Buffer Pool Load/Locate-Statistiken</i>).</p>

Feld	Erläuterung
Normal Locate Calls	<p>Die Gesamtzahl der Normal Locate-Aufrufe.</p> <p>Ein Normal Locate-Aufruf ist der Versuch, ein Objekt im Buffer Pool zu finden, ohne die interne Fast Locate-Tabelle zu verwenden (siehe den entsprechenden Abschnitt in <i>Buffer Pool Load/Locate-Statistiken</i>)</p> <p>Ein Normal Locate-Aufruf erfolgt immer dann, wenn ein Objekt zum ersten Mal innerhalb einer Natural-Sitzung referenziert wird, nachdem ein Systemkommando LOGON ausgeführt wurde. Im Gegensatz zu einem Quick Locate-Aufruf ist der Natural-Laufzeitumgebung noch nicht bekannt, in welcher Library sich das Objekt befindet.</p>
Normal Locate Calls - successful	Die Anzahl der normalen Locate-Aufrufe, bei denen das benötigte Objekt im Buffer Pool gefunden werden konnte.
Normal Locate Calls - failed	<p>Die Anzahl der fehlgeschlagenen normalen Locate-Aufrufe.</p> <p>Ein fehlgeschlagener Normal Locate-Aufruf zeigt an, dass ein Objekt (identifiziert durch seinen Namen und die Library, in der es sich befindet) nicht im Buffer Pool gefunden werden konnte.</p> <p>Ein fehlgeschlagener Normal Locate-Aufruf führt entweder zu einem Laden aus dem BP Cache oder einer Systemdatei oder zu einem Normal Locate-Aufruf für die nächste Library in der Steplib-Kette.</p>
STEPLIB Searches	<p>Die Anzahl der Normal Locate-Aufrufe, die durch fehlgeschlagene Versuche, ein Objekt in einer Steplib-Library zu finden, aufgetreten sind.</p> <p>Normale Locate-Aufrufe, die erfolglose Steplib-Suchen durchführen, führen nicht zum Laden eines Objekts aus dem BP Cache oder der Systemdatei.</p> <p>STEPLIB Searches zählt <i>keine</i> Locate-Aufrufe für Objekte, die weder in der aktuellen Library noch in einer Steplib oder Systemdatei enthalten sind (Fehlermeldung: Ungültiges Kommando, oder Programm existiert nicht in Library). Locate-Aufrufe, die aufgrund fehlerhafter Programmierung fehlschlagen, werden zum Zähler bei Normal Locate Calls - failed addiert.</p> <p>Die Anzahl der STEPLIB-Suchvorgänge (STEPLIB Searches) wird nach der folgenden Formel berechnet:</p> <p>Normal Locate Calls - failed - (Number Loads into BP - Normal after Quick - failed)</p> <p>Je geringer die Anzahl der STEPLIB-Suchvorgänge ist, desto besser ist die Performance des Buffer Pool.</p> <p>Siehe auch Suche in Steplibs.</p>

Feld	Erläuterung
Number Loads into BP	<p>Die Anzahl der erfolgreich in den Buffer Pool durchgeführten Ladevorgänge.</p> <p>Das Laden in den Buffer Pool (Speicherzuordnungsanforderung) kann entweder durch ein Laden aus der Datenbank oder durch ein Laden aus dem BP Cache ausgelöst werden.</p>
Loads from Cache	<p>Die Gesamtzahl der erfolgreichen Locate-Aufrufe von Objekten, die sich im BP Cache befanden.</p> <p>Diese Information wird nur gezählt, wenn der vorherige Locate-Aufruf (Normal after Quick - failed oder Normal Locate Calls - failed) fehlgeschlagen ist. Sie gibt die Anzahl der gespeicherten Datenbankladungen an. Dies bedeutet, dass das Objekt ohne den BP Cache aus der Datenbank geladen werden müsste.</p>
Loads from DB	<p>Die Anzahl, wie oft ein Objekt aus einer Natural-Systemdatei in den Buffer Pool geladen wurde.</p> <p>Da mehrere Ladeaufrufe erforderlich sein können, um ein einzelnes Objekt zu laden, gibt dieser Wert die tatsächliche Anzahl der Objektladevorgänge seit der letzten Aktualisierung des Buffer Pool an.</p> <p>Beim Laden eines Objekts verwendet der Buffer Pool Manager verschiedene Suchalgorithmen: siehe <i>METHOD=S</i> und <i>METHOD=N</i> in der <i>Operations</i>-Dokumentation.</p>
Loads from DB - finished	<p>Die Anzahl der erfolgreich abgeschlossenen Objektladevorgänge.</p> <p>Ein Objektladevorgang kann nicht beendet werden, wenn der Ladevorgang aus einem der folgenden Gründe abgebrochen wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ein gleichzeitiger Objektladevorgang ist aufgetreten: siehe Loads from DB - concurrent. ■ Während des Objektladevorgangs tritt ein Adabas-Antwortcode auf. ■ Während des Objektladevorgangs wird eine SYSBPM-Löschoperation für dieses Objekt ausgeführt.
Loads from DB - concurrent	<p>Die Anzahl der Objektladevorgänge, die gleichzeitig für dasselbe Objekt durchgeführt wurden:</p> <p>Gleichzeitige Objektladevorgänge treten auf, wenn zwei oder mehr Natural-Sitzungen, die gleichzeitig laufen, das gleiche Objekt anfordern. Während ein Objekt von einer Sitzung geladen wird, fordern andere Sitzungen dasselbe Objekt an und beginnen mit dem Laden, bevor eine Sitzung den Ladevorgang beendet hat. In diesem Fall wird dasselbe Objekt mehr als einmal geladen.</p> <p>Die erste Sitzung, die mit dem Laden des Objekts fertig ist, markiert das Objekt der anderen Sitzungen zum Löschen aus dem Buffer Pool. Die anderen Sitzungen hören dann auf, das Objekt zu laden, entfernen das</p>

Feld	Erläuterung
	<p>zur Löschung markierte Objekt aus dem Buffer Pool und verwenden das von der ersten Sitzung erfolgreich geladene Objekt.</p> <p>Die Anzahl der Objekte, die von den Zählern Loads from DB - finished und Loads from DB - concurrent berechnet werden, sind normalerweise identisch. Die Zahlen unterscheiden sich nur, wenn das gleichzeitige Laden erst erkannt wird, nachdem beide Sitzungen das Laden beendet haben.</p>
Load Calls	<p>Die Gesamtzahl der Ladeaufrufe, die seit der Aktualisierung des Buffer Pool erfolgt sind. Die Ladeaufrufe sind mit dem Zugriff auf die Systemdatei korreliert, aus der die Objekte gelesen werden.</p> <p>Die Anzahl der Systemdateizugriffe wird wie folgt berechnet:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Adabas-Systemdatei: Anzahl der Load Calls plus Anzahl der Loads from DB (siehe oben). In der Gesamtzahl sind die Adabas-RC-Aufrufe nicht enthalten. ■ VSAM-Systemdatei: Die Anzahl der Load Calls.
Number Loads BP 2nd	<p>Dieses Feld wird angezeigt, wenn METHOD=S (Selektionsverfahren) als Suchmethode für die Speicherzuordnung verwendet wird.</p> <p>In diesem Feld wird angezeigt, wie oft eine Speicherzuordnungsanfrage die Suchkriterien von Algorithmus 2 erfüllte, wie unter <i>METHOD=S</i> in der <i>Operations</i>-Dokumentation beschrieben.</p>
Number Load Cycles	<p>Dieses Feld wird angezeigt, wenn als Suchmethode für die Speicherzuordnung METHOD=N (nächstverfügbar) verwendet wird, wie in der <i>Operations</i>-Dokumentation beschrieben.</p> <p>Dieses Feld gibt an, wie oft eine Suche vom Anfang des Buffer Pool aus durchgeführt wurde. Diese Zahl gibt einen Anhaltspunkt für die Häufigkeit des Durchlaufens des Buffer Pool in einem Wrap-around-Verfahren.</p>
Last Cycle Start	<p>Dieses Feld wird angezeigt, wenn als Suchmethode für die Speicherzuordnung METHOD=N (nächstverfügbar) verwendet wird, wie in der <i>Operations</i>-Dokumentation beschrieben.</p> <p>Die Zeit und das Datum, wann die Anzahl der Ladezyklen (Number Load Cycles) zuletzt erhöht wurde.</p>
Number Lock Retries	<p>Dieses Feld wird angezeigt, wenn als Suchmethode für die Speicherzuordnung METHOD=N (nächstverfügbar) verwendet wird, wie in der <i>Operations</i>-Dokumentation beschrieben.</p> <p>Dieses Feld gibt an, wie oft eine Kette von gesperrten Buffer Pool-Einträgen entsperrt werden musste, weil sie die Zuordnungsanforderung nicht erfüllen konnten.</p>
Largest Alloc (TR)	<p>Die größte bisher angeforderte einzelne Zuordnungsgröße, angegeben in Anzahl der Textsätze.</p>

Feld	Erläuterung
Number Load Failure	Die Gesamtzahl der Fehlschläge bei einem Objektladevorgang. Der Grund für einen Fehlschlag ist, dass entweder alle Verzeichniseinträge zum Zeitpunkt der Ladeanforderung belegt sind oder nicht genügend Speicherplatz im Textsatzbereich zur Verfügung steht, um den Ladevorgang durchzuführen.
Number Load Failure - Sizes failing last	Die Anzahl der Textsätze, die für die letzten drei fehlgeschlagenen Speicherplatzanforderungen erforderlich gewesen wären.

Ausführliche Informationen zu den Suchmethoden, die für die Zuweisung von Speicherplatz im Buffer Pool verwendet werden, finden Sie unter *Buffer Pool Search Methods* in der *Operations*-Dokumentation.

Buffer Pool-Fragmentierung

Die Funktion **Buffer Pool Fragmentation** bietet einen Überblick über die Fragmentierung des Buffer Pool, d.h. einen Überblick darüber, wie viele verschiedene Natural-Objekte wie viele Textsätze belegen und wie die Objektpositionen über den Buffer Pool verteilt sind.

➤ Um die Funktion **Buffer Pool Fragmentation** aufzurufen:

- Geben Sie im Menü **Buffer Pool Statistics** den Funktionscode F ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY FRAGMENTATION
```

Der Bildschirm **Buffer Pool Fragmentation** wird angezeigt.

Einige der Felder auf dem Bildschirm **Buffer Pool Fragmentation** sind identisch mit den Feldern, die unter *General Buffer Pool Statistics* erläutert werden:

Buffer Pool Size

Buffer Pool Address

Text Record Section

Text Record Size

Number of Text Records (entspricht **Text Records - Total**)

Außerdem wird ein Diagramm angezeigt, aus dem hervorgeht, wie viele verschiedene Einzelobjekte wie viel Textsatzgröße beanspruchen.

Zum Beispiel:

```

1-----10-----20-----30-----40-----50
005F0480
.._.+***_____++
....**_.+**_.++_*.+.***+_++++XX

```

Jedes Symbol im Diagramm steht für einen Textsatz, und jede Folge von gleichen Symbolen steht für ein anderes Einzelobjekt, das einen oder mehrere Textsätze belegt. Die Symbole haben die folgende Bedeutung:

_ und .	Objekte mit einem Current Use Count (siehe <i>Verzeichnisinformationen anzeigen</i>) von 0 (Null).
+ und *	Objekte mit einem Current Use Count größer als 0 (Null).
Leerzeichen	Ein unbenutzter Textsatz.
XX	Das Ende des Buffer Pool, d.h. es sind keine weiteren Textsätze vorhanden.

Im obigen Beispiel enthält der Buffer Pool 48 Textsätze. Drei davon sind nicht in Gebrauch. Der Rest wird von 24 anderen Objekten belegt, 12 davon mit einem **Current Use Count** von 0 (Null) und 12 mit einem **Current Use Count** größer als 0.

Nutzung der internen Funktionen

Die Funktion **Internal Function Usage** liefert statistische Informationen über die Aufrufe, die an den Natural Buffer Pool Manager abgesetzt wurden.

➤ Um die Funktion **Internal Function Usage** aufzurufen:

- Geben Sie im Menü **Buffer Pool Statistics** den Funktionscode I ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY FUNCTION
```

Der Bildschirm **Internal Function Usage** erscheint.

Die angezeigte Statistik ist eine Momentaufnahme des Buffer Pool, die jedes Mal, wenn Sie ENTER drücken, aktualisiert wird.

Das Feld **Total Calls** zeigt die Gesamtzahl aller internen Aufrufe an, die an den Buffer Pool Manager abgesetzt wurden.

Intern kann der Buffer Pool Manager für verschiedene Funktionen aufgerufen werden. Für jede Funktion wird angezeigt, wie oft sie aufgerufen wurde, sowohl absolut als auch prozentual. Darüber hinaus werden diese Zahlen in einem horizontalen Balkendiagramm dargestellt.

Buffer Pool Hash Table-Statistiken

Die Funktion **Buffer Pool Hash Table Statistics** gilt nur für Buffer Pools des Typs Natural.

Sie zeigt Statistiken zu Hash-Tabellen-Slots und Kollisionen pro Slot an. Die Statistiken geben Aufschluss über die Effizienz des verwendeten Hash-Algorithmus.

Weitere Informationen zu Hash-Tabellen finden Sie unter *Buffer Pool Hash Table* in der *Operations*-Dokumentation.

Die Statistiken sind in erster Linie nur für den internen Gebrauch durch Mitarbeiter der Software AG bestimmt.

› Um die Funktion **Buffer Pool Hash Table Statistics** aufzurufen:

- Geben Sie im Menü **Buffer Pool Statistics** den Funktionscode H ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY HASH
```

Der Bildschirm **Hash Table Collisions** erscheint.

Die dort angezeigte Statistik ist eine Momentaufnahme der Hash-Tabelle, die jedes Mal erstellt wird, wenn Sie ENTER drücken. Es werden die folgenden Informationen angezeigt:

Feld	Erläuterung
Total Number of Slots	Die Gesamtzahl der Hash-Tabellen-Slots, d. h. die Gesamtzahl der möglichen Einträge in der Hash-Tabelle, die die Objektnamen mit dem Speicherort der Objekte verbinden. Die Anzahl der Slots, d. h. die Größe der Hash-Tabelle, wird intern in Abhängigkeit von der Anzahl der Textsätze berechnet.
Number of Slots used	Die Anzahl der Slots in der Hash-Tabelle, auf die mindestens ein Objektname abgebildet ist.
Number of Slots free	Die Anzahl der Slots in der Hash-Tabelle, auf die kein Objektname abgebildet ist.

Feld	Erläuterung																						
Max. Collisions per Slot	<p>Die maximale Anzahl der Kollisionen eines beliebigen Slots. Die maximale Anzahl der Kollisionen ist der längste mögliche Suchpfad für ein Objekt.</p> <p>Eine Kollision wird dann verursacht, wenn der Name von zwei verschiedenen Objekten durch den Hash-Algorithmus auf denselben Slot abgebildet wird. In diesem Fall wird eine Kollisionsauflösung verwendet, um einen anderen Slot zu finden.</p>																						
Collisions	<p>Die Anzahl der aktuellen Kollisionen. Abhängig von den aufgetretenen Kollisionen enthält die Tabelle bis zu 10 Zeilen:</p> <table border="1" data-bbox="516 569 1474 1115"> <tbody> <tr><td>0</td><td>Keine Kollision.</td></tr> <tr><td>1</td><td>1 Kollision.</td></tr> <tr><td>2</td><td>2 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>3</td><td>3 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>4</td><td>4 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>5</td><td>5 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>6 - 10</td><td>Zwischen 6 und 10 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>11 - 15</td><td>Zwischen 11 und 15 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>16 - 20</td><td>Zwischen 16 und 20 Kollisionen.</td></tr> <tr><td>21</td><td>Mehr als 21 Kollisionen.</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Keine Kollision bedeutet, dass nur ein Objektname pro Slot abgebildet wird. Um dieses Objekt zu finden, müssen Sie nur einmal auf die Hash-Tabelle zugreifen.</p> <p>Wenn die Anzahl der Kollisionen größer als 0 (Null) ist, werden z. B. x, $x+1$ Objektname auf denselben Slot abgebildet. Um eines dieser Objekte zu finden, müssen Sie auf die Hash-Tabelle bis zu $x+1$ zugreifen.</p>	0	Keine Kollision.	1	1 Kollision.	2	2 Kollisionen.	3	3 Kollisionen.	4	4 Kollisionen.	5	5 Kollisionen.	6 - 10	Zwischen 6 und 10 Kollisionen.	11 - 15	Zwischen 11 und 15 Kollisionen.	16 - 20	Zwischen 16 und 20 Kollisionen.	21	Mehr als 21 Kollisionen.		
0	Keine Kollision.																						
1	1 Kollision.																						
2	2 Kollisionen.																						
3	3 Kollisionen.																						
4	4 Kollisionen.																						
5	5 Kollisionen.																						
6 - 10	Zwischen 6 und 10 Kollisionen.																						
11 - 15	Zwischen 11 und 15 Kollisionen.																						
16 - 20	Zwischen 16 und 20 Kollisionen.																						
21	Mehr als 21 Kollisionen.																						
Number of Slots	<p>Die Anzahl der Slots bezogen auf die Anzahl der Kollisionen.</p> <p>Darüber hinaus wird der prozentuale Anteil dieser Slots an allen verwendeten Slots angezeigt.</p>																						
Number of Slots Totalled	<p>Die gleichen Werte wie Number of Slots, aber die Werte werden summiert.</p>																						

Beispiel für Hash Table Statistics:

```
14:21:57          ***** NATURAL SYSBPM UTILITY *****          2020-04-07
BPNAME QA82GBP      - Buffer Pool Hash Table Statistics -          Type Global Nat
BPPROP OFF                                                Loc DAEF QA82
                                                           Preload QA82GBPL

Total Number of Slots ..          5,351
Number of Slots used ..          1,280 ( 23.9 %)          Max. Collisions
Number of Slots free ..          4,071 ( 76.0 %)          per Slot ..... 8

Collisions          Number of Slots          Number of Slots Totalled
    0                283 ( 22.1 %)          283 ( 22.1 %)
    1                604 ( 47.1 %)          887 ( 69.2 %)
    2                207 ( 16.1 %)          1,094 ( 85.4 %)
    3                121 ( 9.4 %)          1,215 ( 94.9 %)
    4                 46 ( 3.5 %)          1,261 ( 98.5 %)
    5                 14 ( 1.0 %)          1,275 ( 99.6 %)
    6 - 10           5 ( 0.3 %)          1,280 ( 100.0 %)
```

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Help Exit Last Flip Canc

Performance-Informationen anzeigen

Die Funktion **Performance Hints** gilt nur für einen Buffer Pool und einen BP Cache des Typs Nat (Natural).

Verwandtes Thema:

- *Performance-Aspekte*

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [Funktion Performance Hints aufrufen](#)

- [Bewertung von Performance-Hinweisen](#)

Funktion Performance Hints aufrufen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die Funktion **Performance Hints** aufrufen und welches Statistikfeld auf dem gleichnamigen Bildschirm angezeigt wird.

› Um die Funktion Performance Hints aufzurufen:

- Geben Sie im Menü **Buffer Pool Statistics** den Funktionscode **P** ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY PERFORMANCE
```

Es erscheint ein Bildschirm mit Hinweisen ähnlich dem folgenden Beispiel:

```

14:18:10          ***** NATURAL SYSBPM UTILITY *****          2020-04-07
BPNAME QA82GBP          - Performance Hints -          Type Global Nat
BPPROP OFF          Loc DAEF QA82
          Preload QA82GBPL

          Rating
          (1=best - 6=worst)

Buffer Pool
    Locates / Loads Ratio .....          263.11          2
    Wrap Time Last (hh:mm:ss) ..          00:39:40          3
    Wrap Time Avg (hh:mm:ss) ...          00:07:52          4

BP Cache
    Object Reuse Factor .....          0.84          6
    Wrap Time Last (hh:mm:ss) ..          01:39:03          2
    Wrap Time Avg (hh:mm:ss) ...          00:33:15          3
    Get / Search % .....          48.17 %

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Last      Flip          Canc

```

Die Felder auf dem Bildschirm **Performance Hints** enthalten die folgenden Informationen:

Feld	Erläuterung
Buffer Pool - Locates / Loads Ratio	<p>Das Verhältnis von Total Locate Calls - successful zu Loads from DB. Ein Wert größer als 1 bedeutet, dass Natural mehr Objekte im Buffer Pool gefunden als aus der Systemdatei geladen wurden.</p> <p>Dieses Verhältnis dient als Kennzahl für die Effizienz des Buffer Pool. Je größer die Zahl ist, desto besser ist die Performance des Buffer Pool. Dies ist die wichtigste Kennzahl für die Leistung von einer Buffer Pool-Sitzung zur nächsten.</p>
Buffer Pool - Wrap Time Last	<p>Dieses Feld wird angezeigt, wenn METHOD=N (nächstverfügbar) als Suchmethode für die Speicherzuordnung verwendet wird, wie in der <i>Operations</i>-Dokumentation beschrieben.</p> <p>Die Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden (<i>hh:mm:ss</i>) seit der letzten vollständigen Wiederverwendung des Buffer Pool (Wrap Around).</p> <p>Die Objekte werden nacheinander in den Buffer Pool geladen (in sequenzieller Reihenfolge), wobei der obere Teil des Buffer Pool zuerst und der untere zuletzt gefüllt wird. Wenn das untere Ende des Buffer Pool erreicht ist, wird das Ende des Buffers umgebrochen und das nächste Objekt wird wieder an den oberen Rand des Buffer Pool geladen.</p> <p>Wenn der Buffer Pool zum ersten Mal vollständig gefüllt ist, überschreibt ein neues Objekt, das in den Buffer geladen wird, ein Objekt, das im vorangegangenen Wrap-around-Zyklus geladen wurde und das derzeit nicht gesperrt (als resident oder in Verwendung gekennzeichnet) ist.</p> <p>Jedem in den Buffer Pool geladenen Objekt wird ein Verzeichniseintrag zugeordnet, der Informationen wie den Namen des Objekts, die Library, in der es gespeichert ist, und den Zeitstempel BP Load Time des Ladens in den Buffer Pool enthält.</p> <p>Wrap Time Last wird jedes Mal ausgewertet, wenn ein Objekt in den Buffer Pool geladen wird. Wrap Time Last gibt die Zeitspanne zwischen dem letzten Laden eines Objekts (BP Load Time) und dem letzten Überschreiben eines Objekts an.</p> <p>Je länger der Zeitraum eines Wrap-around-Zyklus ist, desto besser ist die Leistung des Buffer Pool. Dieser Zeitraum kann nachts oder am Wochenende, wenn der Benutzer-Datenverkehr im Vergleich zu den normalen Arbeitszeiten gering ist, erheblich variieren.</p>
Buffer Pool - Wrap Time Avg	<p>Dieses Feld wird angezeigt, wenn METHOD=N (nächstverfügbar) als Suchmethode für die Speicherzuordnung verwendet wird, wie in der <i>Operations</i>-Dokumentation beschrieben.</p> <p>Die durchschnittliche Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden (<i>hh:mm:ss</i>) eines Wrap-around-Zyklus seit der Initialisierung oder Auffrischung des Buffer Pool.</p> <p>Wrap Time Avg wird berechnet, indem die Lebensdauer des Buffer Pool durch die Anzahl der Wrap-Around-Zyklen geteilt wird.</p> <p>Wrap Time Last im Vergleich zu Wrap Time Avg zeigt an, ob der Buffer Pool derzeit häufiger als im Durchschnitt verwendet wird.</p>

Feld	Erläuterung
BP Cache - Object Reuse Factor	<p>Das Verhältnis von aus dem BP Cache ausgelagerten Objekten (Get-Aufrufe) zu in den BP Cache ausgelagerten Objekten (Put-Aufrufe).</p> <p>Der Wert wird berechnet, indem erfolgreiche Get-Aufrufe durch erfolgreiche Put-Aufrufe geteilt werden. Er zeigt den Gesamtwiederverwendungsfaktor an, d.h. wie oft ein einmal in den BP Cache geladenes Objekt erfolgreich in den Buffer Pool zurückgeladen werden konnte. Je höher der Wert, desto besser ist die Effizienz des BP Cache.</p> <p>Beispiel für einen Object Reuse Factor: Ein Verhältnis von 5.70 bedeutet, dass ein in den BP Cache geladenes Objekt im Durchschnitt 5,7 Mal in den Buffer Pool ausgelagert wurde.</p>
BP Cache - Wrap Time Last	<p>Die Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden (<i>hh:mm:ss</i>) seit der letzten vollständigen Wiederverwendung (Wrap Around) des BP Cache.</p> <p>Die Objekte werden nacheinander in den BP Cache geladen (in sequenzieller Reihenfolge), wobei der obere Teil des BP Cache zuerst und der untere zuletzt gefüllt wird. Wenn das untere Ende des BP Cache erreicht ist, wird das Ende des BP Cache umgebrochen und das nächste Objekt wird wieder am oberen Ende des BP Cache geladen. Wenn der BP Cache zum ersten Mal vollständig gefüllt ist, überschreibt ein neues Objekt, das in den Buffer geladen wird, das Objekt, das im vorherigen Wrap-around-Zyklus geladen wurde.</p> <p>Jedem in den BP Cache geladenen Objekt wird ein Verzeichniseintrag zugewiesen, der Informationen wie den Namen des Objekts, die Library, in der es gespeichert ist, und den BPC Load Time-Zeitstempel, wann es in den BP Cache geladen wurde, enthält.</p> <p>Wrap Time Last wird jedes Mal ausgewertet, wenn ein Objekt in den GP-Cache geladen wird. Wrap Time Last gibt die Zeitspanne zwischen dem letzten Laden eines Objekts (BPC Load Time) und dem letzten Überschreiben eines Objekts an.</p> <p>Je länger der Zeitraum eines Wrap-around-Zyklus ist, desto besser ist die Performance des BP Cache. Dieser Zeitraum kann nachts oder am Wochenende, wenn der Benutzer-Datenverkehr im Vergleich zu den normalen Arbeitszeiten gering ist, erheblich variieren.</p>
BP Cache - Wrap Time Avg	<p>Die durchschnittliche Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden (<i>hh:mm:ss</i>) eines Wrap-around-Zyklus seit dem Start des BP Cache.</p> <p>Wrap Time Avg wird berechnet, indem die Nutzungsdauer des BP Cache durch die Anzahl der Wrap-Around-Zyklen geteilt wird.</p> <p>Wrap Time Last im Vergleich zu Wrap Time Avg zeigt, ob der BP Cache derzeit häufiger als im Durchschnitt verwendet wird.</p>
BP Cache - Get / Search %	<p>Der Prozentsatz der vom BP Cache erfolgreich zurückgegebenen Objekte (Get-Aufrufe) im Vergleich zur Gesamtzahl der Suchanfragen (Search-Aufrufe), die der Buffer Pool an den BP Cache gesendet hat.</p> <p>Dieser Wert gibt den Prozentsatz der Objekte an, die der Buffer Pool aus dem BP Cache laden konnte, anstatt aus der Natural-Systemdatei FNAT oder FUSER. Je höher der Wert ist, desto besser ist die Cache-Effizienz.</p>

Feld	Erläuterung
	<p>Beachten Sie, dass eine Suche nach einem Objekt in einer Kette von Steplibs die Anzahl der Suchaufrufe erhöhen kann, die der Buffer Pool an den BP Cache sendet. Diese Aufrufe führen jedoch nicht zu einem erfolgreichen Get-Aufruf oder zu einem Laden aus der Natural-Systemdatei, da ein Objekt möglicherweise nicht in einer Steplib gefunden wird. Get / Search % berücksichtigt nicht die Suche durch eine lange Kette von Steplibs, die häufig verwendet wird. Wir empfehlen Ihnen, so wenig Steplibs wie möglich zu verwenden, um die Gesamt-Performance zu erhöhen.</p> <p>Beispiel für einen Get / Search %-Wert: Ein Wert von 70 % bedeutet, dass 70 % aller in den Buffer Pool geladenen Objekte aus dem BP Cache abgerufen und 30 % aus der Systemdatei geladen wurden.</p>

Bewertung von Performance-Hinweisen

Die statistischen Werte, die auf dem Bildschirm **Performance Hints** angezeigt werden, bilden die Grundlage für ein Leistungsbewertungssystem, bei dem 1 die beste (höchste) und 6 die schlechteste (niedrigste) Performance bezeichnet.

Die Bewertungen sollen Ihnen einen Eindruck davon vermitteln, wie ein Buffer Pool oder ein BP Cache mit den für sie festgelegten Werten abschneidet. Die Einstufungswerte sollten den Anforderungen der meisten Systemumgebungen entsprechen.

Es gibt Umgebungen, in denen es sich bewährt hat, einen BP Cache zu haben, der fünfmal so groß wie der Buffer Pool ist. Wenn die Bewertungen tendenziell schlecht sind, sollte die Größe des Buffer Pool oder des BP Cache erhöht werden. Die Größe eines Buffer Pool oder eines BP Cache kann jedoch auch dann eine gute Performance garantieren, wenn die Bewertungen schlecht sind. Wenn die Bewertungen für einen BP Cache gut sind, fallen schlechte Bewertungen für den Buffer Pool nicht so stark ins Gewicht. In Umgebungen mit extremen Arbeitslasten können die Bewertungen jedoch nützliche Anhaltspunkte dafür sein, wann die Größe des Buffer Pool oder des BP Cache geändert werden sollte.

Die auf dem Bildschirm **Performance Hints** angezeigten statistischen Werte sind Momentaufnahmen des Natural Buffer Pool und des BP Cache, die jedes Mal aktualisiert werden, wenn ein Wrap-around auftritt. Der Buffer Pool und der BP Cache sollten einige Zeit laufen und die Statistikwerte einen gewissen Umfang erreichen, um aussagekräftige Ergebnisse aus diesen Werten zu erhalten. Wenn z.B. die Größe eines Buffer Pools so groß ist, dass nur sehr wenige BP Cache-Aufrufe erforderlich sind, sind die Statistiken über den BP Cache nicht aussagekräftig.

Bei der Auswertung der Statistiken sollten Sie auch die Art der Systemumgebung (z.B. Produktion oder Test), die Art der Anwendungen, die den Buffer Pool nutzen (Batch, Online, benutzerdefiniert oder System), den Benutzer-Datenverkehr (Spitzenzeiten oder normale Zeiten) und außergewöhnliche Betriebsfaktoren berücksichtigen.

PF-Tasten und Direktkommandos

Auf den Buffer Pool-Statistik-Bildschirmen können Sie die in der folgenden Tabelle aufgeführten PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos steht für seine Mindestabkürzung. Weitere Kommandos finden Sie unter [SYSBPM-Direktkommandos](#).

PF-Taste	Kommando	Funktion
PF1		Liefert SYSBPM-Hilfeinformationen: siehe auch Online-Hilfe .
PF3	<u>EXIT</u>	Verlassen der aktuellen Funktion/des aktuellen Bildschirms und Anzeige des vorherigen Bildschirms.
PF4	LAST	Anzeige des zuletzt eingegebenen SYSBPM-Direktkommandos.
PF6	FLIP	Schaltet die PF-Tastenzeile um: Wechsel zwischen der Anzeige von PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24.
PF8 (Load)	<u>DISPLAY</u> <u>LOAD</u>	Gilt nur für den Bildschirm General Buffer Pool Statistics . Anzeige des Bildschirms Buffer Pool Load/Locate Statistics .
PF8 (Gen)	<u>DISPLAY</u> <u>GENERAL</u>	Gilt nur für den Bildschirm Buffer Pool Load/Locate Statistics . Anzeige des Bildschirms General Buffer Pool Statistics .
PF12	<u>CANCEL</u>	Wie EXIT.
PF15	MENU	Aufruf des SYSBPM-Hauptmenüs (Main Menu).

32

BP Cache-Statistiken anzeigen

- Allgemeine BP Cache-Statistiken anzeigen 236
- BP Cache Call-Statistiken 238
- BP Cache Hash Table-Statistiken anzeigen 240
- Performance-Hinweise 241
- PF-Tasten und Direktkommandos 241

Die Funktion **BP Cache** gilt nur für einen Buffer Pool vom Typ `Natural`.

Diese Funktion ruft das Menü **BP Cache Statistics** auf, über das Sie statistische Informationen über den Buffer Pool Cache einholen können.

Beachten Sie, dass die Funktion **BP Cache** nur ausgeführt werden kann, wenn bei der Initialisierung eines globalen Buffer Pool ein BP Cache installiert wurde. Bei lokalen Buffer Pools gibt es keine BP Cache-Unterstützung.

➤ **Um das Menü BP Cache Statistics aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode C ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY CSTATISTICS
```

Das Menü **BP Cache Statistics** wird angezeigt.

Die in diesem Menü verfügbaren Funktionen und die auf den Bildschirmen angebotenen Kommandos, durch die diese Funktionen aufgerufen werden, werden in diesem Kapitel erläutert.

Allgemeine BP Cache-Statistiken anzeigen

Die Funktion **General BP Cache Statistics** zeigt Adressen und Statistiken über die Aktivität des BP Cache an.

➤ **Um die Funktion General BP Cache Statistics aufzurufen:**

- Geben Sie im Menü **BP Cache Statistics** den Funktionscode G ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY CGENERAL
```

Der Bildschirm **General BP Cache Statistics** wird angezeigt.

Die auf dem Bildschirm **General BP Cache Statistics** angezeigten Statistiken sind Momentaufnahmen des Buffer Pool, die jedes Mal, wenn Sie `ENTER` drücken, aktualisiert werden. Die folgenden Informationen werden angezeigt:

Feld	Erläuterung
Dataspace - Name	Der Name des Datenraums, in dem sich der BP Cache resident befindet.
Dataspace - SToken	Der Begriff SToken (für Space Token) kennzeichnet einen Datenbereich.
Dataspace - ALET	Der Begriff ALET (für Address List Entry Token) kennzeichnet einen Index für den Zugriff auf den Datenbereich.
Dataspace - Size (MB)	Die Größe des BP Cache in MB.
Dataspace - Current state	Der Status des BP Cache: not initialized nicht initialisiert locked for init gesperrt für Initialisierung closed geschlossen free for operation frei für den Betrieb undefined nicht definiert
Dataspace - Initialization	Das Datum und die Uhrzeit, wann der BP Cache initialisiert wurde.
Internal buffer offsets - Header buffer	Der Header des BP Cache, der allgemeine BP Cache-Informationen enthält.
Internal buffer offsets - Hash buffer	Enthält die Hash-Tabelle (siehe auch BP Cache Hash Table-Statistik).
Internal buffer offsets - Directory buffer	Die Adresse des Verzeichnisabschnitts des BP Cache relativ zum Anfang des BP Cache. Jedes in den BP Cache geladene Natural-Objekt erfordert einen Verzeichniseintrag, der Informationen über dieses Objekt enthält. Der Platz für diese Verzeichniseinträge wird aus dem BP Cache selbst bezogen.
Internal buffer offsets - Text buffer	Die Adresse des Text Buffers relativ zum Anfang des BP Cache. Nach Zuordnung des Platzes für alle anderen Puffer wird der verbleibende Platz in Textsätze mit einer Größe von 4 KB aufgeteilt. Ein Objekt kann je nach seiner Größe einen oder mehrere Textsätze belegen.
Tot. Text Records	Die Gesamtzahl der Textsätze im BP Cache. Die Anzahl der Textsätze hängt von der Größe des BP Cache ab. Die Textsatzgröße für den BP Cache beträgt 4 KB.
Insert position	Die Indexnummer des Textsatzes, in den das nächste Objekt eingefügt werden soll. Objekte werden in den BP Cache eingefügt, wenn sie aus dem Buffer Pool entfernt werden müssen.
Reuse cycles	Die Anzahl der vollständigen Wiederverwendungen des BP Cache. Jedes Mal, wenn der BP Cache voll ist, verwendet der BP Cache Manager den BP Cache von Anfang an wieder und überschreibt das/die Objekt(e) ab dort. Die Objekte verbleiben im BP Cache, bis der BP Cache erneut verwendet wird.

Feld	Erläuterung
Objects - Max Loaded	Die maximale Anzahl der zurzeit in den BP Cache geladenen Objekte.
Objects - Loaded	Die Anzahl der zurzeit in den GP-Cache geladenen Objekte.

BP Cache Call-Statistiken

Die Funktion **BP Cache Call Statistics** liefert statistische Informationen über das Laden (put), Abrufen (get) und Löschen von Objekten in/aus dem BP Cache. Diese Informationen dienen auch als Anhaltspunkte für die Performance des BP Cache.

› Um die Funktion aufzurufen:

- Geben Sie im Menü **BP Cache Statistics** den Funktionscode **L** ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY CLOAD
```

Der Bildschirm **BP Cache Call Statistics** wird angezeigt.

Die auf dem Bildschirm **BP Cache Call Statistics** angezeigten Statistiken sind Momentaufnahmen des Buffer Pool, die jedes Mal aktualisiert werden, wenn Sie **ENTER** drücken. Die folgenden Informationen werden angezeigt:

Feld	Erläuterung
Search calls	Die Anzahl der Suchaufrufe, die der Buffer Pool an den BP Cache gesendet hat, während er versucht hat, ein Objekt im BP Cache zu finden. Wenn ein Objekt gefunden wird, führt ein Search-Aufruf zu einem Get-Aufruf.
Get calls (from BP cache)	Die Anzahl der Get-Aufrufe, die der Buffer Pool an den BP Cache gesendet hat, während er versucht hat, ein Objekt aus dem BP Cache in den Buffer Pool zu laden.
Get calls - successful	Die Anzahl der erfolgreichen Get-Aufrufe, die der BP Cache durchgeführt hat, d.h. die Anzahl der Objekte, die der BP Cache in den Buffer Pool ausgelagert hat. Ein Get-Aufruf ist erfolgreich, wenn ein Objekt, das der Buffer Pool zu laden versucht hat, tatsächlich aus dem BP Cache in den Buffer Pool geladen wurde. Ein Get-Aufruf ist nicht erfolgreich, wenn ein Objekt beispielsweise gelöscht wurde, nachdem es durch den Search-Aufruf gefunden wurde.

Feld	Erläuterung
Put calls (to BP cache)	Die Anzahl der Put-Aufrufe, die der Buffer Pool an den BP Cache gesendet hat, während er versucht hat, ein Objekt aus dem Buffer Pool in den BP Cache auszulagern.
Put calls - successful	Die Anzahl der Put-Aufrufe, die dazu führten, dass ein Objekt aus dem Buffer Pool in den BP Cache ausgelagert wurde.
Put calls - obj. already cached	Die Anzahl der Put-Aufrufe, die der Buffer Pool an den BP Cache für Objekte gesendet hat, die bereits in den BP Cache geladen waren.
Delete calls	<p>Die Anzahl der Delete-Aufrufe, die der Buffer Pool an den BP Cache gesendet hat, während versucht wurde, ein Objekt aus dem BP-Cache zu löschen.</p> <p>Ein Delete-Aufruf fordert entweder ein einzelnes Objekt oder einen Bereich von Objekten an (siehe auch den Abschnitt Objekte löschen).</p>
Delete calls - successful	<p>Die Anzahl der erfolgreichen Löschaufrufe, die der Buffer Pool an den BP Cache gesendet hat.</p> <p>Ein Löschaufruf ist erfolgreich, wenn mindestens ein Objekt tatsächlich aus dem BP Cache gelöscht wird.</p> <p>Ein Löschaufruf ist erfolglos, wenn das angeforderte Objekt nicht in den BP Cache geladen wurde und daher nicht gelöscht werden konnte.</p> <p>Verglichen mit der Gesamtzahl der Löschaufrufe kann die Anzahl der erfolgreichen Löschaufrufe sehr gering sein. Dies ist z. B. der Fall, wenn mehrere Natural-Objekte mit dem CATAL- Kommando katalogisiert werden. In diesem Fall sendet Natural für jedes erfolgreich katalogisierte Objekt einen Löschaufruf an den BP Cache. Zum Zeitpunkt des Löschaufrufs sind jedoch die meisten katalogisierten Objekte in der Regel noch nicht in den BP Cache geladen und der Löschaufruf schlägt fehl.</p>
Nbr objects deleted - by roll-over	Die Anzahl der Natural-Objekte, die aufgrund eines vollen Cache gelöscht wurden, bevor neue Objekte geladen werden konnten.
Nbr objects deleted - by command	<p>Die Anzahl der Natural-Objekte, die alle durch die SYSBPM-Funktion oder durch Natural-Kommandos bzw. Dienstprogramme wie CATALOG, STOW, CATAL bzw. SYSMAN gelöscht wurden.</p> <p>Anmerkung: Sie können mehrere Objekte per Delete-Aufruf löschen.</p>
Initialization	Das Datum und die Uhrzeit, wann der BP Cache initialisiert wurde.
Last reuse cycle	<p>Das Ladedatum und die Uhrzeit des Objekts, das zuletzt überschrieben wurde.</p> <p>Ein Objekt wird im BP Cache überschrieben, wenn sein Platz wiederverwendet werden muss, um ein anderes Objekt zu laden. Das Objekt, das zuerst in den BP Cache geladen wurde, wird zuerst ausgelagert. Das bedeutet, dass das Datum und die Uhrzeit des Ladens des Objekts, das sich am längsten im BP Cache befindet, dem Datum und der Uhrzeit des letzten Last reuse cycle (Wiederverwendungszyklus) entspricht.</p>
Last access	Datum und Uhrzeit des letzten Zugriffs des Buffer Pool auf den BP Cache.

Feld	Erläuterung
Last Put (to BP cache)	Datum und Uhrzeit, wann der Buffer Pool zuletzt einen Put-Aufruf an den BP Cache gesendet hat.
Last Get (from BP cache)	Datum und Uhrzeit, wann der Buffer Pool zuletzt einen Get-Aufruf an den BP Cache gesendet hat.
Last Delete	Datum und Uhrzeit, wann der Buffer Pool zuletzt einen Delete-Aufruf an den BP Cache gesendet hat.

BP Cache Hash Table-Statistiken anzeigen

Die Funktion **BP Cache Hash Table Statistics** zeigt Statistiken über Hash-Tabellen-Slots und Kollisionen pro Slot an. Die Statistiken ermöglichen die Bestimmung der Effizienz des verwendeten Hash-Algorithmus.

➤ Um die Funktion aufzurufen:

- Geben Sie im Menü **BP Cache Statistics** den Funktionscode H ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY CHASH
```

Der Bildschirm **Cache Hash Table Collision Statistics** wird angezeigt.

Die dort angezeigte Statistik ist eine Momentaufnahme der Hash-Tabelle, die jedes Mal, wenn Sie ENTER drücken, aktualisiert wird. Die folgenden Informationen werden angezeigt:

Feld	Erläuterung
Total Number of Slots	Die Gesamtzahl der Slots in der Hash-Tabelle, d. h. die Gesamtzahl der möglichen Einträge, die den Objektnamen mit dem Ort (Location) des Objekts verbinden. Die Anzahl der Slots, d. h. die Größe der Hash-Tabelle, wird intern in Abhängigkeit von der Anzahl der Textsätze berechnet.
Number of Slots used	Die Anzahl der Slots, die einen oder mehrere Einträge enthalten.
Number of Slots free	Die Anzahl der Slots, die keinen Eintrag haben.
Max. Collisions per Slot	Die maximale Anzahl der Kollisionen aller Slots. Die maximale Anzahl der Kollisionen ist der längste mögliche Suchpfad für ein Objekt.

Feld	Erläuterung
Collisions	Die Anzahl der möglichen Kollisionen. 0 (Null) bedeutet keine Kollision oder ein Eintrag. Bei mehr als 5 Kollisionen wird die Anzahl der Kollisionen in Bereichen angegeben (z. B. 6 - 10).
Number of Slots	Die Anzahl der Slots, gruppiert nach Anzahl der Kollisionen. Beträgt die Anzahl der Kollisionen z. B. 3, muss der Suchalgorithmus maximal 3 Seitwärtsschritte machen, um ein Objekt zu finden. Außerdem wird der prozentuale Anteil dieser Slots im Verhältnis zu allen verwendeten Slots angezeigt.
Number of Slots Totaled	Die gleichen Werte wie Number of Slots aber die Werte werden summiert.

Performance-Hinweise

Siehe [Performance-Hinweise](#) im Abschnitt *Buffer Pool-Statistiken anzeigen*.

PF-Tasten und Direktkommandos

Auf den BP Cache Statistics-Bildschirmen können Sie die in der folgenden Tabelle aufgeführten PF-Tasten oder SYSBPM-Direktkommandos verwenden. Ein unterstrichener Teil eines Kommandos steht für seine Mindestabkürzung. Weitere Kommandos finden Sie unter [SYSBPM-Direktkommandos](#).

PF-Taste	Kommando	Funktion
PF1		Liefert SYSBPM-Hilfeinformationen: siehe auch Online-Hilfe .
PF3	<u>EXIT</u>	Verlassen der aktuellen Funktion/des aktuellen Bildschirms und Anzeige des vorherigen Bildschirms.
PF4	LAST	Anzeige des zuletzt eingegebenen SYSBPM-Direktkommandos.
PF6	FLIP	Schaltet die PF-Tastenzeile um: Wechsel zwischen der Anzeige von PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24.
PF8 (CLoad)	<u>DISPLAY</u> <u>CLOAD</u>	Gilt nur für den Bildschirm General BP Cache Statistics . Anzeige des Bildschirms BP Cache Call Statistics .
PF8 (CGen)	<u>DISPLAY</u> <u>CGENERAL</u>	Gilt nur für den Bildschirm BP Cache Call Statistics . Anzeige des Bildschirms General BP Cache Statistics .
PF12	<u>CANCEL</u>	Wie <u>EXIT</u> .
PF15	MENU	Aufruf des SYSBPM-Hauptmenüs (Main Menu).

33 Message Pool-Statistiken anzeigen

Die Funktion **Message Pool Statistics** ruft das gleichnamige Menü auf, in dem Sie Statistiken über den Nachrichtenpool abrufen können.

➤ **Um die Funktion Message Pool Statistics aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode **M** ein:

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY MSTATISTICS
```

Der Bildschirm **Message Pool Statistics** wird angezeigt. Die dort angezeigten Statistiken sind Momentaufnahmen des Message Pool, die jedes Mal, wenn Sie ENTER drücken, aktualisiert werden.

Die folgenden Informationen werden angezeigt:

Feld	Erläuterung
Message Pool Size (MB)	Die Größe des gesamten Message Pool in MB. Die Größe des Message Pool kann mit dem Makro <code>NTBPI</code> im Parametermodul oder mit dem Profilparameter <code>BPI</code> festgelegt werden. Siehe <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i> .
Available text entries	Die maximale Anzahl von Texten, die der Message Pool enthalten kann.
Free text entries	Anzahl der zusätzlichen Texte, die in den Message Pool geladen werden können.
Start date	Das Datum, wann der der Message Pool ursprünglich gestartet wurde.
Start time	Die Uhrzeit, wann der der Message Pool ursprünglich gestartet wurde.
Full conditions	Anzahl der Fälle, in denen eine Meldung nicht in den Message Pool aufgenommen werden konnte, weil keine freien Texteinträge mehr vorhanden waren.

Feld	Erläuterung
Total number of locates	Die Gesamtzahl der Abrufe von Meldungen aus dem Message Pool.
Successful direct locates	Die Anzahl der Male, in denen eine Meldung ohne Verwendung der Hash-Tabelle abgerufen werden konnte.
Collisions high water	Die maximale Anzahl von Kollisionen. Mit anderen Worten, die maximale Anzahl von Texten, die denselben Eintrag in der Hash-Tabelle verwenden.

34

Buffer Pool auswählen

- Funktion Select Buffer Pool aufrufen 246
- Buffer Pools anzeigen 247
- Buffer Pool zurücksetzen 247

SYSBPM bietet Funktionen zum Anzeigen und Verwalten der für Ihre Natural-Systemumgebung definierten Buffer Pools (einschließlich des BP Cache). Ein Buffer Pool, der in der aktuellen Natural-Sitzung beim Start nicht definiert ist, muss ausgewählt werden, bevor er verwaltet werden kann.

Funktion Select Buffer Pool aufrufen

➤ Um die Funktion Select Buffer Pool aufzurufen:

- 1 Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Code S ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
SELECT BP
```

Das Fenster **Select Buffer Pool** erscheint mit den folgenden Informationen zu Ihrem aktuellen Buffer Pool (global oder lokal) und zu allen anderen globalen Buffer Pools, die zurzeit in Ihrer Natural-Systemumgebung verfügbar sind:

BPNAME	Der Name des Buffer Pool.
Type	Der Typ des Buffer Pool: Global Nat, Local Nat, Global Sort, Global DL/I, Edit (Editor) oder Mon (Monitor).
Status	Der aktuelle Status.
Preload	Der Name der Preload-Liste (falls geladen).
Address	Die Adresse des Buffer Pool.
Loc	Der Standort des Buffer Pool, angegeben durch HostID und SubsID (Subsystem ID).

Weitere Informationen zu den Feldern siehe [SYSBPM Hauptmenü - Felder, Funktionen und Kommandos](#).

- 2 Geben Sie in der Spalte C ein beliebiges Zeichen vor dem Buffer Pool ein, den Sie auswählen möchten, und drücken Sie ENTER.

Beachten Sie, dass nur Puffer Pools des Typs *Natural*, *DL/I* oder *Sort* ausgewählt werden können. Buffer Pools eines anderen Typs können nur angezeigt werden.

Der angegebene Buffer Pool ist nun in Ihrer aktuellen Sitzung definiert und der Inhalt der Buffer Pool-relevanten Felder (wie oben erwähnt), die oben im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) angezeigt werden, wird entsprechend geändert.

Sobald Sie einen Buffer Pool aus dem Fenster **Select Buffer Pool** ausgewählt haben, gelten alle SYSBPM-Funktionen für diesen Buffer Pool. Ihre Natural-Sitzung selbst wird jedoch weiterhin mit dem Buffer Pool ausgeführt, der beim Start der Sitzung verwendet wurde.

Buffer Pools anzeigen

➤ Um die in Ihrem Natural-System verfügbaren Buffer Pools anzuzeigen:

- Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY BUFFERPOOL
```

Oder:

Führen Sie den **ersten Schritt** der Anleitung unter *Funktion Select Buffer Pool aufrufen* aus.

Es erscheint das Fenster **Display Buffer Pools**, das dieselben Informationen enthält wie das Fenster **Select Buffer Pool**.

Buffer Pool zurücksetzen

➤ Um einen Buffer Pool zurückzusetzen:

- Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
RESET BUFFERPOOL
```

SYSBPM schaltet auf den Buffer Pool zurück, der ursprünglich für Ihre aktuelle Natural-Sitzung definiert wurde, und der Inhalt der Buffer Pool-relevanten Felder (wie unter *Funktion Select Buffer Pool aufrufen* erwähnt), die oben im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) angezeigt werden, ändert sich entsprechend.

Oder:

Rufen Sie die Funktion **Select Buffer Pool** auf (wie zuvor beschrieben) und wählen Sie den Startup-Buffer Pool aus.

35

Message Pool auswählen

- Funktion Select Message Pool aufrufen 250
- Message Pools anzeigen 251
- Message Pool zurücksetzen 251

Funktion Select Message Pool aufrufen

➤ Um die Funktion **Select Message Pool** aufzurufen:

- 1 Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) im Feld **Object Pool** ein M und im Feld **Code** ein S ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
SELECT MP
```

Es erscheint das Fenster **Select Message Pool** mit den folgenden Informationen zu Ihrem aktuellen Message Pool und zu allen anderen Message Pools, die derzeit in Ihrer Natural-Systemumgebung verfügbar sind:

BPNAME	Der Name des Message Pool.
Type	MSG, der Typ für Message Pool.
Preload	Der Name der Preload-Liste (falls geladen).
ALET	Der Begriff ALET (für Address List Entry Token) kennzeichnet einen Index für den Zugriff auf den Datenraum.
Loc	Der Standort des Buffer Pool, angegeben durch HostID und SubsID (Subsystem ID).

Weitere Informationen zu den Feldern siehe [SYSBPM Hauptmenü - Felder, Funktionen und Kommandos](#).

- 2 Geben Sie in der Spalte **C** ein beliebiges Zeichen vor dem Message Pool ein, den Sie auswählen möchten, und drücken Sie **ENTER**. Der angegebene Message Pool ist nun in Ihrer aktuellen Sitzung definiert und der Inhalt der Message Pool-relevanten Felder (wie oben erwähnt), die oben auf den SYSBPM-Bildschirmen angezeigt werden, wird entsprechend geändert.

Beachten Sie, dass nur die Funktionen **L (List Objects)**, **D (Delete Objects)** und **M (Message Pool Statistics)** oder das entsprechende Direktkommando verfügbar sind.

Sobald Sie einen Message Pool im Fenster **Select Message Pool** ausgewählt haben, gelten alle SYSBPM-Funktionen für diesen Message Pool. Ihre Natural-Sitzung selbst wird jedoch weiterhin mit dem Message Pool ausgeführt, der beim Start der Sitzung verwendet wurde.

Message Pools anzeigen

➤ Um die in Ihrer Natural-Systemumgebung verfügbaren Message Pools anzuzeigen:

- Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY MP
```

Oder:

Führen Sie den **ersten Schritt** der Anleitung unter *Funktion Select Message Pool aufrufen* aus

Es erscheint das Fenster **Display Message Pool**, das die gleichen Informationen enthält wie das Fenster **Select Message Pool**.

Message Pool zurücksetzen

➤ Um einen Message Pool zurückzusetzen:

- Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
RESET MP
```

SYSBPM schaltet auf den ursprünglich für Ihre aktuelle Natural-Sitzung definierten Message Pool zurück und der Inhalt der Message Pool-relevanten Felder (wie unter *Funktion Select Message Pool aufrufen*), die oben auf den SYSBPM-Bildschirmen angezeigt werden, wird entsprechend geändert.

Oder:

Rufen Sie die Funktion **Select Message Pool** (wie oben beschrieben) auf und wählen Sie den Startup-Message Pool aus.

36 Sperrliste verwalten

- Funktion Maintain Blacklist aufrufen 254
- Objektsets auflisten 258
- Objektset bearbeiten 259
- Objektset zur Sperrliste hinzufügen 261
- Objektset aus Sperrliste löschen 262
- Quellobjekt des Objektsets löschen 263
- Zusätzliche Objektset-Verwaltung mittels Dienstprogrammen (Utilities) 263
- Sperrliste im Batch-Modus verwalten 264

Mit der Funktion **Blacklist Maintenance** können Sie eine Sperrliste für Natural-Objekte verwalten.

In einer Sperrliste können Sie die Natural-Objekte angeben, die nicht in den Buffer Pool geladen werden sollen. Objekte, die bereits in den Buffer Pool geladen sind, werden dann gelöscht. Wenn der BP Cache aktiviert ist, werden die Natural-Objekte auch aus dem BP Cache gelöscht. Die Sperrliste gilt immer für den gerade aktiven Buffer Pool.

In einer Sperrliste können Sie einzelne Natural-Objekte und/oder Libraries und Objektsets pflegen, die mehrere Natural-Objekte enthalten. In einem Objektset geben Sie die Objekte an, die nicht ausgeführt werden sollen, und fügen ein einzelnes Set (anstelle mehrerer einzelner Objekte) zur Sperrliste hinzu. Sie können auch beides kombinieren: Objekte einzeln oder in Gruppen (Sets) pflegen.

Der Quellcode eines Objektsets wird als Natural-Quellcodeobjekt vom Typ `Text` in der aktuellen Natural-Library und -Systemdatei gespeichert. Die erste Zeile des Quellcodes eines Objektsets enthält den Kommentar `**BBL**` (Buffer Pool Blacklist).

Weitere Informationen über die Sperrliste (Blacklist) finden Sie in dem entsprechenden Abschnitt in *Natural Buffer Pool* in der *Operations*-Dokumentation.

➤ **Um die Funktion Blacklist Maintenance aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Funktionscode `B` ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
BLACKLIST
```

Das Menü **Blacklist Maintenance** erscheint.

Die Funktionen im Menü **Blacklist Maintenance** werden im folgenden Abschnitt erläutert. Dort finden Sie auch Informationen über weitere Funktionen zur Pflege der Sperrliste.

Funktion Maintain Blacklist aufrufen

Mit der Funktion **Maintain Blacklist** rufen Sie den gleichnamigen Bildschirm auf, auf dem Sie alle zurzeit in der Sperrliste vorhandenen Natural-Objekte anzeigen und pflegen können.

➤ **Um die Funktion Maintain Blacklist aufzurufen:**

- Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode `M` ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY BLACKLIST
```

Es erscheint der Bildschirm **Maintain Blacklist** mit der aktuellen Sperrliste.

Drücken Sie PF7, um eine Seite rückwärts zu blättern, und PF8, um eine Seite vorwärts zu blättern.

Je nach dem Modus, der bei einem früheren Aufruf der Funktion **Maintain Blacklist** während einer SYSBPM-Sitzung eingestellt wurde, erscheint der Bildschirm **Maintain Blacklist** im **Display-Modus** (Anzeigen gemäß Voreinstellung bei der Initialisierung von SYSBPM) oder im **Add-Modus** (Hinzufügen).

Benutzen Sie PF9, um von einem Modus in den anderen zu wechseln.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- [Objekte zur Sperrliste hinzufügen](#)
- [Objekte in der Sperrliste ändern](#)
- [Objekte in der Sperrliste löschen](#)

Objekte zur Sperrliste hinzufügen

› Um Objekte zur Sperrliste hinzuzufügen:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode M ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY BLACKLIST
```

Der Bildschirm **Maintain Blacklist Display Mode** erscheint.

- 2 Falls erforderlich, können Sie Durch Drücken von PF9 in den **Add Mode** (Hinzufügen-Modus) wechseln.

Der Bildschirm **Maintain Blacklist Add Mode** erscheint mit leeren Eingabefeldern.

- 3 Geben Sie in die entsprechenden Felder den Namen der Library, in der die Objekte gespeichert sind, die Namen der Objekte und die entsprechenden Datenbankkennungen (DBID) und Dateinummern (FNR) ein. Wenn Sie DBID und FNR leer lassen, werden sie aus Libraries, deren Namen mit SYS beginnen (außer der Library SYSTEM), aus der aktuellen Systemdatei FUSER oder FNAT übernommen.

Wenn Sie den Inhalt des Bildschirms **Maintain Blacklist Add Mode** löschen müssen, geben Sie in der Kommandozeile eines der folgenden Kommandos ein:

```
CLE
```

oder

```
CLEAR
```

- 4 Drücken Sie PF5, um das Hinzufügen zu bestätigen.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile eines der folgenden Kommandos ein:

```
UP
```

oder

```
UPDATE
```

Es erscheint eine entsprechende Meldung.

Objekte in der Sperrliste ändern

› Um Objekte in der Sperrliste zu ändern:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode M ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY BLACKLIST
```

Der Bildschirm **Maintain Blacklist** erscheint.

- 2 Falls erforderlich, können Sie durch Drücken von PF9 in den **Display Mode** (Anzeigen-Modus) wechseln, um eine Liste aller zurzeit in der Sperrliste enthaltenen Objekte zu erhalten.
- 3 Ersetzen Sie in dem/den entsprechenden Eingabefeld(ern) die bestehenden Einträge durch neue Werte.
- 4 Drücken Sie PF5, um die Änderung zu bestätigen.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile eines der folgenden Kommandos ein:

```
UP
```

oder

```
UPDATE
```


Es erscheint eine entsprechende Meldung.

Objekte in der Sperrliste löschen

› Um Objekte in der Sperrliste zu löschen:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode **M** ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY BLACKLIST
```

Der Bildschirm **Maintain Blacklist** erscheint.

- 2 Falls erforderlich, können Sie durch Drücken von **PF9** in den **Display Mode** (Anzeigen-Modus) wechseln, um eine Liste aller zurzeit in der Sperrliste enthaltenen Objekte zu erhalten.
- 3 Geben Sie in der Spalte **C**, neben dem/den gewünschten Objekt(en), das folgende Kommando ein:

```
DE
```

- 4 Drücken Sie **ENTER**, um das Löschen zu bestätigen.

Es erscheint eine entsprechende Meldung.

› Um alle Objekte in der Sperrliste zu löschen:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode **M** ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DISPLAY BLACKLIST
```

Der Bildschirm **Maintain Blacklist** erscheint.

- 2 Drücken Sie **PF2** (DeAll).

Das Fenster **Confirm Delete** (Löschen bestätigen) erscheint.

- 3 Bestätigen Sie die Löschung, indem Sie **Y** (Ja) eingeben.

Oder:

Brechen Sie die Löschung ab, indem Sie **N** (Nein, dies ist der Standardwert) eingeben oder **PF3** drücken, ohne etwas in das Fenster einzugeben.

4 Drücken Sie ENTER, um die Aktion zu bestätigen.

Es erscheint eine entsprechende Meldung.

Objektsets auflisten

Die Funktion **List Object Sets** ruft den gleichnamigen Bildschirm auf, der eine Liste aller vorhandenen Objektsets anzeigt.

➤ **Um den Bildschirm List Object Sets aufzurufen:**

- Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode L, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Im Feld **Object Set** ist auch Stern-Notation (*) ist zulässig.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
LIST SET library-name set-name
```

Bei *set-name* ist auch Stern-Notation (*) zulässig.

Der Bildschirm **List Object Sets** erscheint mit dem/den angegebenen Set(s).

Vom Bildschirm **List Object Sets** aus können Sie ein Objektset mit einem der angebotenen Zeilenkommandos bearbeiten, um ein Set zu ändern und es zur Sperrliste hinzuzufügen oder daraus zu löschen. Eine Liste der möglichen Kommandos erhalten Sie, wenn Sie ein Fragezeichen (?) in die linke Spalte des Bildschirms eingeben (Präfixinformationen).

Eine Liste der Kommandos, die in die Kommandozeile des Bildschirms List Objects Sets eingegeben werden können, erhalten Sie, wenn Sie ein Fragezeichen (?) in die Kommandozeile eingeben und somit das Hilfefenster aufrufen.

Drücken Sie bei Bedarf PF7, um rückwärts zu blättern, oder PF8, um im Fenster vorwärts zu blättern.

Objektset bearbeiten

Mit der Funktion **Edit Object Set** rufen Sie das gleichnamige Fenster Edit auf, in dem Sie ein neues Objektset erstellen, Objekte zu einem bestehenden Set hinzufügen oder ändern oder Objekte aus einem Set löschen können.

Die Bearbeitungsfunktionen auf dem Bildschirm **Edit Object Set** sind eine Teilmenge der Funktionen des Software AG Editors (siehe *Editoren*-Dokumentation).

Eine Liste der verfügbaren Zeilenkommandos erhalten Sie, wenn Sie ein Fragezeichen (?) in die linke Spalte des Bildschirms eingeben (Präfixinformationen).

Eine Liste der Kommandos, die in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Object Set** eingegeben werden können, erhalten Sie, indem Sie ein Fragezeichen (?) in die Kommandozeile eingeben.

Drücken Sie bei Bedarf PF7, um rückwärts zu blättern, und PF8, um im Fenster vorwärts zu blättern.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- [Objektsets anlegen](#)
- [Objektsets ändern](#)

Objektsets anlegen

› Um Objektsets anzulegen:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode E und einen Library-Namen ein. Geben Sie *nicht* den Namen eines Objektsets ein, sondern löschen Sie den Inhalt (falls vorhanden) des entsprechenden Feldes.

Der Bildschirm **Edit Object Set** erscheint.

- 2 Geben Sie in die entsprechenden Eingabefelder den Namen der Library, in der die Objekte gespeichert sind, die Namen der Objekte sowie die entsprechenden Datenbankkennungen (DBID) und Dateinummern (FNR) ein.

Wenn DBID und FNR leer gelassen werden, werden sie in Libraries, deren Namen mit SYS beginnen (außer der Library SYSTEM), aus der aktuellen Systemdatei FUSER bzw. FNAT übernommen.

- 3 Um das Objektset als Quellcodeobjekt vom Typ `Text` zu speichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Object Set** folgendes ein:

```
SA set-name
```

Objektsets ändern

Dieser Abschnitt beschreibt das Hinzufügen von Objekten zu einem Objektset, das Ändern bestehender Objekte und das Löschen von Objekten aus einem Objektset. Beachten Sie, dass die aktuelle Sperrliste durch diese Objektset-Änderungen *nicht* aktualisiert wird.

➤ Um ein neues Objekt zu einem Objektset hinzuzufügen:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode E, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Oder:

Geben Sie im Bildschirm **List Object Sets** in der Spalte ganz links neben dem betreffenden Objektset das folgenden Zeilenkommando E ein:

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
EDIT SET library-name set-name
```

Es erscheint der Bildschirm **Edit Object Set** mit dem angegebenen Objektset.

- 2 Füllen Sie die Eingabefelder aus, indem Sie den Namen der Library, in der die Objekte gespeichert sind, die Namen der Objekte sowie die entsprechenden Datenbankkennungen (DBID) und Dateinummern (FNR) eingeben.

Wenn DBID und FNR leer gelassen werden, werden sie in Libraries, deren Namen mit SYS beginnen (außer der Library SYSTEM), aus der aktuellen Systemdatei FUSER oder FNAT übernommen.

- 3 Um die Änderungen zu speichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Object Set** das Kommando SA ein:

➤ Um ein Objekt eines Objektsets zu ändern:

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode E, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Oder:

Geben Sie im Bildschirm **List Object Sets** in der Spalte ganz links neben dem betreffenden Objektset das Zeilenkommando E ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
EDIT SET library-name set-name
```

Es erscheint der Bildschirm **Edit Object Set** mit dem angegebenen Objektset.

- 2 Ersetzen Sie in den entsprechenden Eingabefeldern die bestehenden Einträge durch neue Werte.
- 3 Um die Änderungen zu speichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Object Set** das Kommando SA ein:

» **Um ein Objekt aus einem Objektset zu löschen:**

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode E, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Oder:

Geben Sie im Bildschirm **List Object Sets** in der Spalte ganz links neben dem/den betreffenden Objektset(s) das Zeilenkommando E ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
EDIT SET library-name set-name
```

Es erscheint der Bildschirm **Edit Object Set** mit dem angegebenen Objektset.

- 2 Geben Sie im Bildschirm **List Object Sets** in der Spalte ganz links neben dem betreffenden Objektset das Zeilenkommando D ein.
- Das angegebene Objekt wird aus dem Objektset entfernt.
- 3 Um die Änderungen zu speichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Object Set** das Kommando SA ein:

Objektset zur Sperrliste hinzufügen

Mit der Funktion **Add Object Set to Blacklist** können Sie alle Objekte eines Objektsets in die Sperrliste aufnehmen.

» **Um einen Objektset zur Sperrliste hinzuzufügen**

- Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode A, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Oder:

Geben Sie im Bildschirm **List Object Sets** in der Spalte ganz links bei dem/den erforderlichen Objektset(s) das Zeilenkommando **AC** ein.

Oder:

Geben Sie auf dem Bildschirm **Edit Object Set** in der Kommandozeile folgendes ein:

```
AC
```

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
ADD SET library-name set-name
```

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass das Objektset zur Sperrliste hinzugefügt wurde.



Anmerkung: Das Kommando **AC** steht für **ACTIVATE**, was **Add Object Set to Blacklist** entspricht.

Objektset aus Sperrliste löschen

Mit der Funktion **Delete Object Set from Blacklist** können Sie alle Objekte eines Objektsets aus der Sperrliste löschen. Beachten Sie, dass die Funktion nicht das Objektset als Quellcodeobjekt löscht. Die Objekte des Objektsets können, wie oben beschrieben, jederzeit wieder in die Sperrliste aufgenommen werden. Siehe auch [Quellobjekt des Objektsets löschen](#).

➤ Um einen Objektset aus Sperrliste zu löschen:

- Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode **D**, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Oder:

Geben Sie auf dem Bildschirm **List Object Sets** in der Spalte ganz links neben dem/den gewünschten Objektset(s) das Zeilenkommando **DA** ein:

Oder:

Geben Sie auf dem Bildschirm **Edit Object Set** in der Kommandozeile folgendes Kommando ein:

```
DA
```

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
DELETE SET library-name set-name
```

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass der Objektset aus der Sperrliste gelöscht wurde.



Anmerkung: Das Kommando **DA** steht für **DEACTIVATE**, was dem Kommando **Delete Object Set from Blacklist** entspricht.

Quellobjekt des Objektsets löschen

➤ To delete the source object of an object set

- 1 Geben Sie im Menü **Blacklist Maintenance** den Funktionscode **L**, einen Library-Namen und einen Objektset-Namen ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
LIST SET library-name list-name
```

Der Bildschirm **List Object Sets** wird angezeigt.

- 2 Geben Sie in der Spalte ganz links neben dem zu löschenden Objektset das Zeilenkommando **D** ein.

Das Fenster **DELETE** erscheint.

- 3 Bestätigen Sie den Löschvorgang, indem Sie den Namen des Objektsets eingeben.

Es erscheint eine Bestätigungsmeldung.



Anmerkung: Durch das Löschen des Quellobjekts eines Objektsets wird die aktuelle Sperrliste *nicht* aktualisiert.

Zusätzliche Objektset-Verwaltung mittels Dienstprogrammen (Utilities)

Die Natural-Dienstprogramme **SYSMAIN** und **Object Handler** bieten zusätzliche Funktionen zur Pflege von Objektsätzen. Zu den Funktionen gehören die Übertragung von Objektsets zwischen verschiedenen Natural-Libraries und Systemdateien und/oder verschiedenen Großrechnerplattformen sowie das Löschen oder Auffinden von Objektsets in einer anderen Umgebung.

Bei der Verwendung eines Natural-Dienstprogramms wird ein Objektset wie jedes andere Quellobjekt vom Typ **Text** behandelt.

Einzelheiten hierzu finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Dokumentation über Dienstprogramme.

Sperrliste im Batch-Modus verwalten

SYSBPM blacklist maintenance functions can also be executed in batch mode as described in [Batch-Verarbeitung](#).

Die SYSBPM-Funktionen zur Sperrlistenverwaltung können auch im Batch-Modus ausgeführt werden. Weitere Informationen siehe [Batch-Verarbeitung](#).

Darüber hinaus bietet die Natural-Systembibliothek SYSBPM das Kommando `BPMBLBAT`, das die Batch-Verarbeitung der Sperrlistenverwaltungsfunktionen **Add** (Hinzufügen) und **Delete** (Löschen aller Objekte) weiter erleichtert.

Log on to the library SYSBPM and execute the `BPMBLBAT` command using the syntax indicated in the diagram below. The symbols used in the diagram are explained in the section *Systemkommando-Syntax* in the *System Commands* documentation.

Die Bedeutung der im folgenden Diagramm verwendeten Symbole wird im Abschnitt *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

```
BPMBLBAT { FUNC=LOCK, BPNAME=bp-name, (object-specification) }  
          { FUNC=RLS, BPNAME=bp-name }
```

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- [Erläuterung der Syntax](#)
- [Eingabe-Beispiele](#)

Erläuterung der Syntax

Die Schlüsselwörter und die *object-specification*-Klausel, die im obigen Syntax-Diagramm des Kommandos `BPMBLBAT` angegeben sind, werden im folgenden Abschnitt beschrieben. [Beispiele für Eingaben](#) veranschaulichen die Verwendung der Schlüsselwörter.

Syntax-Element	Erläuterung	
FUNC=LOCK	Fügt Objektnamen zu einer Sperrliste hinzu, siehe <i>Objekte hinzufügen</i> im Abschnitt <i>Sperrliste verwalten</i> .	
FUNC=RLS	Löscht eine komplette Sperrliste mit allen in der Liste enthaltenen Objektnamen. Diese Funktion entspricht der Löschfunktion, siehe unter <i>Um alle Objekte aus der Sperrliste zu löschen</i> im Abschnitt <i>Sperrliste verwalten</i> . Im Batch-Modus können Sie keine einzelnen Objektnamen aus einer Sperrliste löschen.	
BPNAME	Der Name des Buffer Pool, in den die Sperrliste geladen wird.	
<i>object-specification</i>	Die Schlüsselwörter, die für die <i>object-specification</i> -Klausel gelten (siehe die entsprechende Syntax unten), sind:	
	LIB	Der Name der Library, in der die Objekte gespeichert sind.
	DBID FNR	Die Datenbankkennung (DBID) und die Dateinummer (FNR), in der die Objekte gespeichert sind. Wenn DBID und FNR leer gelassen werden, werden sie in Libraries, deren Namen mit SYS beginnen (außer der Library SYSTEM), der aktuellen Systemdatei FUSER oder FNAT entnommen.
<i>object-name</i>	Name(n) des Objekts/der Objekte, das/die in die Sperrliste aufgenommen werden soll(en): Geben Sie jeden Namen in einer separaten Zeile an den Positionen 1 bis 8 ein. Um das Ende der Eingabe zu kennzeichnen, geben Sie in einer separaten Zeile einen Punkt (.) ein.	

Syntax der *object-specification*-Klausel

Im Folgenden wird die Syntax dargestellt und erläutert, die für die *object-specification*-Klausel gilt:

```
LIB=lib-name, DBID dbid, FNR fnr [object-name]...
```

Eingabe-Beispiele

Beispiel 1 - Objekte zu einer Sperrliste hinzufügen

Das folgende Beispiel zeigt, wie in die Sperrliste im Buffer Pool NATGBP die Objekte A, B und C hinzugefügt wird:

```
/*Job
.
.
.
*/Job

LOGON SYSBPM
BPMBLBAT
FUNC=LOCK,BPNAME=NATGBP,LIB=SAGTEST,DBID=10,FNR=32
A
B
C
.
FIN
```

Beispiel 2 - Eine Sperrliste löschen

Das folgende Beispiel zeigt, wie eine Sperrliste im Buffer Pool NATGBP gelöscht wird:

```
/*Job
.
.
.
*/Job

LOGON SYSBPM
BPMBLBAT
FUNC=RLS,BPNAME=NATGBP
.
FIN
```

37

Preload-Liste verwalten

- Preload-Listen auflisten 268
- Preload-Liste bearbeiten 269
- Preload-Liste generieren 273
- Preload-Liste löschen 275
- Zusätzliche Verwaltungsfunktionen mit Dienstprogrammen 276

Die in diesem Kapitel beschriebene Funktion **Preload List Maintenance** gilt nur für Buffer Pools des Typs `Natural` und den Message Pool. Sie dient zum Verwalten von Preload-Listen. In einer Preload-Liste können Sie die Namen von Natural-Objekten oder von Natural-Meldungen angeben, die bei der Initialisierung in den Buffer Pool oder den Message Pool geladen werden sollen.

Der Quellcode einer Preload-Liste wird als Natural-Quellcode-Objekt vom Typ `Text` in der Natural System Library `SYSBPM` gespeichert. Die erste Zeile des Quelltextes einer Preload-Liste enthält den Kommentar `**BPL**` (Buffer Pool Preload-Liste) oder `**MPL**` (Message Pool Preload-Liste).

Weitere Informationen zur Preload-Liste siehe entsprechenden Abschnitt unter *Natural Buffer Pool* bzw. *Message Pool* in der *Operations*-Dokumentation.

➤ **Um die Funktion Preload List Maintenance aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSBPM-Hauptmenü (**Main Menu**) den Code `B`, `C` oder `*` ein, um einen Natural Buffer Pool auszuwählen, oder `M`, um einen Message Pool auszuwählen, sowie den Funktionscode `P`:

Oder:

Geben Sie eines der folgenden SYSBPM-Direktkommandos ein:

`PRELOADLIST` - um das Menü für Natural-Objekte aufzurufen.

bzw.

`MPRELOADLIST` - um das Menü für Natural-Meldungen aufzurufen.

Das Menü **Preload List Maintenance** erscheint.

Die Funktionen im Menü **Preload List Maintenance** werden im folgenden Abschnitt erläutert. In diesem Kapitel finden Sie außerdem Informationen zu weiteren **Preload List Maintenance**-Funktionen.

Preload-Listen auflisten

Die Funktion **List Preload Lists** ruft den gleichnamigen Bildschirm auf, der eine Liste aller vorhandenen Preload-Listen anzeigt.

➤ **Um die Funktion List Preload Lists aufzurufen:**

- Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode `L` und den Namen einer Preload-Liste ein.

Für den Namen einer Preload-Liste ist auch Stern-Notation (*) zulässig.

Oder:

Geben Sie eines der folgenden SYSBPM-Direktkommandos ein:

`LIST PRELOADLIST list-name` - um Preload-Listen mit Natural-Objekten aufzulisten

bzw.

`LIST MPRELOADLIST list-name` - um Preload-Listen aufzulisten, die Natural-Meldungen enthalten

Für `list-name` ist auch Stern-Notation (*) zulässig.

Der Bildschirm **List Preload Lists** wird angezeigt.


Um eine Liste der verfügbaren Zeilenkommandos zu erhalten, geben Sie ein Fragezeichen (?) in die linke Bildschirmspalte ein (Präfix-Information).

Das Hilfefenster **Help** mit einer Liste der Kommandos, die in der Kommandozeile des Bildschirms **List Preload Lists** eingegeben werden können, rufen Sie auf, indem Sie ein Fragezeichen (?) in die Kommandozeile eingeben.

Drücken Sie bei Bedarf PF7, um rückwärts zu blättern, und PF8, um im Fenster vorwärts zu blättern.

Preload-Liste bearbeiten

Die Funktion **Edit Preload List** ruft den gleichnamigen Bildschirm auf, in dem Sie eine neue Preload-Liste erstellen, Objekte zu einer bestehenden Liste hinzufügen oder Objekte aus ihr löschen können.

 **Wichtig:** Die Bearbeitungsfunktionen auf dem Bildschirm **Edit Preload List** sind eine Teilmenge der Funktionen, die der Software AG Editor bietet (beschrieben in der Dokumentation dieses Editors). Setzen Sie daher vor dem Start einer Natural-Sitzung zur Bearbeitung einer Preload-Liste den Natural-Profilparameter `EDPSIZE` auf einen Wert größer als 0 (Null), siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*. Wir empfehlen, `EDPSIZE` auf einen Mindestwert von 100 zu setzen.

Eine Liste der verfügbaren Zeilenkommandos erhalten Sie, wenn Sie in der linken Bildschirmspalte ein Fragezeichen (?) eingeben (Präfix-Information).

Eine Liste der Kommandos, die in die Kommandozeile des Bildschirms **Edit Preload List** eingegeben werden können, erhalten Sie, indem Sie ein Fragezeichen (?) in die Kommandozeile eingeben.

Drücken Sie bei Bedarf PF7, um rückwärts zu blättern, und PF8, um im Fenster vorwärts zu blättern.

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- [Preload-Listen anlegen](#)
- [Preload-Listen ändern](#)

Preload-Listen anlegen

› Um eine Preload-Liste anzulegen:

- 1 Führen Sie im Menü **Preload List Maintenance** die folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie den Funktionscode **E** ein.
 - Löschen Sie den Inhalt des Feldes **Preload List Name**, d.h. geben Sie *keinen* Namen für eine Preload-Liste ein.
 - Belassen Sie in den Feldern **Library** und **Objects** den standardmäßig vorgeschlagenen Stern (*).

Der Bildschirm **Edit Preload List** erscheint.

- 2 ■ **Bei Natural-Objekten:**

Geben Sie in den entsprechenden Eingabefeldern den Namen der Library, in der die Objekte gespeichert sind, die Namen der Objekte und die entsprechenden Datenbankkennungen (**DBID**) und Dateinummern (**FNR**) ein.

Werden **DBID** und **FNR** nicht angegeben, wird in Libraries, deren Namen mit SYS beginnen (außer der Library SYSTEM), die aktuelle Systemdatei FUSER bzw. FNAT als Voreinstellung verwendet.

Das Kennzeichen für resident wird in der Spalte **R** auf dem Bearbeitungsbildschirm auf Y (Ja) gesetzt, wenn kein Wert eingegeben wird. Resident bedeutet, dass das Objekt nicht aus dem Buffer Pool gelöscht wird, auch nicht, wenn sich sein **Use Count** auf 0 (Null) ändert. (**Use Count** entspricht dem im Kapitel [Verzeichnisinformationen anzeigen](#) beschriebenen **Current Use Count**).

- 2 ■ **Bei Meldungen:**

Geben Sie in die entsprechenden Eingabefelder den Namen der Library ein, in der die Benutzermeldungen gespeichert sind (ein Leerzeichen für Natural-Systemmeldungen), die Nummern der Meldungen (dieses Feld darf nicht leer gelassen werden), die entsprechenden Datenbankkennungen (**DBID**) und Dateinummern (**FNR**), die Codepage und den Sprachcode (**Language Code**).

Wenn **DBID** und **FNR** nicht angegeben werden, werden beim Preload-Vorgang durch die aktuelle Systemdatei FUSER oder FNAT in Libraries, deren Namen mit SYS beginnen (außer der Library SYSTEM), Standardwerte bereitgestellt. Wenn in FUSER oder FNAT keine Meldungen gefunden werden, wird die Suche auf Steplibs ausgedehnt.

Wenn die Codepage nicht angegeben ist, wird während des Preload-Vorgangs eine Standard-Codepage anhand der Session-Codepage bereitgestellt.

Wenn der Sprachcode nicht angegeben ist, wird während des Preload-Vorgangs eine Standardsprache aus der Systemvariablen `*LANGUAGE` bereitgestellt.

- Um die Preload-Liste als Quellcodeobjekt vom Typ `Text` in der Bibliothek `SYSBPM` zu speichern, geben Sie das folgende Kommando in die Kommandozeile ein:

```
SA set-name
```

Siehe auch [Preload-Liste aus Buffer Pool generieren](#).

Preload-Listen ändern

› Um ein neues Objekt zu einer Preload-Liste hinzuzufügen:

- Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode `E` und den Namen einer Preload-Liste ein.

Oder:

Geben Sie auf dem Bildschirm **List Preload Lists** in der linken Spalte neben der gewünschten Preload-Liste das Zeilenkommando `E` ein:

Oder:

Geben Sie das folgende `SYSBPM`-Direktkommando ein:

```
EDIT PRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste mit Natural-Objekten
```

oder

```
EDIT MPRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste mit Meldungen.
```

Es erscheint der Bildschirm **Edit Preload List** mit der angegebenen Preload-Liste.

- Füllen Sie die Eingabefelder wie in [Schritt 2](#) unter *Preload-Listen anlegen* beschrieben aus.
- Geben Sie Ihre Änderungen in die von Ihnen ausgewählte Preload-Liste ein.
- Um die Änderungen zu sichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Preload List** das Kommando `SA` ein.

› Um ein Objekt einer Preload-Liste zu ändern:

- Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode `E`, einen Library-Namen und den Namen einer Preload-Liste ein.

Oder:

Geben Sie auf dem Bildschirm **List Preload Lists** in der linken Spalte neben der gewünschten Preload-Liste das Zeilenkommando `E` ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
EDIT PRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste mit Natural-Objekten
```

oder

```
EDIT MPRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste mit Meldungen.
```

Der Bildschirm **Edit Preload List** erscheint mit der angegebenen Preload-Liste.

- 2 Ersetzen Sie in den entsprechenden Eingabefeldern die vorhandenen Einträge durch neue Werte. Es gelten die gleichen Regeln wie in **Schritt 2** unter *Preload-Listen anlegen* beschrieben.
- 3 Um die Änderungen zu speichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Preload List** das Kommando `SA` ein.

➤ **Um ein Objekt aus einer Preload-Liste zu löschen:**

- 1 Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode `E`, einen Library-Namen und den Namen einer Preload-Liste ein.

Oder:

Geben Sie im Bildschirm **List Preload Lists** in der linken Spalte neben der/den zu löschenden Vorladeliste(n) das Zeilenkommando `E` ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
EDIT PRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste mit Natural-Objekten
```

oder

```
EDIT MPRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste mit Meldungen.
```

Es erscheint der Bildschirm **Edit Preload List** mit der angegebenen Preload-Liste.

- 2 Geben Sie in der Spalte ganz links neben dem zu löschenden Objekt das Kommando `D` ein.

Das angegebene Objekt wird aus der Preload-Liste entfernt.

- 3 Um die Änderung zu speichern, geben Sie in der Kommandozeile des Bildschirms **Edit Preload List** das Kommando `SA` ein:

Preload-Liste generieren

- Preload-Liste aus Buffer Pool generieren
- Preload-Liste aus Message Pool generieren

Preload-Liste aus Buffer Pool generieren

Mit der Funktion **Generate Preload List** können Sie eine neue Preload-Liste generieren, indem Sie die Namen der zurzeit im Buffer Pool geladenen Objekte verwenden. Sie können aus den Objekten, die sich zurzeit im Buffer Pool befinden, diejenigen auswählen, die Sie in die Preload-Liste aufnehmen möchten.

➤ Um eine Preload-Liste zu generieren, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- 1 Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode G und den Namen einer Preload-Liste ein. Geben Sie in den Feldern **Library**, **Objects**, **Resident**, **Use Count** und **Total Use Count** die Objekte an, die in die Liste aufgenommen werden sollen:
 - Um alle Objekte in die Liste aufzunehmen, die sich derzeit im Buffer Pool befinden, geben Sie in den Feldern **Library**, **Objects** und **Resident** einen Stern (*) ein und lassen die Felder **Use Count** und **Total Use Count** leer.
 - Oder:
Um bestimmte Objekte in den Buffer Pool aufzunehmen, können Sie in die unten beschriebenen Felder die folgenden Werte eingeben:

Library	Ein einzelner Name oder ein Stern (*).
Objects	Ein einzelner Name oder ein Stern (*).
Resident	Ein Stern (*) für alle Objekte oder Y (Yes) für alle Objekte, die derzeit als resident im Buffer Pool markiert sind.
Use Count	Ein numerischer Startwert (>), z. B. >10. Wählt alle Objekte aus, deren Use Count größer als oder gleich dem Wert ist. Dieses Feld entspricht dem unter <i>Verzeichnisinformationen anzeigen</i> beschriebenen Current Use Count .
Total Use Count	Ein numerischer Startwert (>), z. B. >10. Wählt alle Objekte aus, deren Total Use Count größer als oder gleich dem Wert ist. Dieses Feld entspricht dem unter <i>Verzeichnisinformationen anzeigen</i> beschriebenen BP Total Use .

- 2 Geben Sie eines der folgenden SYSBPM-Direktkommandos ein:

```
GENERATE PRELOADLIST list-name
```

oder

```
GENERATE PRELOADLIST list-name gen-library
```

Siehe auch die Erläuterungen zu den Feldwerten oben.

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass die Preload-Liste aus dem Buffer Pool generiert wurde.

Alle Preload-Listenobjekte werden standardmäßig als resident (Eintrag **Y** in Spalte **R**) generiert. Wählen Sie manuell, welche Objekte Sie aus der Liste entfernen möchten.

Objekte aus der Library SYSBPM werden nicht in die generierte Preload-Liste aufgenommen, da davon ausgegangen werden kann, dass es sich um Objekte handelt, die nur in den Buffer Pool geladen wurden, um diese Funktion auszuführen.

Preload-Liste aus Message Pool generieren

Mit der Funktion **Generate Preload List from Message Pool** können Sie eine neue Preload-Liste anhand der Namen der aktuell im Message Pool geladenen Objekte erstellen. Sie können aus den Objekten, die sich derzeit im Message Pool befinden, diejenigen auswählen, die Sie in die Preload-Liste aufnehmen möchten.

➤ **Um eine Preload-Liste zu erstellen, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:**

1 Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode **G** und den Namen einer Preload-Liste ein. Geben Sie in den Feldern **Library**, **Message**, **DBID**, **FNR**, **Language Code** and **Code Page** die Meldungen an, die in die Liste aufgenommen werden sollen:

- To include all messages that are currently in the message pool, enter an asterisk (*) in the **Library** field, enter 1 - 9999 in the Message Number field, 0 in the fields **DBID**, **FNR** and **Language Code**, and leave the field **Code Page** unspecified.

Um alle Meldungen, die sich derzeit im Message Pool befinden, in die Liste aufzunehmen, geben Sie einen Stern (*) in das Feld **Library** (Bibliothek) ein, geben Sie einen Wert im Bereich 1 - 9999 in das Feld **Message Number** (Meldungsnummer) ein, 0 in die Felder **DBID** (Datenbankkennung), **FNR** (Dateinummer) und **Language Code** (Sprachcode) und lassen Sie das Feld **Code Page** leer.

- Or:
Um bestimmte Meldungen in den Message Pool aufzunehmen, können Sie in den unten beschriebenen Feldern die folgenden Werte eingeben:

Message Number	Zwei Zahlen zwischen 1 und 9999, in aufsteigender Reihenfolge.
Library	Ein einzelner Name oder ein Stern (*).
DBID	Ein numerischer Wert zwischen 0 und 65535, wobei 0 für alle Meldungen steht.
FNR	Ein numerischer Wert zwischen 0 und 5000, wobei 0 für alle Meldungen steht.
Language Code	Ein numerischer Wert zwischen 1 und 60.
Code Page	Ein einzelner Name oder ein Leerzeichen für alle Werte.

- 2 Geben Sie eines der folgenden SYSBPM-Direktkommandos ein:

```
GENERATE MPRELOADLIST list-name
```

oder

```
GENERATE MPRELOADLIST list-name start-number end-number gen-library language ←  
dbid fnr codepage
```

Siehe auch die Erläuterungen zu den Feldwerten oben.

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass die Preload-Liste aus dem Message Pool generiert wurde.

Preload-Liste löschen

› Um eine Preload-Liste zu löschen:

- 1 Geben Sie im Menü **Preload List Maintenance** den Funktionscode L und den Namen einer Preload-Liste ein.

Oder:

Geben Sie das folgende SYSBPM-Direktkommando ein:

```
LIST PRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste, die das Natural-Objekt enthält
```

oder

```
LIST MPRELOADLIST list-name - für eine Preload-Liste, die Meldungen enthält.
```

Oder:

```
LIST MPRELOADLIST list-name
```

Der Bildschirm **List Preload Lists** erscheint.

- 2 Geben Sie in der linken Spalte neben dem gewünschten Objekt das Zeilenkommando `D` ein:
Das Fenster **DELETE** erscheint.
- 3 Bestätigen Sie die Löschung durch Eingabe des Namens der Preload-Liste.
Es erscheint eine Bestätigungsmeldung.

Zusätzliche Verwaltungsfunktionen mit Dienstprogrammen

Die Natural-Dienstprogramme `SYSMAIN` und `Object Handler` bieten zusätzliche Funktionen zur Verwaltung von Preload-Listen. Dazu gehören das Übertragen von Preload-Listen zwischen verschiedenen Natural-Libraries und Systemdateien und/oder verschiedenen Großrechnerplattformen sowie das Löschen oder Auffinden von Preload-Listen in einer anderen Umgebung.

Bei der Verwendung eines Natural-Dienstprogramms wird eine Preload-Liste wie jedes andere Quellcodeobjekt vom Typ `Text` behandelt.

Einzelheiten hierzu finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Dokumentation über Dienstprogramme.

38 Performance-Aspekte

- Interne Fast-Locate-Tabelle 278
- Suche in Steplibs 279
- Wiederverwendung und Beibehaltung von Objekten 280
- Lokaler oder globaler Buffer Pool? 281

Dieser Abschnitt enthält allgemeine Ratschläge bei leistungsrelevanten Problemen im Zusammenhang mit dem Buffer Pool und den BP Cache.

Erläuterungen zu den in diesem Abschnitt genannten Statistikelementen finden Sie unter [Buffer Pool Load/Locate-Statistiken](#).

Verwandtes Thema:

- [Performance-Hinweise](#)

Interne Fast-Locate-Tabelle

Wenn innerhalb einer Natural-Sitzung ein Natural-Objekt erstmalig referenziert wird, erstellt der Buffer Pool Manager einen Verzeichniseintrag für dieses Objekt. Ein Verzeichniseintrag dient zur Identifizierung eines Objekts und enthält Informationen wie den Namen des Objekts, die Library, in der es sich befindet (Name, Datenbankkennung und Dateinummer) und die Adresse des Objekts (Position) im Buffer Pool.

Das Natural-Laufzeitsystem speichert die Namen der Objekte, die kürzlich ausgeführt wurden, die Libraries (Name, Datenbankkennung und Dateinummer), in denen sie sich befinden, und (zur Schnellsuche) die Adressen der entsprechenden Buffer Pool-Verzeichniseinträge in der internen Fast-Locate-Tabelle für die Dauer einer Natural-Sitzung.

Wenn ein Benutzer ein Objekt aufruft, das zuvor in der Natural-Sitzung verwendet wurde, gibt das Natural-Laufzeitsystem die Informationen aus der internen Fast-Locate-Tabelle an den Buffer Pool Manager weiter, der dann die normale Lokalisierungsprozedur (Normal Locate) umgehen und einen zeitsparenden Schnellsuche-Aufruf (Fast Locate) durchführen kann (siehe [Quick Locate Calls](#)). Dies ist der effizienteste Weg, um ein Objekt zu lokalisieren.

Wenn sich die Position eines Objekts im Buffer Pool geändert hat, plant der Buffer Pool Manager automatisch einen Normal Locate-Aufruf. Die Position ändert sich in der Regel, wenn ein Objekt, das aus dem Buffer Pool gelöscht oder durch ein anderes Objekt überschrieben wurde, erneut in den Buffer Pool geladen wird.

Die interne Schnellsuche-Tabelle enthält maximal 128 Einträge. Die Schnellsuche-Tabelle wird mit dem Systemkommando LOGON (Anmelden) zurückgesetzt und muss mit Normal Locate-Aufrufen erneut gefüllt werden. Daher verliert eine Anwendung, die ein LOGON durchführt, an Leistung.

Ein hohes Verhältnis von [Normal Locate Calls](#) zu [Quick Locate Calls](#) deutet auf die Verwendung von LOGON-Kommandos in einer Natural-Anwendung hin, da jedes LOGON ein Zurücksetzen der internen Fast Locate-Tabelle bewirkt.

- Unerwartete Suchergebnisse bei gesetztem BPSFI-Parameter

Unerwartete Suchergebnisse bei gesetztem BPSFI-Parameter

Wenn der Profilparameter `BPSFI` (Objektsuche zuerst im Buffer Pool) auf `OFF` gesetzt ist, kann das folgende Szenario zu unerwarteten Ergebnissen führen:

- Die Liste der Steplibs enthält die Libraries `S1` und `S2`, wobei `S1` vor `S2` durchsucht wird.
- Während der aktuellen Natural-Sitzung wird auf ein Objekt aus `S2` zugegriffen.
- Eine andere Natural-Sitzung kopiert eine neue Version dieses Objekts in `S1`.

Wird dann während der aktuellen Sitzung (ohne neues `LOGON`) erneut auf dieses Objekt zugegriffen, wird die neue Version des Objekts nicht verwendet.

Beachten Sie Folgendes, um solche unerwarteten Suchergebnisse zu vermeiden:

- Setzen Sie ein `LOGON`-Systemkommando ab.
- Da ein `LOGON`-Kommando in einer Client/Server-Umgebung nicht abgesetzt werden kann, können Sie die Anwendungsprogrammierschnittstelle (API) `USR3004N` verwenden, um die Fast-Locate-Tabelle zu löschen.

Weitere Informationen zur Verwendung von APIs finden Sie in der Beschreibung des Dienstprogramms `SYSEXT`.

- Wenn `BPSFI=ON` gesetzt ist, sollten Objektnamen in allen Libraries, die an Objektsuchoperationen beteiligt sind, immer eindeutig sein. Damit ist auch gewährleistet, dass solche Szenarien nicht auftreten.

Suche in Steplibs

Die Suche nach einem Natural-Objekt in einer langen Kette von Steplib-Libraries hat einen negativen Einfluss auf die Performance.

Für jede Steplib ruft die Natural-Laufzeit den Buffer Pool Manager auf, bis das gesuchte Objekt gefunden wird. Jeder unnötige Aufruf einer Steplib-Library, die das angeforderte Objekt nicht enthält, kann jedoch normalerweise vermieden werden.

Abhängig von der Einstellung des Profilparameters `BPSFI` (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*) können zusätzliche Datenbankaufrufe erforderlich sein.

Eine lange Steplib-Kette zeigt sich durch ein hohes Verhältnis von **Normal Locate Calls** (einschließlich Steplib-Suchen) zu **Normal Locate Calls** (ohne Steplib-Suchen), das wie folgt berechnet wird:

Normal Locate Calls: (**Normal Locate Calls** - **STEPLIB Searches**)

Beispiel für eine Steplib-Suche

Beim Durchsuchen der Standard-Steplib-Kette (Library SYSTEM von FUSER, Library SYSTEM von FNAT) führt jeder Versuch, ein Objekt aus SYSTEM (FNAT) zu laden, zu Folgendem:

3 Normal Locate Calls und 2 STEPLIB Searches

Erläuterung:

3 Normal Locate-Aufrufe resultieren aus Suchen in der aktuellen Library, der Library SYSTEM (FUSER) und der Library SYSTEM (FNAT). Es gibt (mindestens) 2 Normal Locate-Aufrufe, die fehlschlagen, da das Objekt weder in der aktuellen Library noch in der Library SYSTEM (FUSER) gespeichert ist. Bei Anwendung der obigen Formel ergibt sich ein Verhältnis von 3:1.

Befindet sich das Objekt in der aktuellen Library, ist das Ergebnis wie folgt:

1 Normal Locate Call und 0 (Null) STEPLIB Searches.

Bei Anwendung der obigen Formel ergibt sich ein Verhältnis von 1:1.

Wiederverwendung und Beibehaltung von Objekten

Eine Anwendung, die viele Natural-Objekte enthält, wobei jedes Objekt nur selten ausgeführt wird, hat starke Auswirkungen auf die Leistung des Buffer Pool. Keines der Objekte verbleibt lange im Buffer Pool und viele Objekte müssen aus einer Systemdatei geladen werden. Aus Performance-Gründen sollte eine Anwendung Objekte so oft wie möglich wiederverwenden, z. B. indem sie identischen Quellcode, der in mehreren Objekten enthalten ist, in ein einziges Objekt verschiebt.

Sie können die Verwendung von Objekten mit der Funktion **List Objects** überprüfen (siehe Abschnitt *Objekte auflisten*). Die Spalte **Max** enthält z.B. Informationen über die maximale Anzahl von Anwendungen, die ein Objekt ausgeführt haben, und die Spalte **TotalUC** enthält die Gesamtzahl der Locate-Aufrufe eines Objekts, das in den Buffer Pool geladen wurde.

Objekte können einzeln mit der Funktion **List Objects** oder durch Angabe in einer Preload-Liste resident gemacht werden (siehe *Preload-Liste verwalten*).

Lokaler oder globaler Buffer Pool?

Es gibt keine allgemeinen Empfehlungen, wann ein lokaler oder ein globaler Buffer Pool verwendet werden sollte, da verschiedene Anwendungen unterschiedliche Anforderungen haben. Aufgrund von Erfahrungswerten können wir jedoch allgemeine Ratschläge geben:

- Lokale Buffer Pools verwenden
- Globalen Buffer Pool verwenden

Lokale Buffer Pools verwenden

Die Performance kann durch die Verwendung mehrerer kleiner lokaler Buffer Pools anstelle eines einzigen globalen Buffer Pools verbessert werden, wenn die lokalen Buffer Pools verschiedenen Anwendungsumgebungen zugewiesen werden können.

In CICS-Umgebungen beispielsweise verbessert sich die Leistung in der Regel durch die Verwendung eines lokalen Buffer Pools für jede AOR (Application Operating Region).

Globalen Buffer Pool verwenden

Bei verschiedenen Batch-Anwendungen, die auf die gleichen Natural-Objekte verweisen, kann sich die Performance verbessern, wenn diese Anwendungen einen gemeinsamen globalen Buffer Pool anstelle eines lokalen Buffer Pools für jede einzelne Anwendung verwenden. In diesem Fall ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass die von jeder Anwendung benötigten Objekte bereits von einer der anderen Anwendungen in den globalen Buffer Pool geladen wurden.

39

SYSBPM-Direktkommandos

Die in diesem Kapitel beschriebenen SYSBPM-Direktkommandos können verwendet werden, um SYSBPM-Funktionen direkt auszuführen oder in SYSBPM-Bildschirmen im Online- oder Batch-Modus zu navigieren. Weitere SYSBPM-Direktkommandos, die sich nur auf bestimmte Bildschirme beziehen, finden Sie in den Abschnitten, in denen die einzelnen SYSBPM-Funktionen dokumentiert sind.

SYSBPM-Direktkommandos, die sich auf den BP Cache oder die Buffer Pool Hash Table beziehen, gelten nur für Buffer Pools des Typs `Natural` (`TYPE=NAT`), siehe Schlüsselwort-Subparameter `TYPE - Buffer Pool-Typ` des Profilparameters `BPI` (Buffer Pool-Initialisierung) in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Die folgende Tabelle enthält eine Liste aller Direktkommandos von SYSBPM (einschließlich Unterkommandos), die Parameter, die mit den Kommandos verwendet werden können, und die entsprechenden SYSBPM-Menüfunktionen.

Die unten aufgeführten SYSBPM-Direktkommandos können in der Kommandozeile eines beliebigen SYSBPM-Bildschirms eingegeben werden. Um ein SYSBPM-Direktkommando von einer anderen Eingabeaufforderung aus oder im Batch-Modus auszuführen, muss dem Direktkommando das Schlüsselwort `SYSBPM` vorangestellt werden, zum Beispiel:

```
SYSBPM ADD BLACKLIST
```

Ein unterstrichener Teil eines Kommandos von SYSBPM stellt dessen Mindestabkürzung dar. Parameterwerte, die für ein Kommando erforderlich sind, werden durch kursiv gedruckte Buchstaben dargestellt.

Kommando	Parameter	Funktion
+	keine	In einer Liste eine Seite nach unten blättern.
-	keine	In einer Liste eine Seite nach oben blättern.
ADD BLACKLIST	keine	Ruft den Bildschirm Maintain Blacklist auf, der unter <i>Sperrliste verwalten</i> beschrieben ist.
ADD SET	<i>library-name</i> <i>set-name</i>	Fügt alle Objekte eines angegebenen Objektsatzes zur Sperrliste hinzu, wie unter <i>Objektsatz zur Sperrliste hinzufügen</i> beschrieben.
BLACKLIST	keine	Ruft das Menü Blacklist Maintenance auf.
BOTTOM	keine	An das Ende einer Liste blättern.
CANCEL	keine	Wie EXIT .
CHECK HASH oder CHECK HT	keine	Prüft die BP Hash-Tabelle auf Konsistenz und gibt die Anzahl der gefundenen Inkonsistenzen zurück. Siehe auch REBUILD HASH .
CLOSE BPC	keine	BP Cache erforderlich. Schließt den BP Cache. Der Buffer Pool läuft danach ohne BP Cache. Sie können den BP Cache mit dem Kommando INITIALIZE BPC neu starten.
DELETE	keine	Löscht alle Objekte aus dem Buffer Pool und dem BP Cache. Bei Eingabe auf dem Bildschirm Directory Information : siehe DELETE in <i>PF-Tasten und Direktkommandos</i> .
DELETE	<i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	Löscht das/die angegebene(n) Objekt(e) aus dem Buffer Pool und dem GP-Cache, siehe Kapitel <i>Objekte löschen</i> .
DELETE ALL	keine	Löscht alle Objekte aus der Sperrliste, siehe <i>Objektsatz aus Sperrliste löschen</i> .
DELETE BUFFERPOOL oder DELETE BP	keine <i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	Löscht alle Objekte nur aus dem Buffer Pool. Löscht nur das/die angegebene(n) Objekt(e) aus dem Buffer Pool.
DELETE BPC	keine <i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	BP Cache erforderlich. Löscht alle Objekte nur aus dem BP Cache. BP Cache erforderlich. Löscht nur das/die angegebene(n) Objekt(e) aus dem BP Cache.

Kommando	Parameter	Funktion
<code>DELETE BLACKLIST</code>	keine	Ruft den Bildschirm Maintain Blacklist auf, von dem aus Sie die Einträge aus der Sperrliste löschen können, siehe <i>Sperrliste verwalten</i> .
<code>DELETE MP</code>	keine	Message Pool erforderlich. Löscht alle Meldungen aus dem Message Pool.
	<i>start-number</i> <i>end-number</i> <i>library-name</i> <i>language dbid fnr</i> <i>code-page</i>	Message Pool erforderlich. Löscht die angegebenen Meldungen aus dem Message Pool.
<code>DELETE SET</code>	<i>library-name set</i> <i>name</i>	Löscht alle Objekte des angegebenen Objektset aus der Sperrliste, siehe <i>Objektset aus Sperrliste löschen</i> .
<code>DISPLAY ALL</code>	keine	Wie <code>DISPLAY LIST</code> .
<code>DISPLAY BUFFERPOOL</code> oder <code>DISPLAY BP</code>	keine	Siehe <i>Buffer Pools anzeigen</i> unter <i>Buffer Pool auswählen</i> .
<code>DISPLAY BLACKLIST</code>	keine	Ruft den Bildschirm Maintain Blacklist auf, siehe <i>Sperrliste verwalten</i> .
<code>DISPLAY CDIRECTORY</code>	keine	BP Cache erforderlich. Ruft den Bildschirm Directory Information auf.
<code>DISPLAY CGENERAL</code>	keine	BP Cache erforderlich. Ruft den Bildschirm General BP Cache Statistics auf, siehe <i>Allgemeine BP Cache-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY CHASH</code>	keine	Ruft die Funktion BP Cache Hash Table Statistics auf, siehe <i>BP Cache Hash Table-Statistiken anzeigen</i> , und zeigt den Bildschirm Cache Hash Table Collisions .
<code>DISPLAY CLIST</code>	<i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	BP Cache erforderlich. Ruft den Bildschirm List Objects auf. Im Gegensatz zum Kommando <code>DISPLAY LIST</code> erzeugt dieses Kommando einen Statistikbericht, der Daten über BP Cache-Objekte am Anfang der Liste anzeigt.
<code>DISPLAY CLOAD</code>	keine	BP Cache erforderlich. Ruft den Bildschirm BP Cache Call Statistics auf, siehe <i>BP Cache-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY CSTATISTICS</code>	keine	BP Cache erforderlich. Ruft den Bildschirm BP Cache Statistics auf, siehe <i>BP Cache-Statistiken anzeigen</i> .

Kommando	Parameter	Funktion
<code>DISPLAY DIRECTORY</code>	<i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	Ruft den Bildschirm Directory Information auf.
<code>DISPLAY FRAGMENTATION</code>	keine	Ruft den Bildschirm Buffer Pool Fragmentation auf, siehe <i>Buffer Pool-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY FUNCTION</code>	keine	Ruft den Bildschirm Internal Function Usage auf, siehe <i>Buffer Pool-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY GENERAL</code>	keine	Ruft den Bildschirm General Buffer Pool Statistics auf, siehe <i>Buffer Pool-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY HASH</code> oder <code>DISPLAY HT</code>	keine	Ruft die Funktion Buffer Pool Hash Table Statistics auf und zeigt den Bildschirm Hash Table Collisions an.
<code>DISPLAY HDIRECTORY</code>	<i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	Ruft den Bildschirm Directory Information Hex auf, der die Verzeichnisinformationen eines Objekts im Hexadezimalformat anzeigt.
<code>DISPLAY HEX</code>	<i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	Ruft den Bildschirm Hexadecimal Display auf, der den Quellcode eines Objekts im Hexadezimalformat anzeigt.
<code>DISPLAY LIST</code>	<i>library-name</i> <i>object-name dbid</i> <i>fnr</i>	Ruft den Bildschirm List Objects auf. Im Gegensatz zum Kommando <code>DISPLAY CLIST</code> erzeugt dieses Kommando einen Statistikbericht, der Daten über Buffer Pool-Objekte am Anfang der Liste anzeigt.
<code>DISPLAY LOAD</code>	keine	Ruft den Bildschirm Buffer Pool Load/Locate Statistics auf, siehe <i>Buffer Pool-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY MLIST</code>	Start-number end-number library-name language dbid fnr code-page	Message Pool erforderlich. Ruft den Bildschirm List Objects auf. Listet die ausgewählten Meldungen des Message Pool auf.
<code>DISPLAY MP</code>	keine	Message Pool erforderlich. Listet alle verfügbaren Message Pools auf, die im aktuellen Subsystem laufen.
<code>DISPLAY MSTATISTICS</code>	keine	Message Pool erforderlich. Zeigt die Message Pool Statistics an.
<code>DISPLAY PERFORMANCE</code>	keine	Ruft den Bildschirm Performance Hints mit leistungsrelevanten Statistiken eines Natural Buffer Pool und eines BP Cache auf, siehe <i>Buffer Pool-Statistiken anzeigen</i> and <i>BP Cache-Statistiken anzeigen</i> .
<code>DISPLAY STATISTICS</code>	keine	Ruft das Menü Buffer Pool Statistics auf, siehe <i>Buffer Pool-Statistiken anzeigen</i> .

Kommando	Parameter	Funktion
<u>EDIT</u> <u>PRELOADLIST</u>	<i>list-name</i>	Ruft den Bildschirm Edit Preload List auf, siehe <i>Preload-Liste verwalten</i> .
<u>EDIT</u> <u>MPRELOADLIST</u>	<i>list-name</i>	Message Pool erforderlich. Ruft den Bildschirm Edit Message Preload List auf, siehe <i>Preload-Liste verwalten</i> .
<u>EDIT</u> <u>SET</u>	<i>library-name</i> <i>set-name</i>	Ruft den Bildschirm Edit Object Set auf, siehe <i>Sperrliste verwalten</i> .
<u>EXIT</u>	keine	Verlassen des aktuellen Bildschirms und Anzeigen des vorherigen Bildschirms.
<u>FLIP</u>	keine	Schaltet die PF-Tastenreihe um: Wechsel zwischen der Anzeige von PF1 bis PF12 und PF13 bis PF24.
<u>GENERATE</u> <u>MPRELOADLIST</u>	<i>list-name</i> <i>start-number</i> <i>end-number</i> <i>gen-library</i> <i>language dbid fnr</i> <i>code-page</i>	Message Pool erforderlich. Ruft die Funktion Generate Preload List from Message Pool auf.
<u>GENERATE</u> <u>PRELOADLIST</u>	<i>list-name</i> <i>gen-library</i>	Ruft die Funktion Generate Preload List from Buffer Pool auf.
<u>INITIALIZE</u>	keine or: 1, 2, 4, 8, 12, 16	Reinitialisiert den Buffer Pool und den BP Cache. Wenn keine Textsatzgröße angegeben ist, wird die aktuelle Textsatzgröße verwendet. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn der Current Use Count (siehe <i>Verzeichnisinformationen anzeigen</i>) gleich 0 ist (siehe die Warnung unten) oder wenn der Buffer Pool zerstört wurde. Vorsicht: Wenn Sie versuchen, den Buffer Pool neu zu initialisieren, während Objekte von aktiven Sitzungen in diesem Buffer Pool ausgeführt werden, erscheint das Fenster Confirm Initialization mit dem Current Use Count für diesen Buffer Pool (der SYSBPM-Benutzer selbst wird nicht mitgezählt). Wenn Current Use Count ungleich 0 (Null) ist und Sie ein Y eingeben, um die Reinitialisierung des Puffers zu bestätigen, sind die Ergebnisse der aktiven Sitzungen unvorhersehbar und Natural kann sogar abbrechen.
<u>INITIALIZE</u> BP	keine or: 1, 2, 4, 8, 12, 16	Reinitialisiert nur den Buffer Pool. Wenn keine Textsatzgröße angegeben wird, wird die aktuelle Textsatzgröße verwendet. Siehe auch die Warnung oben.

Kommando	Parameter	Funktion
		Siehe auch die <i>Warnung</i> oben.
INITIALIZE BPC	keine	BP Cache erforderlich. Reinitialisiert nur den BP Cache. Die Textsatzgröße des BP Cache ist fest (4 KB).
INITIALIZE MP	keine	Message Pool erforderlich. Reinitialisiert den für SYSBPM aktiven Message Pool, d.h. der Inhalt des Message Pools wird gelöscht.
LAST	keine	Zeigt das zuletzt eingegebene SYSBPM Direktkommando an.
LIST MPRELOADLIST	<i>list-name</i>	Message Pool erforderlich. Ruft den Bildschirm Generate Preload List from Message Pool für das angegebene Objekt auf, siehe <i>Preload-Liste verwalten</i> .
LIST PRELOADLIST	<i>list-name</i>	Ruft den Bildschirm List Preload Lists für das angegebene Objekt auf, siehe <i>Preload-Liste verwalten</i> .
LIST SET	<i>library-name</i> <i>set-name</i>	Ruft den Bildschirm List Object Sets für die angegebene Bibliothek oder das angegebene Objekt auf, siehe <i>Sperrliste verwalten</i> . Für <i>set-name</i> ist auch ein Stern (*) zulässig.
MENU	keine	Ruft das SYSBPM-Hauptmenü (Main Menu), siehe <i>SYSBPM aufrufen und benutzen</i> .
MPRELOADLIST	keine	Message Pool erforderlich. Ruft das Menü Preload List Maintenance auf, siehe <i>Preload-Liste verwalten</i> .
PRELOADLIST	keine	Ruft das Menü Preload List Maintenance auf, siehe <i>Preload-Liste verwalten</i> .
QUIT	keine	Wie EXIT.
REBUILD HASH oder REBUILD HT	keine	Baut Hash-Tabellen neu auf, wenn mit CHECK HASH Inkonsistenzen gefunden werden . REBUILD HASH löscht die aktuelle Hash-Tabelle und baut eine neue Hash-Tabelle aus dem aktuellen Inhalt des Buffer Pool auf.
RESET BUFFERPOOL oder RESET BP	keine	Setzt den Buffer Pool zurück, siehe <i>Buffer Pool zurücksetzen</i> .

Kommando	Parameter	Funktion
<u>R</u> ESET MP	keine	Setzt den für SYSBPM aktiven Message Pool auf den Message Pool zurück, der beim Start von Natural verwendet wurde.
<u>S</u> ELECT <u>B</u> UFFERPOOL oder <u>S</u> ELECT BP	keine or: <i>buffer pool name</i>	Gilt nur für Buffer Pools des Typs Natural, DL/I oder Sort. Ruft eine Auswahlliste mit Buffer Pools auf, siehe Buffer Pool auswählen . Wenn ein Buffer Pool Name eingegeben wird, wird er ausgewählt, ohne dass die Auswahlliste angezeigt wird.
<u>S</u> ELECT MP	keine or: <i>message pool name</i>	Message Pool erforderlich. Ruft eine Auswahlliste von Message Pools auf, siehe Buffer Pool auswählen . Wenn ein Message Pool-Name eingegeben wird, wird er ausgewählt, ohne dass die Auswahlliste angezeigt wird.
<u>S</u> ORT BPC	See Command Syntax for SORT BPC below.	Sortiert den BP Cache, siehe Sortierten Auszug anzeigen .
<u>S</u> ORT <u>B</u> UFFERPOOL	See Command Syntax for SORT below.	Sortiert den BP Cache, siehe Sortierten Auszug anzeigen .
<u>S</u> TOP	keine	Verlassen des SYSBPM-Dienstprogramms.
<u>T</u> OP	keine	An den Anfang einer Liste blättern.
<u>W</u> RITE BP oder <u>W</u> RITE BPC oder <u>W</u> RITE ALL		Schreibt die Objektverzeichnisdaten in eine lokale Datei oder eine PC-Textdatei. Siehe auch In Arbeitsdatei schreiben .

Kommando-Syntax für SORT

```

SORT [ [ { BUFFERPOOL } ] ] [ { OBJECT } [ { TOTAL } [ { LAST } ] ] [ [ { D } ] ]

```

Kommando-Syntax für SORT BPC

SORT BPC	{	OBJECT	}	[{	D	}]
		TOTAL				A		
		LAST						

40 Batch-Verarbeitung

- Verwandte Themen 292

Die vom Dienstprogramm SYSBPM bereitgestellten Funktionen können auch im Batch-Modus ausgeführt werden.

Zu diesem Zweck empfehlen wir Ihnen die Verwendung der SYSBPM-Anwendungsprogrammierschnittstelle USR4340N oder USR0340N. Weitere Informationen zu diesen APIs siehe Kapitel [Anwendungsprogrammierschnittstellen](#).

Sie können das Dienstprogramm SYSBPM auch im Batch-Modus verwenden, indem Sie die Abfolge der Online-Eingabekommandos simulieren.

Da das Dienstprogramm SYSBPM die Funktionalität des Software AG-Editors nutzt, sollten Sie beim Schreiben Ihres Batch-Jobs die folgende Anleitung beachten:

- Setzen Sie den Profilparameter `EDPSIZE`.
 Alternativ können Sie den Profilparameter `BPI` mit `TYPE=EDIT` für den Buffer Pool des Software AG Editors setzen und die Arbeitsdatei des Editors im Batch-Job definieren.
- Beachten Sie, dass das Feld **Code** nicht auf jedem SYSBPM-Bildschirm verfügbar ist.
- Beachten Sie, dass Sie eventuell Eingabefelder überspringen müssen, um für die Eingabe von Direktkommandos den Cursor im Eingabefeld **Command** (Kommandozeile) zu positionieren.
- Simulieren Sie PF-Tasten, indem Sie die `%K`-Terminalkommandos verwenden, um durch das SYSBPM-Dienstprogramm zu navigieren. Verwenden Sie zum Beispiel `%K3`, um den Bildschirm **List Objects** zu verlassen.
- Verwenden Sie das mit dem Session-Parameter `CF` definierte Fortsetzungszeichen (standardmäßig ist dies das Prozentzeichen `%`), um mehr als eine Eingabezeile für eine Bildschirmmaske einzugeben.

Im Folgenden sind Themen und Quellen in der Natural-Dokumentation zusammengefasst, die sich auf die obige Anleitung beziehen.

Verwandte Themen

Thema	Dokumentation
Sperrliste verwalten in Batch Mode	<i>SYSBPM Utility</i>
SYSBPM-Direktkommandos	<i>SYSBPM Utility</i>
<i>CF - Steuerzeichen für Terminalkommandos</i>	<i>Parameter-Referenz</i>
<i>EDPSIZE - Größe des Software AG Editor-Hilfs-Buffer-Pool</i>	<i>Parameter-Referenz</i>
<i>BPI - Buffer Pool-Initialisierung</i>	<i>Parameter-Referenz</i>
<i>Installing the Software AG Editor</i>	<i>Installation for z/OS</i> <i>Installation for z/VSE</i> <i>Installation for BS2000</i>

Thema	Dokumentation
<i>%K and %KP - Simulieren von PF- und PA-Tasten</i>	<i>Terminalkommandos</i>
<i>EDBP - Software AG Editor Buffer Pool Definitions</i>	<i>Parameter-Referenz</i>
<i>Editor Buffer Pool</i>	<i>Operations</i>
<i>Editor Work File</i>	<i>Operations</i>
<i>Natural in Batch Mode</i>	<i>Operations</i>
<i>INPUT-Statement unter Nicht-Screen-Modi</i>	<i>Statements</i>
<i>INPUT-Statement im Batch-Betrieb</i>	<i>Statements</i>

41 Anwendungsprogrammierschnittstellen

Dieses Kapitel beschreibt die Anwendungsprogrammierschnittstellen (APIs) USR0340N, USR0341N, USR3004N, USR4340N, USR4341N und USR4342N. Diese APIs werden für die Handhabung von Natural-Objekten verwendet, die zurzeit in den Buffer Pool, den BP Cache und/oder die interne Fast Locate Table geladen sind. Die APIs werden in der Natural-System-Library SYSEXT bereitgestellt.

Weitere Informationen zu diesen APIs finden Sie im Folgenden:

- Das entsprechende Natural-Quellcodeobjekt vom Typ `Text` und die Beispielprogramme in der Natural-System-Library SYSEXT. Siehe auch Beschreibung des Dienstprogramms SYSEXT.
- Die SYSBPM-Funktionen, auf die in der folgenden Tabelle verwiesen wird.
- Informationen zur Benutzung dieser Anwendungsprogrammierschnittstellen siehe Kapitel *Batch-Verarbeitung*.

API	Funktionalität
USR0340N	<ul style="list-style-type: none">■ Löschen von Objekten aus dem Buffer Pool und/oder BP Cache.■ Markieren von Objekten als resident.■ Entfernen des Resident-Flags von Objekten.■ Lesen von Objektverzeichnisinformationen.■ Abrufen der allgemeinen Buffer Pool-Statistiken und der Pufferpool-Lade-/Lokalisierungsstatistiken. <p>Entsprechende SYSBPM-Funktionen:</p> <ul style="list-style-type: none">Delete ObjectsList ObjectsDirectory InformationGeneral Buffer Pool StatisticsBuffer Pool Load/Locate Statistics

API	Funktionalität
USR0341N	<p>Sammeln von Datenmüll, um den Buffer Pool zu bereinigen, indem nicht mehr benötigte Objekte entfernt werden.</p> <p>Auswahlkriterien für bestimmte Objekte sind das relative Alter eines Objekts. Das relative Alter ist die Zeit, seit der das Objekt in den Buffer Pool geladen wurde. Es wird aus dem Datum der letzten Aktion des BP (BP Last Action) berechnet. Das minimale Alter beträgt 30 Minuten.</p> <p>Siehe auch die SYSBPM-Funktion List Objects.</p>
USR3004N	<p>Löschen der internen Fast-Locate-Tabelle.</p> <p>Siehe auch Interne Fast-Locate-Tabelle.</p>
USR4340N	<p>Wir empfehlen, diese Schnittstelle für die Batch-Verarbeitung zu verwenden, anstatt das Dienstprogramm SYSBPM im Batch-Modus zu benutzen.</p> <p>Listet die in den Buffer Pool und/oder BP Cache geladenen Objekte sortiert nach Objektgröße (ObjSize), Total Use Count (TotalUC) oder letzte Aktion des BP (BP Last Action) auf. BP Last Action gilt nur für den Buffer Pool.</p> <p>Entsprechende SYSBPM-Funktionen:</p> <p>Display Sorted Extract List Objects</p>
USR4341N	<p>Verwalten einer Sperrliste von Natural-Objekten, die nicht ausgeführt und in den Buffer Pool geladen werden sollen.</p> <p>Siehe auch die SYSBPM-Funktion Blacklist Maintenance.</p>
USR4342N	<ul style="list-style-type: none"> ■ Löschen von Objekten aus dem Message Pool. ■ Auflisten von Meldungen aus dem Message Pool. ■ Abrufen von Message Pool-Statistiken. <p>Entsprechende SYSBPM-Funktionen:</p> <p>Delete Objects List Objects Message Pool Statistics</p>

VI DBLOG Utility

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) DBLOG können Sie Folgendes protokollieren:

- Adabas-Kommandos,
- DL/I- und SYNC/ROLB-Aufrufe,
- SQL-Statements,
- VSAM-Aufrufe.

Die Protokollierung hilft Ihnen bei der Feinabstimmung einer Anwendung (Kontrolle des Flusses von Kommandos, die auf die Datenbank zugreifen) und bei der Analyse von Fehlercodes, die von der Datenbank zurückgegeben werden können.

- **DBLOG ausführen**
- **DBLOG Trace-Bildschirm**
- **DBLOG Snapshot-Funktion**
- **TEST DBLOG-Kommando**

42 DBLOG ausführen

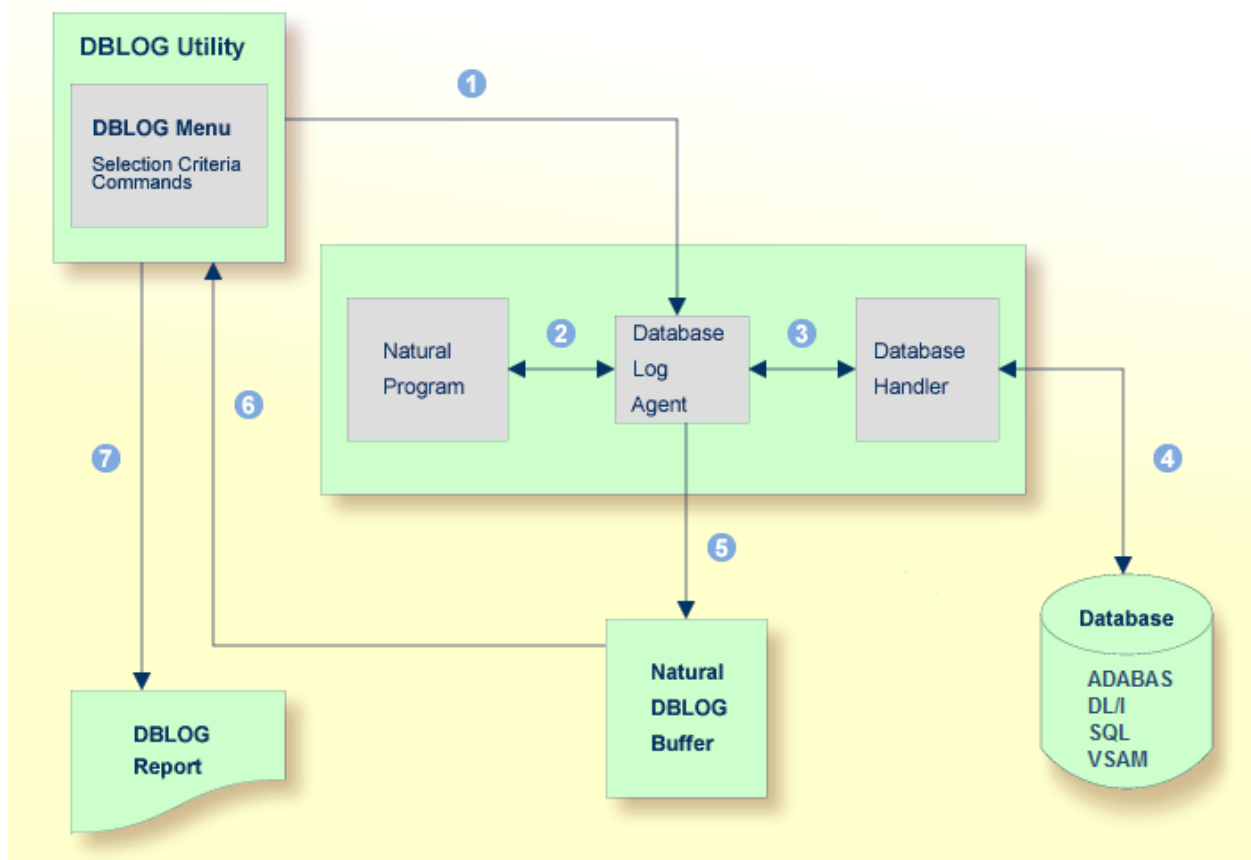
- Grundprinzipien der Datenbankprotokollierung 300
- Verarbeitung und Speicherung der Daten 301
- DBLOG aktivieren und deaktivieren 302
- DBLOG mit Auswahlkriterien benutzen 304

Die DBLOG Utility protokolliert jedes Adabas-Kommando, jeden DL/I- oder SYNC/ROLB-Aufruf, jedes SQL-Statement oder jeden VSAM-Aufruf, nachdem ob dieses bzw. dieser durch das Datenbanksystem verarbeitet worden ist.

Folgende Themen werden behandelt:

Grundprinzipien der Datenbankprotokollierung

Die folgende Grafik veranschaulicht den Ablauf, wenn Datenbankaufrufe aus einem Natural-Programm mit der DBLOG Utility protokolliert werden:



Legende

- 1 Die Protokollierung von Datenbankaufrufen (Adabas-Kommando, DL/I- oder SYNC/ROLB-Aufruf, SQL-Statement oder VSAM-Aufruf) wird aktiviert, wenn Sie die entsprechende Funktion im **DBLOG-Menü** oder das Natural-Systemkommando `TEST DBLOG` benutzen.

Im **DBLOG-Menü** können Sie individuelle Auswahlkriterien festlegen, z.B. um die Protokollierung auf eine bestimmte Datenbankkennung (DBID) oder Dateinummer (FNR) einzuschränken.
- 2 Ein Natural-Programm setzt ein Statement ab, das einen Datenbankaufruf initiiert, z.B. `FIND` oder `READ`.
- 3 Der Database Log Agent leitet den Datenbankaufruf an den Database Handler weiter.
- 4 Der Database Handler passt den Datenbankaufruf an die jeweilige Datenbank an (Adabas, DL/I, SQL oder VSAM), ruft die durch den Datenbankaufruf angeforderten Daten ab und gibt diese Daten an den Database Log Agent zurück.
- 5 Der Database Log Agent protokolliert im Natural-DBLOG-Puffer die vom Database Handler zurückgegebenen Daten leitet diese Daten and das Natural-Programm weiter.
- 6 Die Report-Funktion der DBLOG Utility liest die im Natural-DBLOG-Puffer aufgezeichneten Daten und selektiert Datensätze gemäß den im **DBLOG-Menü** im Schritt 1 angegebenen Auswahlkriterien.
- 7 Anhand der selektierten Datensätze erstellt die Report-Funktion der DBLOG Utility einen Report, der angezeigt, in eine Arbeitsdatei geschrieben oder zur Stapelverarbeitung benutzt werden kann.

Verarbeitung und Speicherung der Daten

Die von der DBLOG Utility protokollierten Daten werden im Natural-DBLOG-Puffer aufgezeichnet. Die Anfangsgröße und die maximale Größe des Pufferspeichers werden mit dem Natural-Profilparameter `DSIZE` festgelegt, siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Falls die Anfangsgröße nicht reicht, erhöht Natural (falls nötig, öfters) automatisch die Puffergröße bis zur angegebenen maximalen Größe. Nachdem der Maximalwert erreicht ist, werden nur die aktuellsten Protokollierungsdaten im Natural-DBLOG-Puffer gehalten.

Falls die Größe des DBLOG-Puffers mangels Speicherplatz nicht weiter vergrößert werden kann, gibt Natural die Fehlermeldung `NAT7545` aus, die anzeigt, dass der Speicherplatz für den DBLOG-Puffer nicht ausreicht. Alle vor dem Auftreten dieses Speicherplatzmangels protokollierten Daten werden im Natural-DBLOG-Puffer gehalten und können mit dem Kommando `TEST DBLOG` angezeigt werden.

DBLOG kann sowohl im Online- als auch im Batch-Modus benutzt werden. DL/I- und SYNC/ROLB-Aufrufe können unter CICS, unter IMS TM oder im Batch-Modus protokolliert werden. Weitere Informationen zum Batch-Modus siehe *Natural in Batch Mode* in der *Natural-Operations-Dokumentation*.

Die aufgezeichneten Protokollierungen werden im Bildschirm **DBLOG Trace** angezeigt.

Die DBLOG Utility verfügt über Standardeinstellungen für die Datenaufzeichnung. Wenn Sie das **DBLOG-Menü** benutzen, können Sie Auswahlkriterien für die Kommandos, Aufrufe oder Statements, die protokolliert werden sollen, und für die angezeigten Informationen angeben. Im **DBLOG-Menü** sind Funktionen zum Aktivieren oder Deaktivieren der Protokollierung vorhanden. Außerdem können Sie das Natural-Systemkommando `TEST DBLOG` benutzen, um die DBLOG-Ausführung zu steuern.

Die Felder im **DBLOG Trace-Bildschirm**, im **DBLOG-Menü** und das Natural-Systemkommando `TEST DBLOG` werden in den folgenden Abschnitten der DBLOG-Dokumentation beschrieben.

DBLOG aktivieren und deaktivieren

In diesem Abschnitt werden die Kommandos beschrieben, mit denen Sie DBLOG mit den DBLOG Utility-Standardeinstellungen aktivieren oder deaktivieren können. Weitere Informationen siehe [TEST DBLOG -Kommando](#).

➤ Um DBLOG für Adabas zu aktivieren oder zu deaktivieren:

- Geben Sie folgendes Natural-Systemkommando (Kippschalterfunktion) ein:

```
TEST DBLOG
```

Oder:

Geben Sie zum Aktivieren Folgendes ein:

```
TEST DBLOG ON
```

oder

```
TEST DBLOG START
```

Geben Sie zum Deaktivieren Folgendes ein:

```
TEST DBLOG OFF
```

Oder:

Geben Sie im **DBLOG-Menü** den Funktionscode B (zum Aktivieren) oder den Funktionscode E (zum Deaktivieren) ein.

➤ Um DBLOG für DL/I zu aktivieren oder zu deaktivieren:

- Geben Sie folgendes Natural-Systemkommando (Kippschalterfunktion) ein:

```
TEST DBLOG D
```

Oder:

Geben Sie zum Aktivieren Folgendes ein:

```
TEST DBLOG D ON
```

oder

```
TEST DBLOG D START
```

Geben Sie zum Deaktivieren Folgendes ein:

```
TEST DBLOG D OFF
```

Oder:

Geben Sie im **DBLOG-Menü** den Funktionscode B (zum Aktivieren) oder den Funktionscode E (zum Deaktivieren) ein.

➤ **Um DBLOG für SQL zu aktivieren oder zu deaktivieren:**

- Geben Sie folgendes Natural-Systemkommando (Kippschalterfunktion) ein:

```
TEST DBLOG Q
```

Oder:

Geben Sie zum Aktivieren Folgendes ein:

```
TEST DBLOG Q ON
```

oder

```
TEST DBLOG Q START
```

Geben Sie zum Deaktivieren Folgendes ein:

```
TEST DBLOG Q OFF
```

Oder:

Geben Sie im **DBLOG-Menü** den Funktionscode B (zum Aktivieren) oder den Funktionscode E (zum Deaktivieren) ein.

➤ **Um DBLOG für VSAM zu aktivieren oder zu deaktivieren:**

- Geben Sie folgendes Natural-Systemkommando (Kippschalterfunktion) ein:

```
TEST DBLOG V
```

Oder:

Geben Sie Folgendes zum Aktivieren ein:

```
TEST DBLOG V ON
```

oder

```
TEST DBLOG V START
```

Geben Sie Folgendes zum Deaktivieren ein:

```
TEST DBLOG OFF
```

Oder:

Geben Sie im **DBLOG-Menü** den Funktionscode B (zum Aktivieren) oder den Funktionscode E (zum Deaktivieren) ein.

DBLOG mit Auswahlkriterien benutzen

In den folgenden Beispielen wird erklärt, wie Sie im **DBLOG-Menü** Auswahlkriterien eingeben können, um Adabas-Kommandos, DL/I-Aufrufe, SQL-Statements oder VSAM-Aufrufe selektiv zu protokollieren.

› Um DBLOG mit Auswahlkriterien zu benutzen:

1 Rufen Sie das **DBLOG-Menü** auf, indem Sie eines der folgenden Natural-Systemkommandos eingeben:

■ Für Adabas:

```
TEST DBLOG MENU
```

■ Für DL/I:

```
TEST DBLOG D MENU
```

■ Für SQL:

```
TEST DBLOG Q MENU
```

■ Für VSAM:

```
TEST DBLOG V MENU
```

Das **DBLOG-Menü** erscheint.

- 2 Geben Sie im **DBLOG-Menü** die Einschränkungen für das Protokollieren an und aktivieren Sie die Protokollierung: Füllen Sie die Eingabefelder vollständig aus und geben Sie den Funktionscode B ein.

Die Meldung `DBLOG started now` erscheint.

- 3 Führen Sie ein Natural-Programm aus, das Adabas-Kommandos, DL/I-Aufrufe, SQL-Statements oder VSAM-Aufrufe enthält.
- 4 Rufen Sie den **DBLOG Trace**-Bildschirm auf und deaktivieren Sie die Protokollierung, indem Sie eines der folgenden Natural-Systemkommandos eingeben:

- Für Adabas:

```
TEST DBLOG
```

- Für DL/I:

```
TEST DBLOG D
```

- Für SQL:

```
TEST DBLOG Q
```

- Für VSAM:

```
TEST DBLOG V
```

oder

```
TEST DBLOG V SHOW
```

Der **DBLOG Trace**-Bildschirm erscheint:

- 5 Löschen Sie den Inhalt des Natural-DBLOG-Puffers und deaktivieren Sie die Protokollierung, indem Sie eines der folgenden Natural-Systemkommandos eingeben:

- Für Adabas:

```
TEST DBLOG OFF
```

- Für DL/I:

```
TEST DBLOG D OFF
```

- Für SQL:

```
TEST DBLOG Q OFF
```

- Für VSAM:

```
TEST DBLOG V OFF
```

DBLOG wird beendet und die Eingabeaufforderung NEXT erscheint.

Weitere Informationen siehe [TEST DBLOG -Kommando](#).

43 DBLOG-Menü

- DBLOG-Menü-Funktionen 308
- Einschränkungen für das Protokollieren angeben 310
- Adabas-Puffer angeben 311

Im **DBLOG-Menü** können Sie die Protokollierung aktivieren oder deaktivieren und angeben, welche Adabas-Kommandos, DL/I-Aufrufe, SQL-Statements oder VSAM-Aufrufe protokolliert werden sollen.

> **Um das DBLOG-Menü aufzurufen:**

■ Geben Sie eines der folgenden Natural-Systemkommandos ein:

■ Für Adabas:

TEST DBLOG MENU

■ Für DL/I:

TEST DBLOG D MENU

■ Für SQL:

TEST DBLOG Q MENU

■ Für VSAM:

TEST DBLOG V MENU

Folgende Themen werden behandelt:

DBLOG-Menü-Funktionen

Im **DBLOG-Menü** können Sie die nachfolgend beschriebenen Funktionen ausführen, indem Sie im Feld **Code** den Code eingeben, der der gewünschten Funktion entspricht, oder indem Sie die PF-Taste drücken, die der gewünschten Funktion entspricht.

Code oder PF-Taste	Funktion	Erklärung
B oder PF4	Begin Logging of Adabas Commands	Aktiviert die DBLOG-Protokollierung der Adabas-Kommandos, DL/I-Aufrufe, SQL-Statements oder VSAM-Aufrufe, die die Auswahlkriterien erfüllen. Siehe auch alternative Kommandos in TEST DBLOG-Kommando . Siehe auch Optional Buffers for Codes B and W .
E oder	End and Display Log Records	Deaktiviert die Protokollierung. Der DBLOG Trace -Bildschirm mit der aktuellen Aufzeichnung wird angezeigt, wenn im Natural-DBLOG-Puffer

Code oder PF-Taste	Funktion	Erklärung
PF5		Daten existieren. Die aktuelle Protokollierungsdaten werden im Natural-DBLOG-Puffer gehalten. Siehe auch alternative Kommandos in TEST DBLOG-Kommando .
S oder PF6	Snapshot of Specific Adabas Commands	Adabas: Unterbricht ein Programm bei einem angegebenen Adabas-Kommando und zeigt ausführliche Informationen zu diesem Kommando an. Siehe Snapshot-Funktion für Adabas-Kommandos . DL/I, SQL und VSAM: Erfasst ausführliche Informationen zu einem angegebenen DL/I-Aufruf, SQL-Statement oder VSAM-Aufruf. Siehe Snapshot-Funktion für DL/I-Aufrufe , Snapshot-Funktion für SQL-Statements und Snapshot-Funktion für VSAM-Aufrufe .
W oder PF7	Write Log Records to Work File	Bewirkt, dass die im Natural-DBLOG-Puffer enthaltenen protokollierten Daten in eine Arbeitsdatei geschrieben werden. Die Dateistruktur (Spalten und Protokollabfolge) entspricht der Struktur des DBLOG Trace-Bildschirms . Beschreibung siehe Abschnitt DBLOG Trace-Bildschirm.. Wenn Sie diese Funktion wählen, erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, folgende Informationen einzugeben: ■ Angabe der Ziel-Arbeitsdatei Geben Sie N (No) ein. Dies ist die Standardeinstellung. Sie bewirkt die Datenausgabe in die Natural-Arbeitsdatei 1. Oder, wenn Entire Connection installiert ist: Geben Sie Y (Yes) ein. Dies bewirkt die Datenausgabe in eine PC-Textdatei unter Verwendung der Natural-Arbeitsdatei 7. ■ Angabe, ob die für den Adabas Control Block protokollierten Daten in die Arbeitsdatei geschrieben werden sollen: Geben Sie N (No) ein. Dies ist die Standardeinstellung. Sie bewirkt, dass die Daten mit aufgenommen werden. Oder: Geben Sie Y (Yes) ein. Dies bewirkt, dass die Daten nicht mit aufgenommen werden. Siehe auch Optional Buffers for Codes B and W .
	Optional Buffers for Codes B and W	Gilt nur bei Adabas-Kommandos. Bewirkt, dass zusätzliche Adabas-Puffer zur Protokollierung ausgewählt werden, wenn Funktionscode B oder W benutzt wird. Siehe Adabas-Puffer angeben .

Code oder PF-Taste	Funktion	Erklärung
PF3		Das DBLOG-Menü wird verlassen. Die aktuellen Protokollierungsaufzeichnungen werden im Natural-DBLOG-Puffer gehalten.
PF12		Löscht den Inhalt des Natural-DBLOG-Puffers. Das DBLOG-Menü wird verlassen und die Eingabeaufforderung NEXT wird angezeigt.

Einschränkungen für das Protokollieren angeben

Das **DBLOG-Menü** enthält die folgenden Felder zur Angabe von Auswahlkriterien, mit denen Sie das Protokollieren einschränken können:

Feld	Erklärung
Skip	Gilt nur bei Funktionscode S. Anzahl an vom Programm abgesetzten Kommandos, Aufrufen oder Statements, die vor dem Beginn der Protokollierung übersprungen werden sollen.
Program	Einschränkung der Protokollierung auf die vom angegebenen Programm abgesetzten Kommandos, Aufrufen oder Statements.
DBID	Gilt nur bei Adabas-Kommandos. Restricts logging to commands issued for the database ID specified.
FNR	Gilt nur bei Adabas-Kommandos. Einschränkung der Protokollierung auf Kommandos, die für die angegebene Dateinummer abgesetzt werden.
Line from Line to	Einschränkung der Protokollierung auf Kommandos, Aufrufe oder Statements im Bereich der angegebenen Quellcode-Zeilennummern.
Low Resp High Resp	Gilt nur bei Adabas-Kommandos und VSAM-Aufrufen. Einschränkung der Protokollierung auf Kommandos, die einen Antwortcode (Adabas Response Code) oder Rückmeldecode (VSAM Return Code) im angegebenen Bereich zur Folge haben.
Low Stat High Stat	Gilt nur bei DL/I. Einschränkung der Protokollierung auf Aufrufe, die einen Statuscode im angegebenen Bereich zur Folge haben.
Low SQLC High SQLC	Gilt nur bei SQL-Statements. Einschränkung der Protokollierung auf Aufrufe, die einen Rückmeldecode (SQL Return Code) im angegebenen Bereich zur Folge haben.

Adabas-Puffer angeben

Gilt nur bei Adabas-Kommandos.

Der Adabas Control Block wird standardmäßig protokolliert. Dabei handelt es sich, in Abhängigkeit vom ausgeführten Kommando, entweder um den klassischen Adabas Control Block (ACB) oder den Extended Adabas Control Block (ACBX). Weitere Informationen siehe Abschnitt *Adabas Control Block Structures (ACB and ACBX)* in der *Adabas for Mainframes*-Dokumentation.

Zusätzlich zum Adabas Control Block können Sie einen oder mehrere Adabas-Puffer protokollieren, die im **DBLOG-Menü** aufgelistet sind:

FB	Format Buffer
RB	Record Buffer
SB	Search Buffer
VB	Value Buffer
IB	ISN Buffer

Um das Protokollieren dieser Puffer zu ermöglichen und den zu protokollierenden Bereich an Bytes anzugeben, können Sie die Eingabefelder unterhalb der Puffernamen benutzen:

■ Bytes 0-79

Markieren Sie den oder die zu protokollierenden Puffer, indem Sie ein beliebiges Zeichen neben dem bzw. den gewünschten Puffern eingeben. Wenn Sie in den Feldern **From** und **To** keine Werte eingeben, werden standardmäßig maximal 80 Bytes (von 0 bis 79) pro Puffer protokolliert.

■ From

Sie können eine Startnummer (z.B. 100) eingeben, die bestimmt, ab welchem Byte der Puffer protokolliert wird.

Wenn ein gesamter Puffer (das Maximum beträgt 32 KB) protokolliert werden soll, geben Sie hier ein X oder * (Stern) ein und lassen Sie das Feld **To** leer.

■ To

Sie können eine Endnummer (z.B. 200) eingeben, die bestimmt, bis zu welchem Byte der Puffer protokolliert wird. Der Maximale Eingabewert ist 32767 (32 KB).

Falls die Länge des oder der zu protokollierenden Puffer die Gesamthöchstgrenze von 2097151 KB (2 GB - 1 Byte) übersteigt, gibt Natural eine entsprechende Meldung aus, siehe auch [Verarbeitung und Speicherung der Daten](#).

Sie können sich die Protokollierungen der Puffer im **DBLOG Trace**-Bildschirm anzeigen lassen, siehe *Adabas-Puffer anzeigen*.



Anmerkung: Standardmäßig protokolliert die Snapshot-Funktion (siehe entsprechenden Abschnitt) *alle* Adabas-Puffer. Deshalb brauchen Sie keinen der optionalen Puffer markieren, bevor Sie diese Funktion ausführen.

44 DBLOG Trace-Bildschirm

- DBLOG Trace-Bildschirm für Adabas-Kommandos 314
- DBLOG Trace-Bildschirm für DL/I-Aufrufe 321
- DBLOG Trace-Bildschirm für SQL-Statements 323
- DBLOG Trace-Bildschirm für VSAM-Aufrufe 327

Der **DBLOG Trace**-Bildschirm dient zur Anzeige der aufgezeichneten Protokollierungsdaten zu Adabas-Kommandos, DL/I- und SYNC/ROLB-Aufrufen, SQL-Statements oder VSAM-Aufrufen, die im Natural-DBLOG-Puffer befinden.

Folgende Themen werden behandelt:

DBLOG Trace-Bildschirm für Adabas-Kommandos

- [DBLOG Trace-Funktion für Adabas-Kommandos aufrufen](#)
- [Spaltenüberschriften und Kommandos im DBLOG Trace-Bildschirm](#)
- [Adabas-Puffer anzeigen](#)
- [Adabas-Kommandos anzeigen, die Multi-Fetch benutzen](#)

DBLOG Trace-Funktion für Adabas-Kommandos aufrufen

Beispiel eines Aufrufs des **DBLOG Trace**-Bildschirms für Adabas-Kommandos:

1. Schreiben Sie das folgende Natural-Programm:

```
DEFINE DATA LOCAL
1 EMP-VIEW VIEW OF EMPLOYEES
  2 NAME
END-DEFINE
READ (3) EMP-VIEW BY NAME
  DISPLAY NAME
END-READ
END
```

2. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
TEST DBLOG
```

Die Meldung `DBLOG started now` wird angezeigt.

3. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
RUN
```

Das Natural-Programm im Source-Bereich wird ausgeführt.

4. Geben Sie erneut ein:

```
TEST DBLOG
```

Die Protokollierung wird deaktiviert und der **DBLOG Trace**-Bildschirm erscheint (Beispiel):

```

14:14:23          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2015-11-03
User SAG              - DBLOG Trace -              Library SAG
M _____No Cmd ___DB ___FNR _Rsp _____ISN _____ISQ CID(Hex) OP_ Pgm_____ Line
_           1  S1   10  2430                      00000000      ATEST2  5470
_           2  RC   10                          00000000 F  ATEST    0220
_           3  L3   10  316                      295          00500101  A  LOGTEST  0050
_           4  L3   10  316                      621          00500101  A  LOGTEST  0050
_           5  L3   10  316                      715          00500101  A  LOGTEST  0050
_           6  RC   10  316                      00500101 SI  LOGTEST  0050
_           7  RC   10                          00000000 F  LOGTEST  0080

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help  Print Exit          Posi  --  -  +  ++          Canc

```

Spaltenüberschriften und Kommandos im DBLOG Trace-Bildschirm

Die folgende Tabelle enthält die Beschreibungen der Felder im **DBLOG Trace**-Bildschirm und die Blätterkommandos, die in dem Bildschirm oder in einem der in diesem Bildschirm aufrufbaren Fenster zur Anzeige der Puffer zur Verfügung stehen, siehe [Adabas-Puffer anzeigen](#). Zur Kommandoausführung können Sie entweder eine PF-Taste drücken oder ein Direktkommando in der Kommandozeile absetzen.

Spalte	PF-Taste bzw. Direktkommando	Erklärung
M		Eingabemöglichkeit für Zeilenkommandos, mit denen zusätzliche Fenster aufgerufen werden, die ausführliche Informationen zu Puffern enthalten, siehe Adabas-Puffer anzeigen .
No		Folgenummer. Die Kommandos werden in der Reihenfolge angezeigt, in der sie ausgeführt wurden.
Cmd		Adabas-Kommando. Wenn vor dem Kommando ein Stern steht (z.B. *S1), wurde der Datenbankaufruf in ACBX-Form gestartet.
DB		Datenbankkennung (DBID).
FNR		Dateinummer (FNR).
Rsp		Antwortcode (Adabas Response Code).
ISN		Interne Folgenummer (Internal Sequence Number) eines Datensatzes.
ISQ		ISN Quantity (Anzahl).
CID		Kommandokennung (Command ID).
CID (Hex)		Kommandokennung (Command ID) im Hexadezimalformat.

Spalte	PF-Taste bzw. Direktkommando	Erklärung
OP		Adabas-Kommando-Optionen 1 und 2. Wenn die linke Option ein kleineres Zeichen ist (z.B. <A), wurde der Datensatz statt aus der Datenbank aus einem Multi-Fetch-Puffer geholt.
Pgm		Programmname.
Line		Quellcode-Zeilenummer.
	PF2	Hardcopy eines Bildschirms drucken.
	PF3	Der DBLOG Trace -Bildschirm wird verlassen oder ein Pufferanzeigefenster wird geschlossen. Die aktuellen Datensätze verbleiben im Natural-DBLOG-Puffer.
	PF5	Verschiebt die Protokolleinträge an den oberen Rand des Bildschirms: Positionieren Sie den Cursor in der Spalte M neben gewünschtes Kommando und Folgenummer in Spalte No und drücken Sie PF5. Die Protokolle werden neu positioniert, beginnend mit der gewählten Folgenummer.
	PF6 oder --	An den Anfang einer Liste oder der Daten in einem Puffer-Anzeigefenster blättern.
	PF7 oder -	In einer Liste oder den Daten in einem Puffer-Anzeigefenster eine Seite nach oben blättern.
	PF8 oder +	In einer Liste oder den Daten in einem Puffer-Anzeigefenster eine Seite nach unten blättern.
	PF9 oder ++	An das Ende einer Liste oder den Daten in einem Puffer-Anzeigefenster blättern.
	PF10	Nur in einem Puffer-Anzeigefenster mit mehreren Datensatz-/Formatpuffern vorhanden. Anzeige des vorangegangenen Datensatz-/Formatpuffers.
	PF11	Nur in einem Puffer-Anzeigefenster mit mehreren Datensatz-/Formatpuffern vorhanden. Anzeige des nächsten Datensatz-/Formatpuffers.
	PF12	Löschen des Natural-DBLOG-Puffers und Deaktivieren der Protokollierung.

Adabas-Puffer anzeigen

Der Adabas Control Block wird standardmäßig aufgezeichnet. Um einen oder mehrere Adabas-Puffer aufzuzeichnen, müssen Sie den oder die gewünschten Puffer im **DBLOG-Menü** markieren, bevor Sie die Protokollierungsfunktion ausführen (siehe *Adabas-Puffer angeben*). Wenn Sie beispielsweise im **DBLOG-Menü** nur den Formatpuffer markiert haben, können Sie nur das **Format Buffer**-Fenster, aber nicht das **Record Buffer**-Fenster anzeigen.

› Um den Control Block oder Puffer-Informationen anzuzeigen:

- 1 Geben Sie im Eingabefeld neben dem benötigten Kommando das Zeilenkommando (s.u.) ein, das dem gewünschten Puffer entspricht und drücken Sie **ENTER**:

Zeilenkommando	Angeforderter Puffer
C	Control Block
F	Format Buffer
R	Record Buffer
S	Search Buffer
V	Value Buffer
I	ISN Buffer
.	Durch Eingabe eines Punkts (.) wird der DBLOG Trace -Bildschirm verlassen. Die aktuellen Protokollaufzeichnungen bleiben im Natural-DBLOG-Puffer erhalten.

Es erscheint ein Fenster, in dem die protokollierten Daten des Control Buffer bzw. des angeforderten Puffers angezeigt werden. Wenn Sie mehrere Zeilenkommandos eingegeben haben, können Sie sich durch Drücken von **PF3** den Control Block bzw. den Puffer des nächsten Kommandos anzeigen lassen.

Das Fenster in dem folgenden Beispiel enthält Daten eines Datensatzpuffers (Record Buffer):

```

16:50:05          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****                2015-11-03
User SAG          - DBLOG Trace -                                     Library SAG
M _____ No Cmd _____ DB ___ FNR _Rsp _____ ISN _____ ISQ CID(Hex) OP_ Pgm_____ Line
_           1  S1   10   2430                                     00000000   ATEST2  5470
_           2  RC   10                                           00000000   F  ATEST   0220
_           3  L3   10   316                                     295       00500101   A  LOGTEST  0050
R           4  L3   10   316                                     621       00500101   A  LOGTEST  0050
+-----Page 1 of 1 (logged range:0x-0x4F)-----+ 050
| _____ Seq No 4          Record Buffer (length:0x14)          | 050
| 0000 * C1C6C1D5 C1E2E2C9 C5E54040 40404040 * AFANASSIEV      * 0000 | 080
| 0010 * 40404040 00000000 00000000 00000000 *                  * 0010 | 110
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+ 270

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help           Exit           --   -   +   ++   <   >   Canc
    
```

Beschreibung der Felder im Fenster:

Feld	Erklärung
Page	Nummer der aktuellen Seite und die Gesamtzahl an Seiten, die für den Puffer generiert wurden (im oben gezeigten Beispiel Page 1 of 1 (Seite 1 von 1)).
logged range	Tatsächlich protokollierte Pufferlänge in Hexadezimalformat (im obigen Beispiel 0x0-0x4F).
Seq No	Folgenummer des Kommandos. Im oben gezeigten Beispiel wurde das Kommando an dritter Stelle (3) ausgeführt.
buffer-type	buffer-type kennzeichnet den Typ des angeforderten Puffers.
num-current /num-total	Zusätzlich wird bei einem Format- oder Datensatzpuffer (Format oder Record Buffer) die Anzahl der Datensatz- oder Formatpuffer angezeigt.
num-current	Bezeichnet die Nummer des aktuell angezeigten Datensatz-/Formatpuffers.
num-total	Bezeichnet die Gesamtzahl der der protokollierten Record/Format Buffers (Datensatz-/Formatpuffer). Bei einem Datenbankaufruf unter Verwendung des Extended Adabas Control Block (ACBX) werden mehrere Format-/Datensatzpuffer protokolliert. Im oben gezeigten Beispiel wird der erste Datensatz von insgesamt 13 Datensätzen gezeigt (1 / 13). Weitere Informationen zu ACBX siehe <i>Adabas Control Block Structures (ACB and ACBX)</i> in der <i>Adabas for Mainframes</i> -Dokumentation.

Feld	Erklärung
length	Gesamtlänge des Datensatzes in Hexadezimalformat (im obigen Beispiel 0x7A).
_____	Im Eingabefeld neben Seq No können Sie eines der folgenden Zeilenkommandos eingeben:
C	Anzeige des Control Block.
F	Anzeige des Format Buffer(F) oder Record Buffer (R).
oder R	Wenn Paare von Format und Record Buffers vorhanden sind, wird durch die Eingabe von F in einem Record Buffer oder R in einem Format Buffer der passende Record Buffer bzw. Format Buffer angezeigt. Wenn z. B. gerade der zweite Record Buffer angezeigt wird, ruft die Eingabe von F ein Fenster mit dem entsprechenden zweiten Format Buffer auf.
I	Anzeige des ISN Buffer.
S	Anzeige des Search Buffer.
V	Anzeige des Value Buffer.
<i>buffer-number</i>	Sie können die Nummer des Record/Format Buffer eingeben, der gezeigt werden soll. Siehe auch Schritt 2 weiter unten.
.	Durch Eingabe eines Punkts (.) wird das aktuelle Puffer-Anzeigefenster geschlossen.

- 2 In einem Record/Format Buffer-Anzeigefenster, das mehrere Datensatz-/Formatpuffer enthält, können Sie eine der folgenden Methoden anwenden, um jeden einzelnen Record/Format Buffer anzuzeigen:

Drücken Sie PF10, um den vorangegangenen Record/Format Buffer anzuzeigen.

Oder:

Drücken Sie PF11, um den nächsten Record/Format Buffer anzuzeigen.

Oder:

Geben Sie im Eingabefeld _____ die Nummer ein, die dem Record/Format Buffer entspricht, den Sie sich ansehen möchten.

Adabas-Kommandos anzeigen, die Multi-Fetch benutzen

Wenn in einem FIND-, READ- oder HISTOGRAM-Statement die MULTI-FETCH-Klausel verwendet wird, greifen tatsächlich nur die Adabas-Kommandos auf die Datenbank zu, die einen Satz Records (Datensätze) abrufen. Die abgerufenen Datensätze werden in einen Multi-Fetch-Puffer verschoben, aus dem sie während der Ausführung der Datenbankabfrageschleife geholt werden. Der nächste Datenbankaufruf erfolgt erst, wenn der nächste Satz Datensätze abgerufen wird.

Weitere Informationen siehe *MULTI-FETCH-Klausel* im *Leitfaden zur Programmierung*.

Im **DBLOG Trace**-Bildschirm werden sowohl Datenbankaufrufe als auch Nicht-Datenbankaufrufe aufgelistet. Zur Kennzeichnung wird an der ersten Stelle in der Spalte **OP** ein **M** bei Datenbankaufrufen und ein kleiner als Zeichen (<) bei Nicht-Datenbankaufrufen des Multi-Fetch-Puffers angezeigt. Dies wird im folgenden Beispiel veranschaulicht:

Beispiel für ein Adabas-Kommando mit Multi-Fetch

Führen Sie DBLOG für das folgende Natural-Programm mit dem Namen MFETCH aus:

```

DEFINE DATA LOCAL
1 EMP-VIEW VIEW OF EMPLOYEES
  2 NAME
END-DEFINE
*
READ (5) MULTI-FETCH OF 3 EMP-VIEW BY NAME = 'ADKINSON'
  DISPLAY *COUNTER NAME
END-READ
END
    
```

Der DBLOG Trace-Bildschirm erscheint (Beispiel):

```

10:04:46          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2015-11-03
User SAG              - DBLOG Trace -              Library SAG
M _____ No Cmd  ___DB  __FNR  _Rsp  _____ISN  _____ISQ  CID(Hex) OP_ Pgm_____ Line
_           1  S1   10  2430
_           2  RC   10
_           3  L3   10  316          295          00600101 MA MFETCH  0060
_           4  L3   10  316          621          00600101 <A MFETCH  0060
_           5  L3   10  316          715          00600101 <A MFETCH  0060
_           6  L3   10  316          535          00600101 MA MFETCH  0060
_           7  L3   10  316          1038         00600101 <A MFETCH  0060
_           8  RC   10  316          00600101 SI MFETCH  0060
_           9  RC   10          00000000 F  MFETCH  0090

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Print Exit          Posi  --  -  +  ++          Canc
    
```


Die in der Liste unter den Folgenummern 3 und 6 aufgeführten L3-Kommandos rufen einen Satz Records (Datensätze) aus der Datenbank ab (angezeigt durch ein M in der Spalte **OP**) und geben den ersten Datensatz an das Programm zurück. Die übrigen Datensätze werden im Multi-Fetch-Puffer zwischengespeichert.

Die unter den Folgenummern 4, 5 und 7 aufgeführten L3-Kommandos rufen den Datensatz aus dem Multi-Fetch-Puffer ab (angezeigt durch < in der Spalte **OP**) und geben ihn an das Programm zurück.

Inhalt des Record Buffer bei Multi-Fetch-Datenbankaufrufen

Der Record Buffer eines Datenbankaufrufs, der Multi-Fetch benutzt, enthält die Daten aller von der Datenbank abgefragten Datensätze. Sie werden in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie verarbeitet werden.

Beim Laden eines Satzes an Datensätzen überschreibt Adabas den Record Buffer ab dem ersten Byte bis zur Größe der Datensätze, die von der Datenbank zurückgegeben werden. Der übrig bleibende Platz im Puffer wird nicht gelöscht, sondern enthält immer noch Daten von alten Datensätzen, die während einem vorangegangenen Datenbankaufruf geladen wurden. Dies bedeutet zum Beispiel, dass, wenn ein als NAME(A20) definiertes Feld gelesen wird und ein Multi-Fetch-Faktor von 5 benutzt wird, der Record Buffer eine Länge von 100 (20 * 5) Bytes hat. Wenn nur 3 Datensätze von der Datenbank zurückgegeben werden, wird der Record Buffer nur mit den ersten 3 Datensätzen richtig gefüllt (Bytes 1 bis 60), während die letzten 2 Datensätze (Bytes 61 - 100) unverändert bleiben.

DBLOG Trace-Bildschirm für DL/I-Aufrufe

- [DBLOG Trace-Bildschirm für DL/I-Aufrufe aufrufen](#)
- [Spaltenüberschriften im DBLOG Trace-Bildschirm](#)

DBLOG Trace-Bildschirm für DL/I-Aufrufe aufrufen

Beispiel eines Aufrufs des **DBLOG Trace-Bildschirms** für DL/I-Aufrufe.

1. Schreiben Sie folgendes Natural-Programm:

```
DEFINE DATA LOCAL
01 COURSE VIEW OF DNDL01-COURSE
  02 COURSEN (A3)
  02 TITLE (A33)
01 OFFERING VIEW OF DNDL01-OFFERING
  02 COURSEN-COURSE (A3)
  02 LOCATION (A31)
END-DEFINE
READ (5) COURSE BY COURSEN
```

```

IF TITLE = 'NATURAL '
  FIND (1) OFFERING WITH COURSEN-COURSE = COURSEN
  MOVE 'DARMSTADT' TO LOCATION
  UPDATE
  END OF TRANSACTION
END-FIND
END-IF
END-READ
END
    
```

2. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
TEST DBLOG D
```

Die Meldung DBLOG started now wird angezeigt.

3. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
RUN
```

Das im Source-Bereich enthaltene Natural-Programm wird ausgeführt.

4. Geben Sie erneut ein:

```
TEST DBLOG D
```

Die Protokollierung wird deaktiviert und der **DBLOG Trace-Bildschirm** für DL/I-Aufrufe wird angezeigt.

User SAG		- DBLOG Trace -					Library SAG		
No	Func	PCB	NS	SC	DBD/PSB	First SSA (truncated)	IOA (trunc)	Program	Line
1	PCB				PCNQA42			LOGDL1	0090
2	GU	1	1		DNDL01	COURSE *--(COURSEN =>	.	LOGDL1	0090
3	GN	1	1		DNDL01	COURSE *--(COURSEN =>	.Z01	LOGDL1	0090
4	GN	1	1		DNDL01	COURSE *--(COURSEN =>	.001	LOGDL1	0090
5	GN	1	1		DNDL01	COURSE *--(COURSEN =>	.004NATURA	LOGDL1	0090
6	GHNP	1	2		DNDL01	COURSE *- (COURSEN =004	?010791DAR	LOGDL1	0110
7	REPL	1			DNDL01		?010791DAR	LOGDL1	0130
8	SYNC							LOGDL1	0140
9	PCB				PCNQA42			LOGDL1	0110
10	GU	1	1		DNDL01	COURSE *--(COURSEN = 004	.004NATURA	LOGDL1	0110
11	GHNP	1	2		DNDL01	COURSE *--(COURSEN = 004	?010791DAR	LOGDL1	0110
12	GN	1	1		DNDL01	COURSE *--(COURSEN =>	+110	LOGDL1	0090
***** End of Log *****									
NEXT								LIB=SAG	

Spaltenüberschriften im DBLOG Trace-Bildschirm

In der folgenden Tabelle werden die Spaltenüberschriften im **DBLOG Trace**-Bildschirm für DL/I-Aufrufe erklärt.

Spalte	Erklärung
No	Folgenummer. Die Aufrufe werden in der Abfolge ihrer erfolgten Ausführung angezeigt.
Func	DL/I Function.
PCB	PCB-Nummer.
NS	Anzahl der SSAs.
SC	DL/I Status Code.
DBD/PSB	DBD-Name für DB-Aufrufe. PSB-Name für die Zeitplanung von Aufrufen.
First SSA	Erste 25 Bytes der ersten SSA.
IOA	Erste 13 Bytes der I/O Area.
Program	Natural-Programmname.
Line	Quellcode-Zeilenummer.

DBLOG Trace-Bildschirm für SQL-Statements

- [DBLOG Trace-Funktion für SQL-Statements aufrufen](#)
- [Spaltenüberschriften und Kommandos im DBLOG Trace-Bildschirm](#)

DBLOG Trace-Funktion für SQL-Statements aufrufen

Beispiel eines Aufrufs des **DBLOG Trace**-Bildschirms für SQL-Statements.

1. Schreiben Sie folgendes Natural-Programm:

```

DEFINE DATA LOCAL
01 EMP VIEW OF DSN8810-EMP
  02 EMPNO
  02 FIRSTNME
  02 MIDINIT
  02 LASTNAME
  02 EDLEVEL
  02 SALARY
01 EMPPROJECT VIEW OF DSN8810-EMPPROJECT
  02 EMPNO
  02 PROJNO
  02 ACTNO
  02 EMPTIME
END-DEFINE

```

```
FIND (1) EMP WITH EMPNO > '000300'  
  FIND (1) EMPPROJACT WITH EMPNO = EMPNO(0150)  
    MOVE 0.75 TO EMPTIME  
    UPDATE  
  END-FIND  
  ADD 1 TO EDLEVEL  
  UPDATE  
END-FIND  
*  
FIND (1) EMP WITH EMPNO > '000300'  
  FIND (1) EMPPROJACT WITH EMPNO = EMPNO(0240)  
    DISPLAY EMPPROJACT EMP.EDLEVEL  
  END-FIND  
END-FIND  
ROLLBACK  
END
```

2. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
TEST DBLOG Q
```

Die Meldung `DBLOG started now` wird angezeigt.

3. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
RUN
```

Das Natural-Programm im Source-Bereich wird ausgeführt.

4. Geben Sie erneut ein:

```
TEST DBLOG Q
```

Die Protokollierung wird deaktiviert. Der **DBLOG Trace**-Bildschirm für SQL-Statements wird angezeigt (Beispiel):

```

11:28:58          ***** NATURAL Test Utilities *****                2008-07-28
User SAG              - DBLOG Trace -                                Library SAG
M No   R SQL Statement (truncated)  CU SN SREF M Typ  SQLC/W Program  Line LV
--   --  -
1     1  SELECT EMPNO,FIRSTNME,MIDINIT  01 01 0150 D DB2    LOGSQL   0150 01
2     2  FETCH CURSOR NEX              01 01 0150 D DB2    LOGSQL   0150 01
3     3  SELECT EMPNO,PROJNO,ACTNO,EMP  02 02 0160 D DB2    LOGSQL   0160 01
4     4  FETCH CURSOR NEX              02 02 0160 D DB2    LOGSQL   0160 01
5     5  UPDATE DSN8810.EMPPROJACT SET  02 03 0160 D DB2    LOGSQL   0180 01
6     6  CLOSE CURSOR                 02 02 0160 D DB2    LOGSQL   0160 01
7     7  UPDATE DSN8810.EMP SET EDLEVE  01 04 0150 D DB2    LOGSQL   0210 01
8     8  CLOSE CURSOR                 01 01 0150 D DB2    LOGSQL   0150 01
9     9  SELECT EMPNO,FIRSTNME,MIDINIT  05 05 0240 D DB2    LOGSQL   0240 01
10    10  FETCH CURSOR NEX              05 05 0240 D DB2    LOGSQL   0240 01
11    11  SELECT EMPNO,PROJNO,ACTNO,EMP  06 06 0250 D DB2    LOGSQL   0250 01
12    12  FETCH CURSOR NEX              06 06 0250 D DB2    LOGSQL   0250 01
13    13  CLOSE CURSOR                 06 06 0250 D DB2    LOGSQL   0250 01
14    14  CLOSE CURSOR                 05 05 0240 D DB2    LOGSQL   0240 01
15    15  ROLLBACK                     00 00 0000 D DB2    LOGSQL   0290 01
--   --  -
Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Print Exit Top  Posi Bot   -   +                               Canc

```

Spaltenüberschriften und Kommandos im DBLOG Trace-Bildschirm

In der folgenden Tabelle werden die Spaltenüberschriften im **DBLOG Trace**-Bildschirm für SQL-Statements erklärt.

Um ein Kommando auszuführen, können Sie entweder eine PF-Taste drücken oder ein Direktkommando in der Kommandozeile eingeben.

Spalte	PF-Taste	Erklärung
	Direktkommando	
M		Eingabefelder für Zeilenkommandos:
	E	Ausführung des Kommandos EXPLAIN zwecks Anzeige von Informationen über die Wahl der Strategie, die der DB2 Optimizer zur Ausführung von SQL-Statements gewählt hat. Siehe auch Unterabschnitt <i>Verwendung des Kommandos EXPLAIN bei Natural for DB2</i> in der Dokumentation

Spalte	PF-Taste	Erklärung
	Direkt-kommando	
		zum Kommando <i>LISTSQL</i> in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation.
		<p>L</p> <p>Ausführung des Kommandos <i>LISTSQL</i>. Dieses listet die Natural-Statements im Quellcode eines Natural-Objekts auf und zeigt die entsprechenden SQL-Kommandos, in die sie übersetzt wurden. Ein SQL Statement wird identifiziert durch den Library-Namen, den Programmnamen und die Zeilennummer, die aus dem Natural-DBLOG-Puffer genommen werden.</p> <p>Siehe auch <i>LISTSQL Command</i> in der <i>Systemkommandos</i>-Dokumentation.</p>
		<p>Wichtig: Da beide Kommandos ihre Informationen aus der Natural-Systemdatei beziehen, können unerwünschte Ergebnisse auftreten, wenn das entsprechende Natural-Programm neu katalogisiert worden ist, nachdem die Protokollierungsfunktion mit dem Kommando <i>TEST DBLOG Q</i> ausgeführt wurde. Diese unerwünschten Ergebnisse können durch Statements verursacht werden, die nach der Protokollierung verändert wurden.</p>
No		Folgenummer. Die Statements werden in der Abfolge ihrer erfolgten Ausführung angezeigt.
R		<p>Gilt nur, wenn der Natural File Server for DB2 benutzt wird.</p> <p>Ein Stern vor dem betreffenden Statement zeigt an, dass eine Neuselektion durchgeführt wurde, andernfalls bleibt das Feld leer.</p> <p>Siehe auch <i>Concept of the File Server</i> in der <i>Natural for DB2</i>-Dokumentation.</p>
SQL Statement		Die ersten 29 Zeichen der protokollierten SQL-Statement.
CU		Cursor-Nummer.
SN		Interne Statement-Nummer.
SREF		Statement-Referenznummer.
M		Modus: D für dynamisch oder S für statisch.
Typ		Datenbanktyp: DB2 oder /DS.
SQLC/W		Entweder der Rückgabecode (SQL Return Code) im SQLCODE-Feld der SQLCA oder die Warnung im SQLWARN0-Feld der SQLCA, wenn SQLCODE 0 ist.
Pgm		Natural-Programmname.
Line		Quellcode-Zeilenummer.
LV		Programmebene (Level)

Spalte	PF-Taste	Erklärung
	Direkt-kommando	
	PF2	Ausdrucken einer Hardcopy des Bildschirms.
	PF3	Beenden der DBLOG Trace -Funktion. Die aktuellen Protokolle werden im Natural-DBLOG-Puffer beibehalten.
	PF4	An den Listenanfang blättern.
	PF5	Protokolleinträge an den oberen Rand des Bildschirms verschieben: Positionieren Sie den Cursor in der Spalte M neben gewünschtes Kommando und Folgenummer in Spalte No und drücken Sie PF5. Die Protokolle werden neu positioniert, beginnend mit der gewählten Folgenummer.
	PF6	An das Listeneende blättern.
	PF7 oder -	In der Liste eine Seite nach oben blättern.
	PF8 oder +	In der Liste eine Seite nach unten blättern.
	PF12	Löschen des Natural-DBLOG-Puffers und Deaktivieren der Protokollierung.

DBLOG Trace-Bildschirm für VSAM-Aufrufe

- [Invoking DBLOG Trace for VSAM-Aufrufe](#)
- [Spaltenüberschriften im DBLOG Trace-Bildschirm](#)

Invoking DBLOG Trace for VSAM-Aufrufe

Beispiel eines Aufrufs des **DBLOG Trace**-Bildschirms für VSAM-Aufrufe.

1. Schreiben Sie folgendes Natural-Programm:

```

DEFINE DATA LOCAL
01 EMPVSAM VIEW OF EMPLOYEES-VS
  02 NAME (A20)
  02 CITY (A20)
  02 PERSONNEL-ID (A8)
END-DEFINE
READ (10) EMPVSAM BY PERSONNEL-ID
WRITE PERSONNEL-ID NAME CITY

```

```
END-READ  
END
```

2. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
TEST DBLOG V
```

oder

```
TEST DBLOG V START
```

Die Meldung `DBLOG started now` wird angezeigt.

3. Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
RUN
```

Das im Source-Bereich enthaltene Natural-Programm wird ausgeführt.

4. Geben Sie erneut ein:

```
TEST DBLOG V
```

oder

```
TEST DBLOG V SHOW
```

Die Protokollierung wird deaktiviert und der **DBLOG Trace**-Bildschirm für VSAM-Aufrufe erscheint (Beispiel):

```
11:21:41          ***** Natural Test Utility *****                2019-10-14  
User SAG          - DBLOG V Trace -                               Library SAG  
  
Seq Number VSAMCall  Cmd  Resp  NRet  Key (10)   RecID(10)  FileName  Program  Line  
-----  
          1  SETL      L3  
          2  GETNXT   L3          11100102  11100102  EMPLVS   VSAM01   0050  
          3  GETNXT   L3          11100105  11100105  EMPLVS   VSAM01   0050  
          4  ESETL    RC  
  
          ***** End of Log *****
```


Spaltenüberschriften im DBLOG Trace-Bildschirm

In der folgenden Tabelle werden die Spaltenüberschriften im **DBLOG Trace**-Bildschirm für VSAM-Aufrufe erklärt.

Spalte	Erklärung
Seq Number	Folgenummer. Die Aufrufe werden in der Reihenfolge angezeigt, in der sie ausgeführt wurden.
VSAMCmd	VSAM-Aufruf wird abgesetzt.
Cmd	Äquivalentes Adabas-Kommando.
Resp	Rückgabecode nach dem VSAM-Aufruf. c
NRet	Natural-Rückgabecode, falls vorhanden.
Key (10)	Erste 10 Bytes des VSAM-Schlüssels.
RecID (10)	Erste 10 Bytes der Datensatzkennung (Record ID).
FileName	VSAM-Datei, auf die zugegriffen wurde.
Program	Name des Natural-Programms.
Line	Quellcode-Zeilenummer des Natural-Programms.

45 DBLOG Snapshot-Funktion

- Snapshot-Funktion für Adabas-Kommandos 332
- Snapshot-Funktion für DL/I-Aufrufe 334
- Snapshot-Funktion für SQL-Statements 337
- Snapshot-Funktion für VSAM-Aufrufe 339

Die Snapshot-Funktion liefert ausführliche Informationen zu einem bestimmten Adabas-Kommando, DL/I-Aufruf, SQL-Statement oder VSAM-Aufruf.

Folgende Themen werden behandelt:

Snapshot-Funktion für Adabas-Kommandos

Die Snapshot-Funktion unterbricht die Programmausführung nach der Ausführung des ersten Adabas-Kommandos, das die Auswahlkriterien erfüllt, die im **DBLOG-Menü** angegeben wurden. Der für das angegebene Adabas-Kommando generierte **Snapshot Report** (siehe folgenden Beispiel-Bildschirm) wird unmittelbar nach der Programmunterbrechung angezeigt.

Die Snapshot-Funktion protokolliert automatisch *alle* Adabas-Puffer. Deshalb ist vor dem Start der Snapshot-Funktion kein Markieren der optionalen Puffer im **DBLOG-Menü** nötig. Der Standard-**Snapshot Report** zeigt den Steuerblock (CB), bei dem es sich entweder um den klassischen Steuerblock (ACB) oder den erweiterten Steuerblock (ACBX) handelt.

Folgende Themen werden behandelt:

- [Snapshot Report für Adabas-Kommandos aufrufen](#)
- [Puffer im Snapshot Report anzeigen](#)

Snapshot Report für Adabas-Kommandos aufrufen

➤ **Um den Snapshot Report-Bildschirm für Adabas-Kommandos aufzurufen:**

- 1 Geben Sie im **DBLOG-Menü** ein Adabas-Kommando und, falls gewünscht, zusätzliche Kriterien an und geben Sie den Funktionscode S ein.

Die Meldung `DBLOG snapshot facility started now` erscheint und zeigt an, dass die DBLOG-Snapshot-Funktion jetzt gestartet wurde.

- 2 Führen Sie ein Natural-Programm aus, das das im **DBLOG-Menü** angegebene Adabas-Kommando enthält.

Die Programmausführung wird gestoppt und ein **Snapshot Report**-Bildschirm erscheint (Beispiel):

```

16:36:39          ***** NATURAL TEST UTILITIES *****          2006-12-12
                    - Snapshot Report -

Command Code : L3          Command ID   : ??? 00200101 File Number  : 013C
Response Code:      0      ISN          :          1300
ISN Low Limit: 00000000   ISN Quantity:          0
FB Length   : 0009       RB Length   : 0014          SB Length   : 0008
VB Length   : 0014       IB Length   : 0000          Com. Option 1:
Com. Option 2: V         Additions 1  : AE]?          Additions 2  : ? ?
Additions 3  :          Additions 4  :
Global FID   : 0000000000000000 Command Time : 00000019 Pgm: SAGTEST Lin: 0020
Control Block
0000 * 30D5D3F3 00200101 013C0000 00000514 * ?NL3 ?????? ?? * 0000
0010 * 00000000 00000000 00090014 00080014 *      ? ? ? ? * 0010
0020 * 000000E5 C1C5BBCA 40404040 00120014 *      VAE]? ? ? * 0020
0030 * 00000000 00000000 00000000 00000000 *          * 0030
0040 * 00000000 00000000 00000019 00000000 *          ?      * 0040
0050 * 00000000 00000000 00000000 00000000 *          * 0050
0060 * 00000000 00000000 00000000 00000000 *          * 0060
0070 * 00000000 00000000 00000000 00000000 *          * 0070

Command ==> CB
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  CB    FB    RB    -    +    SB    VB    IB    Canc
  
```

Puffer im Snapshot Report anzeigen

Standarmäßig zeigt der **Snapshot Report**-Bildschirm den Steuerblock (CB). Sie können die entsprechend belegte PF-Taste drücken oder in der Kommandozeile das entsprechende Direktkommando eingeben, um andere Adabas-Puffer anzuzeigen oder durch einen Report zu blättern (siehe unten).

Die Verfügbarkeit einer PF-Tastenfunktion ist vom zurzeit angezeigten Puffer abhängig. Wenn ein Puffer mehr als eine Bildschirmseite umfasst oder mehrere Format-/Record Buffer enthält, sind in dem Bildschirm entsprechende mit Blätterfunktionen belegte PF-Tasten vorhanden.

PF-Taste	Direktkommando	Puffer
PF4	CB	Anzeige des Control Block. Dies ist die Standardeinstellung.
PF5	FB	Anzeige des Format Buffer.
PF6	RB oder - -	Anzeige des Record Buffer (RB) oder Blättern (- -) an den Anfang einer langen Pufferanzeige.
PF7	-	In einer langen Pufferanzeige eine Seite nach oben blättern.
PF8	+	In einer langen Pufferanzeige eine Seite nach unten blättern.

PF-Taste	Direktkommando	Puffer
PF9	SB oder ++	Anzeige des Search Buffer(SB) oder Blättern (++) an das Ende einer langen Pufferanzeige.
PF10	VB oder <	Anzeige des Wertpuffers (VB). Bei mehreren Format/Record Buffers Anzeige des vorigen (<) Format/Record Buffer.
PF11	IB oder >	Anzeige des ISN Buffer (IB). Bei mehreren Format/Record Buffers Anzeige des nächsten (>) Format/Record Buffer.

Informationen zu den Feldern, die in einem Steuerblock oder Puffer abgezeigt werden, sind im Abschnitt *Adabas-Puffer anzeigen* enthalten.

Snapshot-Funktion für DL/I-Aufrufe

Diese Snapshot-Funktion generiert den **Snapshot Report** (s. Beispiel-Bildschirm weiter unten) des ersten DL/I-Aufrufs, der die Auswahlkriterien erfüllt, die im **DBLOG-Menü** angegeben wurden. Bei einem Snapshot wird der Programmfluss nicht unterbrochen.

Die Snapshot-Daten werden im Natural-DBLOG-Puffer gehalten und werden nur dann angezeigt, wenn der Benutzer das entsprechende DBLOG-Kommando eingibt (s. unten).

Folgende Themen werden behandelt:

- [Snapshot Report für DL/I-Aufrufe aufrufen](#)
- [Snapshot Report-Informationen für DL/I-Aufrufe](#)

Snapshot Report für DL/I-Aufrufe aufrufen

➤ **Um den Snapshot Report-Bildschirm für DL/I-Aufrufe aufzurufen:**

- 1 Geben Sie im **DBLOG-Menü** einen DL/I-Aufruf und, falls gewünscht, zusätzliche Kriterien an und geben Sie den Funktionscode S ein

Die Meldung `DBLOG snapshot facility started now` erscheint und zeigt an, dass die DBLOG-Snapshot-Funktion jetzt gestartet wurde.

- 2 Führen Sie ein Natural-Programm aus, das den im **DBLOG-Menü** angegebenen DL/I-Aufruf enthält. (Die Protokolldaten werden in den Natural-DBLOG-Puffer geschrieben.)
- 3 Geben Sie zur Anzeige der Snapshot-Daten das folgende Kommando ein:

Snapshot Report-Informationen für DL/I-Aufrufe

Im **Snapshot Report**-Bildschirm für DL/I-Aufrufe werden folgende Informationen angezeigt:

- Name des PSB (Program Specification Block)
- Nummer des PCB (Program Communication Block)
- PCB-Maske mit folgenden Bestandteilen:
 - DBD (Database Description) einschließlich Datenbankname
 - Segment Level-Nummer
 - Statuscode
 - Verarbeitungsoptionen (Processing Options)
 - Segment-Name
 - Länge des KFBA (Key Feedback Area)
 - Anzahl der SENSEGs (Sensitive Segments)
 - KFBA: Key Feedback Area
 - Anzahl der SSAs (Segment Search Argument)
- alle SSAs
- der I/O-Bereich

Die ersten 120 Bytes der Key Feedback Area, aller SSAs (möglich sind bis zu 15 SSAs) und des I/O-Bereichs werden sowohl im Dezimal- als auch im Hexadezimalformat angezeigt.

Der DBD-Name im PCB dient dazu, das entsprechende NDB (Natural-Äquivalent der DBD) aus der Natural-Systemdatei FDIC zu lesen. In diesem NDB wird das Segment, dessen Name im PCB gegeben ist, aufgesucht und seine minimale/maximale Länge und Segmentebenennummer werden angezeigt. Die Segmentebenennummer sollte mit der Nummer im PCB übereinstimmen. Auf diese Weise ist es möglich, Inkonsistenzen zwischen Natural NDBs und DL/I DBDs zu erkennen.

Die Snapshot-Funktion prüft, ob die DL/I DBD/PSB und die Natural NDB/NSB in den Feldern **Level Number** und **Number of SENSEGs** die gleichen Werte enthalten. Das Vorhandensein gleicher Werte stellt jedoch nicht unbedingt sicher, dass die DL/I DBD/PSB und die Natural NDB/NSB vollständig konsistent sind.

Im **obigen Beispiel-Bildschirm** sind die Werte in den **Number of SENSEGs**-Feldern verschieden, weil die Natural NATPSB-Prozedur nicht ausgeführt wurde, nachdem der PSB durch die DL/I PSBGEN-Prozedur geändert worden war.

Snapshot-Funktion für SQL-Statements

Diese Snapshot-Funktion generiert den **Snapshot Report** (s. Beispiel-Bildschirm weiter unten) des ersten SQL-Statement, das die Auswahlkriterien erfüllt, die im **DBLOG-Menü** angegeben wurden. Bei einem Snapshot wird der Programmfluss nicht unterbrochen.

Im Gegensatz zu den Statements, die mit der DBLOG-Trace-Funktion angezeigt werden, zeigt der Snapshot das Statement in seiner Gesamtheit (begrenzt auf 13 Zeilen).

Die Snapshot-Daten werden im Natural-DBLOG-Puffer gehalten und werden nur dann angezeigt, wenn der Benutzer das entsprechende DBLOG-Kommando eingibt (s. unten).

Folgende Themen werden behandelt:

- [Snapshot Report für SQL-Statements aufrufen](#)
- [Snapshot Report-Informationen für SQL-Statements](#)

Snapshot Report für SQL-Statements aufrufen

» Um den Snapshot Report-Bildschirm für SQL-Statements aufzurufen:

- 1 Geben Sie im **DBLOG-Menü** ein SQL-Statement und, falls gewünscht, zusätzliche Kriterien an und geben Sie den Funktionscode S ein.

Die Meldung `DBLOG snapshot facility started now` erscheint und zeigt an, dass die DBLOG-Snapshot-Funktion jetzt gestartet wurde.

- 2 Führen Sie ein Natural-Programm aus, das das im **DBLOG-Menü** angegebene SQL-Statement enthält. (Die Protokolldaten werden in den Natural-DBLOG-Puffer geschrieben.)
- 3 Geben Sie zur Anzeige der Snapshot-Daten das folgende Kommando ein:

```
TEST DBLOG Q
```

Oder:

Geben Sie im **DBLOG-Menü** den Funktionscode E ein.

Der **Snapshot Report**-Bildschirm für SQL-Statements erscheint (Beispiel):

```

10:59:28          ***** NATURAL Test Utilities *****          2006-12-12
User SAG          - Snapshot Report -          Library SAG

CU SN M Typ R SQLC/W      Library  Program  Store Clock Value   Line LV CID(Hex)
01 01 D DB2              SAG      SAGTEST  2002/04/03 14:23:06 0150 01 01500101

SQL Statement
SELECT EMPNO, FIRSTNME, MIDINIT, LASTNAME, EDLEVEL, SALARY FROM DSN8510.EMP WHERE EM
PNO > '000300' FOR UPDATE OF EDLEVEL

Command ===>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help  Print Exit                                Canc
    
```

Snapshot Report-Informationen für SQL-Statements

Der **Snapshot Report**-Bildschirm für SQL-Statements enthält folgende Informationen:

Spalte	Erklärung
CU	Cursor-Nummer.
SN	Interne Statement-Nummer.
M	Modus: D für dynamisch oder S für statisch.
Typ	Datenbanktyp: DB2.
R	Gilt nur bei Benutzung des Natural File Server for DB2. Ein Stern vor dem betreffenden Statement zeigt an, dass eine Neuselektion durchgeführt wurde, andernfalls bleibt das Feld leer. Siehe auch <i>Concept of the File Server</i> in der <i>Natural for DB2</i> -Dokumentation.
SQLC/W	Entweder der SQL-Rückgabecode im Feld SQLCODE der SQLCA oder die Warnung im Feld SQLWARN0 der SQLCA, wenn SQLCODE 0 ist.
Library	Library, in der das Natural-Programm mit dem protokollierten Statement katalogisiert wurde.
Program	Name des Natural-Programms, das das protokollierte Statement enthält.
Store Clock Value	Zeitstempel des Natural-Programms, das das protokollierte Statement enthält.
Line	Quellcode-Zeilenummer des protokollierten Statement.
LV	Aufrufebene (Level) des Natural-Programms, das das protokollierte Statement enthält.
CID (Hex)	Kommandokennung (Command ID) des protokollierten Statement im Hexadezimalformat.

Snapshot-Funktion für VSAM-Aufrufe

Diese Snapshot-Funktion generiert den **Snapshot Report** (s. Beispiel-Bildschirm weiter unten) des ersten VSAM-Aufrufs, der die Auswahlkriterien erfüllt, die im **DBLOG-Menü** angegeben wurden. Bei einem Snapshot wird der Programmfluss nicht unterbrochen.

Die Snapshot-Daten werden im Natural-DBLOG-Puffer gehalten und werden nur dann angezeigt, wenn der Benutzer das entsprechende DBLOG-Kommando eingibt (s. unten).

Folgende Themen werden behandelt:

- [Snapshot Report für VSAM-Aufrufe aufrufen](#)
- [Snapshot Report-Informationen für VSAM-Aufrufe](#)

Snapshot Report für VSAM-Aufrufe aufrufen

➤ **Um den Snapshot Report-Bildschirm für VSAM-Aufrufe aufzurufen:**

- 1 Geben Sie im **DBLOG-Menü** einen VSAM-Aufruf und, falls gewünscht, zusätzliche Kriterien an und geben Sie den Funktionscode S ein.

Die Meldung `DBLOG snapshot facility started now` erscheint und zeigt an, dass die DBLOG-Snapshot-Funktion jetzt gestartet wurde.

- 2 Führen Sie ein Natural-Programm aus, das den im **DBLOG-Menü** angegebenen VSAM-Aufruf enthält. (Die Protokolldaten werden in den Natural-DBLOG-Puffer geschrieben.)
- 3 Geben Sie zur Anzeige der Snapshot-Daten das folgende Kommando ein:

```
TEST DBLOG V
```

oder

```
TEST DBLOG V SHOW
```

Oder:

Geben Sie im **DBLOG-Menü** den Funktionscode E ein.

Der **Snapshot Report**-Bildschirm für VSAM-Aufrufe (Beispiel) erscheint:

Snapshot Report-Informationen für VSAM-Aufrufe

Der **Snapshot Report**-Bildschirm für VSAM-Aufrufe enthält folgende Informationen:

Feld	Erklärung
VSAM Call	Ausgebener VSAM-Aufruf.
File 02	Flag 02 vom DCR Copybook.
Flag 03	Flag 03 vom DCR Copybook.
Flag 04	Flag 04 vom DCR Copybook.
Flag 06	Flag 06 vom DCR Copybook.
VSAM Key	Erste 8 Bytes des VSAM-Schlüssels.
NAT Pgm	Natural-Programmname.
PgmLine	Quellcode-Zeilenummer des Natural-Programms.
FileType	Dateityp KSDS, ESDS oder RRDS.
CID(HEX)	Command ID, equivalent to that of ADABAS.
CMD CODE	Äquivalentes Adabas-Kommando.
FILENAME	VSAM-Datei, auf die der Zugriff erfolgt.
PATHNAME	Pfadname für die VSAM-Datei, auf die der Zugriff erfolgt.
RETCODE	Rückgabecode von dem VSAM-Aufruf.
ProbCode	Problemcode von dem VSAM-Aufruf.
Key Len	Länge des VSAM-Schlüssels.
Nat Resp	Natural-Rückgabecode, falls vorhanden.
Record	Erste 62 Bytes des VSAM-Datensatzes.
CBA	Erste 62 Bytes des CBA-Datensatzes.
SB	Erste 62 Bytes des Suchpuffers (Search Buffer).
FB	Erste 62 Bytes des Formatpuffers (Format Buffer).
RB	Erste 62 Bytes des Datensatzpuffers (Record Buffer).
ISN	Erste 62 Bytes des ISN-Puffers (ISN Buffer).
VB	Erste 62 Bytes des Wertpuffers (Value Buffer)

46 TEST DBLOG -Kommando

- Syntax-Diagramme 344
- Erklärung der Schlüsselwörter 345

The Natural-Systemkommando `TEST DBLOG` dient dazu, die DBLOG Utility auszuführen und die zurzeit im Natural-DBLOG-Puffer gespeicherten Protokoll-Datensätze anzuzeigen oder zu löschen. Dabei ist zu beachten, dass es beim Kommando `TEST DBLOG` nicht möglich ist, Parameter zur Angabe von Auswahlkriterien anzugeben. Die Angabe von Auswahlkriterien ist nur im **DBLOG-Menü** möglich.

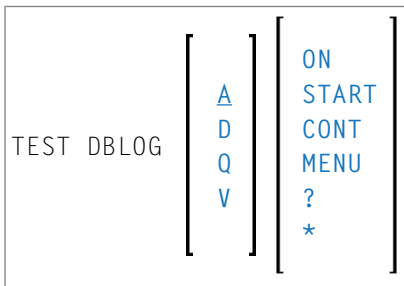
Die beim Kommando `TEST DBLOG` gültigen Schlüsselwörter werden in den Syntax-Digrammen und Tabellen weiter unten erklärt. Einige dieser Schlüsselwörter wirken wie ein Kippschalter und können sowohl zum Aktivieren als auch zum Deaktivieren benutzt werden, je nachdem ob im Natural-DBLOG-Puffer Daten gespeichert sind, siehe Abschnitt *Erklärung der Schlüsselwörter*.

Eine Beschreibung der in den Syntax-Digrammen verwendeten Symbole befindet sich im Abschnitt *Syntax-Elemente* in der *Systemkommandos* -Dokumentation.

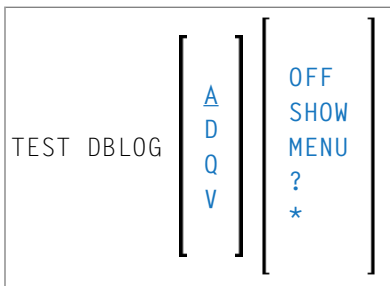
Folgende Themen werden behandelt:

Syntax-Diagramme

DBLOG aktivieren



DBLOG deaktivieren



Erklärung der Schlüsselwörter

Schlüsselwort	Funktion
A	<p>Standardwert.</p> <p>Kippschalterfunktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aktiviert das Protokollieren von Adabas-Kommandos, wenn im Natural-DBLOG-Puffer keine Daten existieren. ■ Deaktiviert das Protokollieren von Adabas-Kommandos. Der DBLOG TraceDBLOG Trace-Bildschirm des aktuellen Protokoll-Datensatzes wird angezeigt, wenn im Natural-DBLOG-Puffer Daten existieren.
D	<p>Kippschalterfunktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aktiviert das Protokollieren von DL/I-Aufrufen, wenn im Natural-DBLOG-Puffer keine Daten existieren. ■ Deaktiviert das Protokollieren von DL/I-Aufrufen. Der DBLOG TraceDBLOG Trace-Bildschirm des aktuellen Protokoll-Datensatzes wird angezeigt, wenn im Natural-DBLOG-Puffer Daten existieren.
Q	<p>Kippschalterfunktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aktiviert das Protokollieren von SQL-Statements, wenn im Natural-DBLOG-Puffer keine Daten existieren. ■ Deaktiviert das Protokollieren von SQL-Statements. Der DBLOG TraceDBLOG Trace-Bildschirm des aktuellen Protokoll-Datensatzes wird angezeigt, wenn im Natural-DBLOG-Puffer Daten existieren.
V	<p>Kippschalterfunktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aktiviert das Protokollieren von VSAM-Aufrufen, wenn im Natural-DBLOG-Puffer keine Daten existieren. ■ Deaktiviert das Protokollieren von VSAM-Aufrufen. Der DBLOG Trace-Bildschirm des aktuellen Protokoll-Datensatzes wird angezeigt, wenn im Natural-DBLOG-Puffer Daten existieren.

Schlüsselwort	Funktion
CONT	Aktiviert bzw. reaktiviert (durch Neustart) die Protokollierung. Ein Neustart bewirkt, dass DBLOG die Protokollierung mit dem nächsten ausgeführten Programm oder Lauf fortsetzt, nachdem die DBLOG-Ausführung gestoppt wurde, und dass die neuen Daten zu den Daten hinzugefügt werden, die von vorangegangenen Aufzeichnungen existieren.
MENU	Ruft das DBLOG-Menü auf. Dort können Sie die Protokollierung aktivieren oder deaktivieren und die zu protokollierenden Kommandos, Aufrufe oder Statements angeben, siehe entsprechende Abschnitte.
?	
*	
SHOW	Deaktiviert die Protokollierung. Der DBLOG Trace -Bildschirm des aktuellen Protokoll-Datensatzes wird angezeigt, wenn im Natural-DBLOG-Puffer Daten existieren. Die Daten des Protokoll Datensatzes werden nicht gelöscht, sondern im Natural-DBLOG-Puffer gehalten.
ON oder START	Löscht den Natural-DBLOG-Puffer und aktiviert die Protokollierung.
OFF	Löscht den Natural-DBLOG-Puffer und deaktiviert die Protokollierung.

VII

INPL Utility

47

INPL Utility

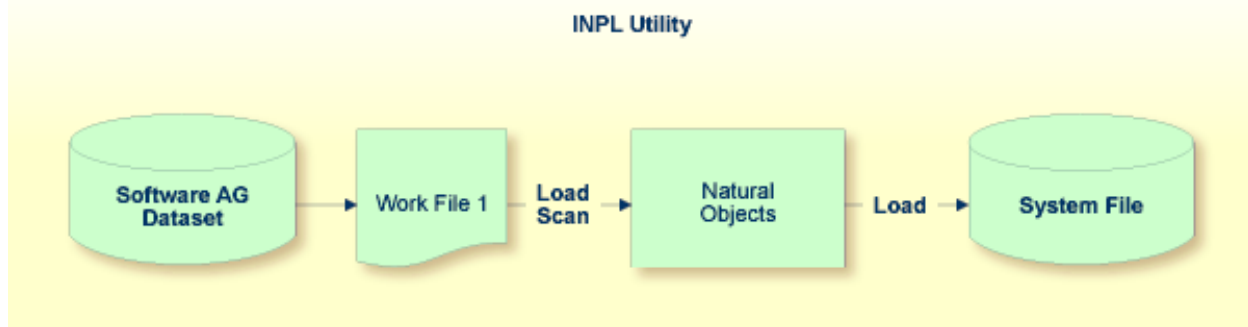
▪ Einführung in das Dienstprogramm INPL	350
▪ Load Libraries Only - Nur Libraries laden	356
▪ Load DDMs Only - Nur DDMs laden	357
▪ Load Error Messages Only - Nur Fehlermeldungen laden	357
▪ Load All Objects - Alle Objekte laden	358
▪ Replace Product Installation - Produktinstallation ersetzen	358
▪ Scan INPL File - INPL-Datei scannen	359
▪ Natural Security Recover - Initialisierung der Natural Security-Umgebung erzwingen	360
▪ User-Exit-Routinen	361

Mit dem Dienstprogramm INPL (Initial Natural Program Load) können Sie Natural-Objekte aus von der Software AG gelieferten Datasets (Dateien) laden und scannen.

Einführung in das Dienstprogramm INPL

Das Dienstprogramm INPL verarbeitet die von der Software AG bereitgestellten Natural-Objekte.

Das folgende Diagramm zeigt das Funktionsprinzip des Dienstprogramms INPL:



Die Natural-Objekte werden als Installations- oder Update-Datasets (Dateien) geliefert, die der Arbeitsdatei 1 (Work File 1) zugeordnet werden. Das Dienstprogramm INPL lädt die Natural-Objekte aus Arbeitsdatei 1 in Natural-Systemdateien.

Zu den Natural-Objekten gehören katalogisierte Objekte und Quellcodeobjekte, die in Libraries in den Natural-Systemdateien FNAT und FUSER oder in der Systemdatei FDIC, in der DDMs (Datendefinitionsmodule) gespeichert werden, enthalten sind.

Neben dem Laden von Natural-Objekten bietet das Dienstprogramm INPL folgende Funktionen:

- Eine Scan-Funktion zur Überprüfung des Inhalts des der Arbeitsdatei 1 zugeordneten Dataset und eine **Natural Security Recover**-Funktion, die die Initialisierung der Natural Security-Umgebung erzwingt.
- Laden von Korrekturen (Fixes) für die Natural Business Services, die Natural-Objekte, Construct-Modelle, Construct-Rahmen und Construct-Hilfetexte enthalten, wenn die Natural Business Services 5.3.1.8 oder höher installiert sind und die INPL-Funktion **Load All Objects** ausgeführt wird.

Wenn Fixes für Natural Business Services geladen werden, wird `PRINTER(1)` für den Natural Business Services-Load Report verwendet und muss entsprechend definiert werden.

Tritt während der INPL-Ausführung ein Fehler auf, wird der INPL-Vorgang unterbrochen und mit dem Condition Code 40 vorzeitig beendet.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- Restriktionen
- Sonderfälle
- Dienstprogramm INPL aufrufen
- Verfügbare Optionen
- INPL-Report
- Prüfkommandos

Restriktionen

Sie können nur Datasets (Dateien) verarbeiten, die als „SAG system INPL data set (file)“ gekennzeichnet sind.

Sonderfälle

In allen folgenden Fällen muss das INPL-Kommando über den dynamischen Natural-Profilparameter `STACK` angegeben werden:

- wenn ein INPL bei einer leeren FNAT-Systemdatei ausgeführt werden soll,
- wenn ein neues Upgrade-INPL durchgeführt werden soll,
- wenn eine bestehende Produktinstallation ersetzt werden soll,
- wenn eine INPL-Verarbeitung in einer Natural Security-Umgebung durchgeführt werden soll.

Dienstprogramm INPL aufrufen

➤ **Um das Dienstprogramm INPL aufzurufen:**

- 1 Geben Sie das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
INPL
```

Es wird ein INPL-Menü ähnlich dem folgenden Beispiel angezeigt:

```

10:56:15          ***** NATURAL INPL UTILITY *****          2022-07-19
User: SAG                                               Library: SYSTEM

          Code   Function

          L     Load Libraries Only
          D     Load DDMs Only
          E     Load Error Messages Only
          B     Load All Objects
          P     Replace Product Installation
          S     Scan INPL File
          R     Natural Security Recover
          ?     Help
          .     Exit

Code ..... B
Replace ..... Y (Y/N/P/O)   Load Except . N (Y/N)
DDM Name ....
Library .....
Object Name .                Date ..... (YYYY-MM-DD)
Check Date .. N (Y/N)       Number ..... 0

```

- 2 Im INPL-Menü können Sie eine der folgenden Funktionen auswählen, indem Sie den entsprechenden Funktionscode in das Feld **Code** eingeben:

Code	Funktion	Beschreibung siehe:
L	Load Libraries Only	Nur Libraries laden
D	Load DDMs Only	Nur DDMs laden
E	Load Error Messages Only	Nur Fehlermeldungen laden
B	Load All Objects	Alle Objekte laden
P	Replace Product Installation	Produktinstallation ersetzen
S	Scan INPL File	INPL-Datei scannen
R	Natural Security Recover	Natural Security Recover

Ausführliche Informationen zu diesen Funktionen finden Sie in den angegebenen Abschnitten.

- 3 Ändern oder ergänzen Sie die übrigen Eingabefelder wie unter [Verfügbare Optionen](#) beschrieben.
- 4 Drücken Sie **Enter**, um Ihre Eingaben zu bestätigen.

Verfügbare Optionen

Der folgende Abschnitt beschreibt die Eingabefelder im INPL-Menü, in denen Sie einen oder mehrere Parameter als Objektauswahlkriterien für die im Feld **Code** angegebene INPL-Funktion angeben können. Die Verwendung eines Parameters hängt von der jeweiligen Funktion ab, wie in den entsprechenden Abschnitten in dieser Dokumentation angegeben.

Feld	Beschreibung
Replace	<p>Ersetzen</p> <p>Gibt an, ob die zu verarbeitenden Natural-Objekte bereits in den Systemdateien vorhandene Objekte ersetzen sollen.</p> <p>Mögliche Einstellungen:</p> <p>Y Alle vorhandenen Objekte werden ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</p> <p>N Vorhandene Objekte werden <i>nicht</i> ersetzt.</p> <p>P Alle vorhandenen Objekte werden ersetzt. Zusätzlich werden vorhandene Natural- oder Natural-Add-on-Produktinstallationen ersetzt, abhängig von den entsprechenden Prüfkommandos (siehe unten), die während der INPL-Verarbeitung ausgeführt werden.</p> <p>0 Setzt die Eigentümerinformationen der angegebenen Objekte zurück. Gilt nur für die Funktion Natural Security Recover.</p> <p>Siehe auch Check Date, um nur Objekte zu ersetzen, die älter sind als die zu bearbeitenden Objekte.</p> <p>Wenn Sie die Funktion Natural Security Recover benutzen, können Sie in diesem Feld die Option 0 eingeben, um die Eigentümerinformationen der angegebenen Objekte zurückzusetzen.</p>
DDM Name	<p>DDM-Name</p> <p>Der Name eines Datendefinitionsmoduls (DDM) oder ein Bereich von Namen.</p> <p>Wenn Sie einen Wert eingeben, der mit einem Stern (*) endet, wird jedes DDM, dessen Name mit dem angegebenen Wert beginnt, verarbeitet. Wenn nur ein Stern (*) eingegeben wird oder wenn dieses Feld leer ist, werden alle DDMs verarbeitet.</p>
Library	<p>Library-Name</p> <p>Der Name einer Library oder ein Bereich von Namen.</p> <p>Wenn Sie einen Wert eingeben, der mit einem Stern (*) endet, wird jede Library mit einem Namen verarbeitet, der mit dem angegebenen Wert beginnt. Der Library-Name ist obligatorisch, wenn Object Name angegeben ist.</p>
Object Name	<p>Objektname</p> <p>Der Name eines Natural-Objekts (außer DDMs) oder ein Bereich von Namen.</p>

Feld	Beschreibung
	<p>Wenn der Wert mit einem Stern (*) endet, wird jedes Objekt mit einem Namen, der mit dem angegebenen Wert beginnt, verarbeitet.</p> <p>Wenn dieses Feld leer ist, werden alle Objekte verarbeitet, die in der im Feld Library angegebenen Library enthalten sind.</p>
Check Date	<p>Datum prüfen</p> <p>Gibt an, ob vorhandene Natural-Objekte in Abhängigkeit von ihrem Zeitstempel ersetzt werden sollen.</p> <p>Dieser Parameter hat keine Auswirkung, wenn Replace (Ersetzen) auf N gesetzt ist.</p> <p>Mögliche Einstellungen:</p> <p>Y Ein Objekt ist älter, wenn es vor dem zu ladenden Objekt gespeichert oder katalogisiert wurde.</p> <p>N Alle Objekte werden ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</p>
Load Except	<p>Laden außer</p> <p>Gibt an, ob Natural-Objekte von der Verarbeitung ausgeschlossen werden sollen.</p> <p>Dieser Parameter gilt nicht bei Fehlermeldungen.</p> <p>Mögliche Einstellungen:</p> <p>Y Alle Objekte werden verarbeitet, außer den in den Feldern DDM Name, Library und/oder Object Name angegebenen Objekten.</p> <p>N Keine Ausnahmen - alle Objekte werden verarbeitet. Dies ist die Standardeinstellung.</p> <p>Beispiele für Ausnahmen beim Laden:</p> <p>Alle Libraries außer der Library ABC werden geladen: Code = L Library = ABC</p> <p>Alle DDMs mit einem anderen Präfix als XY werden geladen: Code = D DDM Name = XY*</p> <p>Alle Objekte, die in Libraries mit einem anderen Präfix als AB enthalten sind, und alle DDMs mit einem anderen Präfix als CD werden geladen: Code = B Library = AB* DDM Name = CD*</p>
Date	<p>Datum</p> <p>Schränkt die Verarbeitung auf Natural-Objekte ein, die an oder nach dem in diesem Feld eingegebenen Datum gespeichert oder katalogisiert wurden.</p>

Feld	Beschreibung
	Das Datum muss im Format <i>YYYY-MM-DD</i> (<i>YYYY</i> = Jahr, <i>MM</i> = Monat, <i>DD</i> = Tag) eingegeben werden.
Number	<p>Anzahl</p> <p>Begrenzt die Verarbeitung von Natural-Objekten auf eine bestimmte Anzahl. Gezählt werden alle Objekte, die gemäß den im INPL-Menü angegebenen Auswahlkriterien geladen oder gescannt werden.</p> <p>Wenn die Anzahl der verarbeiteten Objekte den im Feld Number eingegebenen Wert erreicht hat, wird die Verarbeitung mit einer entsprechenden Meldung beendet.</p>

INPL-Report

Wenn die ausgewählte INPL-Funktion beendet ist, wird ein entsprechender INPL-Report auf dem Bildschirm angezeigt.

Prüfkommandos

Das Dienstprogramm INPL verarbeitet interne Prüfkommandos, die bei der Durchführung einer INPL-Funktion automatisch ausgeführt werden. Prüfkommandos werden verwendet, um den Lade- oder Scanvorgang zu steuern und auf bestimmte Ereignisse zu reagieren. Die Prüfkommandos, die während eines INPL-Vorgangs ausgeführt werden, werden in den INPL-Report geschrieben.

Die Parameter, mit denen das Prüfkommando auf ein Ereignis reagiert, sind z.B. *STOP*, *LOAD*, *CONTINUE*, *SKIP*, *USERLOAD* oder *USERCONTINUE*. Sie können sich alle Parameter mit der Funktion **Scan INPL File** anzeigen lassen. Diese Parameter werden zum Beispiel verwendet, um zu überprüfen, ob die Version eines zu installierenden Produkts höher ist als die Version des bereits installierten Produkts.

Sie können ein Prüfkommando nicht ändern, aber Sie können die Wirkung der Parameter *USERLOAD* und *USERCONTINUE* beeinflussen, indem Sie die Funktion **Replace Product Installation** (Funktionscode *P*) wählen oder die Option **Replace** auf *P* setzen.

USERLOAD (oder *USERCONTINUE*) bedeutet: Laden (bzw. Fortsetzen des Ladens) nur, wenn der Funktionscode *P* gewählt wurde oder wenn die Option **Replace** auf *P* gesetzt ist.

Beispiel für *USERLOAD* und *USERCONTINUE*

Im folgenden Beispiel für ein Prüfkommando wird die aktuell installierte Natural-Version geprüft, bevor der INPL-Vorgang durchgeführt wird:

```
CHECK VERSION NAT vrs LT USERLOAD EQ LOAD GT USERLOAD
```

wobei *vrs* die Natural-Version des zu ladenden INPL-Inhalts ist.

Liegt die installierte Natural-Version (NAT) unter (LT) oder über (GT) *vrs*, so wird die INPL-Funktion nur ausgeführt, wenn der Funktionscode *P* angegeben oder die Option **Replace** auf *P* gesetzt wurde. Andernfalls bricht das INPL-Dienstprogramm ab oder wird mit Condition Code 40 im Batch abgebrochen und eine entsprechende Meldung in den INPL-Report geschrieben.

Ist die Version gleich *vrs*, wird die INPL-Funktion immer ausgeführt, unabhängig davon, ob der Funktionscode *P* angegeben oder die Option **Replace** auf *P* gesetzt ist.

Load Libraries Only - Nur Libraries laden

Mit dieser Funktion des Dienstprogramms INPL können Sie katalogisierte Natural-Objekte und Quellcodeobjekte in die angegebenen Libraries in der Natural-Systemdatei FNAT oder FUSER laden.

> Um Libraries zu laden:

1 Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode *L* ein. Sie können Parameter angeben, die bei der Ausführung dieser Funktion gültig sein sollen:

- Ersetzen: **Replace** (Y/N)
- Laden außer: **Load Except** (Y/N)
- Bibliothek: **Library**
- Objekt-Name: **Object Name**
- Datum: **Date** (YYYY-MM-DD)
- Datum prüfen: **Check Date** (Y/N)
- Anzahl: **Number**

Ausführliche Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter *Verfügbare Optionen* im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*.

2 Bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Nach Beendigung der Funktion wird ein entsprechender **INPL-Report** (siehe Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*) ausgegeben.

Load DDMs Only - Nur DDMs laden

Diese Funktion des Dienstprogramms INPL wird verwendet, um DDMs in die Systemdatei FDIC zu laden.

➤ **Um DDMs zu laden:**

1 Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **D** ein. Sie können Parameter angeben, die während der Ausführung dieser Funktion gültig sein sollen:

- Ersetzen: **Repl**ace (Y/N)
- Laden außer: **Load Except** (Y/N)
- DDM-Name: **DDM Name**
- Anzahl: **Number**

Ausführliche Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter *Verfügbare Optionen* im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*.

2 Bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Nach Beendigung der Funktion wird ein entsprechender **INPL-Report** (siehe Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*) ausgegeben.

Load Error Messages Only - Nur Fehlermeldungen laden

Mit dieser Funktion des Dienstprogramms INPL können benutzerdefinierte Fehlermeldungen oder Systemfehlermeldungen in bestimmte Libraries in der Natural-Systemdatei FUSER bzw. FNAT geladen werden.

➤ **Um Fehlermeldungen zu laden:**

1 Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **E** ein. Sie können Parameter angeben, die während der Ausführung dieser Funktion gültig sein sollen:

- Ersetzen: **Repl**ace (Y/N)
- Bibliothek: **Library**

Ausführliche Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter *Verfügbare Optionen* im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*.

2 Bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Nach Beendigung der Funktion wird ein entsprechender **INPL-Report** (siehe Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*) ausgegeben.

Load All Objects - Alle Objekte laden

Mit dieser Funktion des Dienstprogramms INPL werden alle Natural-Objekte (einschließlich Fehlermeldungen und DDMs) in die in Arbeitsdatei 1 angezeigten Libraries geladen. Die DDMs werden in die Systemdatei FDIC geladen.

➤ Um alle Objekte zu laden:

1 Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **B** ein. Sie können Parameter angeben, die während der Ausführung dieser Funktion gültig sein sollen:

- Ersetzen: **Replace** (Y/N)
- Laden außer: **Load Except** (Y/N)
- DDM-Name: **DDM Name**
- Bibliothek: **Library**
- Objekt-Name: **Object Name**
- Datum: **Date** (YYYY-MM-DD)
- Datum prüfen: **Check Date** (Y/N)
- Anzahl: **Number**

Ausführliche Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter *Verfügbare Optionen* im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*.

2 Bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Nach Beendigung der Funktion wird ein entsprechender **INPL-Report** (siehe Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*) ausgegeben.

Replace Product Installation - Produktinstallation ersetzen

Zusätzlich zur Funktion **Load All Object** (Alle Objekte laden) ersetzt diese Funktion alle vorhandenen Natural- oder Natural-Add-on-Produkte, die in der aktuellen Systemumgebung installiert sind. Das Ersetzen bestehender Produktinstallationen hängt von der Ausführung der entsprechenden **Prüfkommandos** ab, die im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL* beschrieben sind.

➤ **Um alle Objekte zu laden und bestehende Produktinstallationen zu ersetzen:**

1 Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **P** ein. Sie können Parameter angeben, die bei der Ausführung dieser Funktion gültig sein sollen:

- Ersetzen: **Replace** (Y/N)
- Laden außer: **Load Except** (Y/N)
- DDM-Name: **DDM Name**
- Bibliothek: **Library**
- Objekt-Name: **Object Name**
- Datum: **Date** (YYYY-MM-DD)
- Datum prüfen: **Check Date** (Y/N)
- Anzahl: **Number**

Ausführliche Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter *Verfügbare Optionen* im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*.

2 Bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Nach Beendigung der Funktion wird ein entsprechender **INPL-Report** (siehe Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*) ausgegeben.

Scan INPL File - INPL-Datei scannen

Mit dieser Funktion des Dienstprogramms INPL wird der Inhalt des der Arbeitsdatei 1 zugeordneten Dataset (Datei) gescannt.

➤ **Um eine INPL-Datei zu scannen:**

1 Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **S** ein. Sie können Parameter angeben, die während der Ausführung dieser Funktion gültig sein sollen:

- Ersetzen: **Replace** (Y/N)
- Laden außer: **Load Except** (Y/N)
- DDM-Name: **DDM Name**
- Bibliothek: **Library**
- Objekt-Name: **Object Name**
- Datum: **Date** (YYYY-MM-DD)
- Anzahl: **Number**

Ausführliche Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter *Verfügbare Optionen* im Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*.

2 Bestätigen Sie Ihre Eingaben.

Nach Beendigung der Funktion wird ein entsprechender **INPL-Report** (siehe Abschnitt *Einführung in das Dienstprogramm INPL*) ausgegeben.


Natural Security Recover - Initialisierung der Natural Security-Umgebung erzwingen

Mit dieser Funktion des INPL-Dienstprogramms können Sie die Initialisierung der Natural Security-Umgebung erzwingen.

Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- [Reset Environment - Umgebung zurücksetzen](#)
- [Remove Owners - Eigentümer entfernen](#)

Reset Environment - Umgebung zurücksetzen

 **Vorsicht:** Durch die Ausführung dieser Funktion werden das Benutzerprofil DBA und das Library-Profil SYSSEC sowie die Verlinkung zwischen diesen beiden Objekten auf den Stand nach der Erstinstallation zurückgesetzt. Alle anderen Verlinkungen mit der Library SYSSEC werden aufgehoben. Andere Natural Security-Profile und Verlinkungen werden nicht geändert. Wenden Sie sich für weitere Informationen an den technischen Support der Software AG.

➤ **Um die Umgebung zurückzusetzen:**

- Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **R** ein.

Remove Owners - Eigentümer entfernen

➤ **Um Eigentümer zu entfernen:**

- Geben Sie im INPL-Menü den Funktionscode **R** ein und tragen Sie im Feld **Replace** ein **0** ein, um die Eigentümerinformationen der angegebenen Objekte zurückzusetzen.

User-Exit-Routinen

Eine INPL-User-Exit-Routine wird als Quellcode-Objekt `INPLSX nn` in der Natural System Library SYSLIB ausgeliefert, wobei nn die ID (Kennung) der User-Exit-Routine angibt.

› Um eine User-Exit-Routine zu aktivieren:

- 1 Kopieren Sie den Quellcode aus der Natural System Library SYSLIB in eine User Library.
- 2 Katalogisieren Sie ihn unter dem Namen `INPLUX nn` .
- 3 Kopieren Sie ihn zurück in die Natural System Library SYSLIB.



Anmerkung: Das von Ihnen möglicherweise geänderte Quellcodeobjekt und das katalogisierte Objekt der User-Exit-Routine werden umbenannt, um zu verhindern, dass sie bei einer Update-Installation überschrieben werden.

Die folgenden User-Exit-Routinen sind verfügbar:

Name	Funktion
<code>INPLUX01</code>	Verhindert, dass Fehlermeldungstexte ersetzt werden.

User-Exit-Routine `INPLUX01`

Mit diesem User-Exit können Sie Bereiche für Fehlermeldungen (benutzerdefinierte oder Natural-System-Fehlermeldungen) definieren, die während einer INPL-Sitzung nicht ersetzt werden können. Weitere Informationen finden Sie im Quellcode von `INPLSX01` in der Natural System Library SYSLIB.

VIII

NATPAGE Utility

48 NATPAGE Utility

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) NATPAGE können Sie während einer Natural-Session Bildschirmausgabedaten (Masken und Reports) aufzeichnen. Der Begriff „Bildschirm“ (Screen) meint in diesem Kontext den Inhalt des Seitenpufferspeichers (Page Buffer), d.h. die logische Seitenausgabe von Natural.

Die Bildschirmaufzeichnungen werden im Natural Scratch-Pad File gespeichert, siehe entsprechenden Abschnitt in der *Operations*-Dokumentation.

Die maximale Anzahl an Bildschirmen, die aufgezeichnet werden können, wird mit dem Session-Parameter PD festgelegt, siehe *Parameter-Referenz*-Dokumentation.

Das Dienstprogramm NATPAGE umfasst die folgenden Natural-Terminalkommandos:

Kommando	Funktion
%P	Mit diesem Terminalkommando aktivieren Sie NATPAGE, um den aktuellen Bildschirm und alle nachfolgenden Bildschirm aufzuzeichnen. Zuvor aufgezeichnete Bildschirme werden dabei gelöscht.
%I	Mit diesem Terminalkommando aktivieren Sie NATPAGE, um den Inhalt des aktuellen Bildschirms aufzuzeichnen.
%O	Mit diesem Terminalkommando deaktivieren Sie NATPAGE.
%S	Mit diesem Terminalkommando können Sie das Aufzeichnen von Bildschirmen durch NATPAGE wiederaufnehmen
%E	Mit diesem Terminalkommando können Sie sich Bildschirme anzeigen lassen, die mit NATPAGE aufgezeichnet wurden.

Ausführliche Beschreibung siehe entsprechende Abschnitte in der *Terminalkommandos*-Dokumentation.

Verwandtes Thema siehe Abschnitt *Bildschirme aufzeichnen* ebenda.

IX

NATRJE Utility

49 NATRJE Utility

- Allgemeine Informationen zu NATRJE 370
- NATRJE aus einem Natural-Programm aufrufen 371
- NATRJE-Rückgabecodes 376
- NATRJE-Funktionalität, die für openUTM/TIAM gilt 378

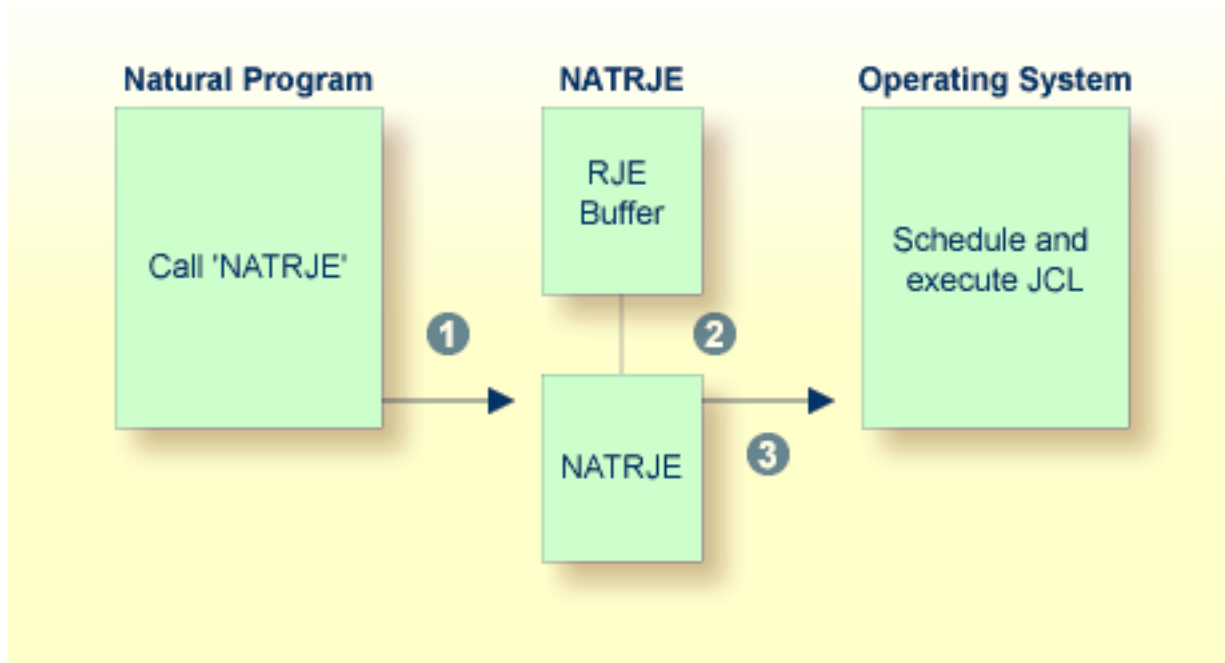
Das Dienstprogramm („Utility“) NATRJE dient zur zur Jobfernverarbeitung. Es kann verwendet werden, um JCL-Karten aus einem Natural-Programm an das Betriebssystem zur Zeitplanung und Ausführung zu übergeben. Es ist z.B. mit der NATRJE Utility möglich, einen Natural Batch Job zu starten.

Verwandtes Thema:

- *NREXPG - User Exit for NATRJE* in der *Operations*-Dokumentation

Allgemeine Informationen zu NATRJE

Die folgende Grafik ist ein vereinfachtes Funktionsdiagramm der NATRJE Utility:



Legende

- 1 Das Natural-Programm ruft die NATRJE Utility zwecks Übergabe von JCL-Karten, die vom Betriebssystem ausgeführt werden sollen.
- 2 Die NATRJE Utility erfasst die JCL-Karten im RJE-Puffer solange, bis das Natural-Programm anzeigt, dass der Job vollständig ist. Im RJE-Puffer werden die JCL-Karten zwischengespeichert, bevor sie in Auftrag gegeben werden. Die Anfangsgröße des RJE-Puffers wird durch den Profilparameter `RJESIZE` festgelegt (Beschreibung siehe *Parameter-Referenz*-Dokumentation). Gegebenenfalls wird die Speichergröße automatisch erhöht, wenn ein vorliegender Job nicht in den RJE-Puffer passt. Die maximale Größe eines Jobs wird durch die Größe des Thread oder der Region bestimmt.

- 3 Die NATRJE Utility überträgt die Job-Karten in die interne Job-Warteschlange des Betriebssystems zur Zeitplanung und Ausführung durch das Betriebssystem.

Hinweis bezüglich BS2000:

Wenn die Job-Generierung beendet ist, überträgt die NATRJE Utility die JCL-Karten in eine BS2000-Datei, die von der NATRJE Utility generiert wird. Es handelt sich dabei um eine SAM-Datei, die die generierten JCL-Karten enthält und unter Verwendung des Kommandos ENTER, ENTER-JOB oder ENTER-PROCEDURE übergeben wird.

NATRJE aus einem Natural-Programm aufrufen

Folgende Themen werden behandelt:


- [NATRJE aufrufen](#)
- [Beispiel-Programme](#)

NATRJE aufrufen

➤ Um die NATRJE Utility aufzurufen:

- Geben Sie in dem Natural-Programm, das die NATRJE Utility aufruft, ein CALL-Statement mit folgender Syntax an:

```
CALL 'NATRJE' parm1 parm2 parm3 parm4 [parm5]
```

 **Anmerkung:** *parm5* gilt nur bei BS2000.

Die im CALL-Statement anzugebenden Parameter werden in der folgenden Tabelle erklärt:

Parameter	Erklärung
<i>parm1</i>	Die Start-JCL-Karte der Tabelle, die eine oder mehrere zu übergebende, 80 Zeichen umfassende JCL-Karten enthält.
<i>parm2</i>	Ein 4 Byte breites binäres Feld, das die Anzahl zu übergebender, 80 Zeichen umfassender JCL-Karten enthält.
<i>parm3</i>	Ein 1-Byte breites alphanumerisches Feld, das dazu dient anzuzeigen, ob alle JCL-Karten übergeben worden sind.
' '	Dies ist nicht der letzte Aufruf für den aktuellen Job. Mit dem nächsten CALL-Statement folgt eine weitere JCL-Karte für den aktuellen Job. Die JCL-Karten werden im RJE-Puffer gesammelt.

Parameter	Erklärung
B	<p>Nur bei BS2000 und z/OS: Letzter Aufruf für den aktuellen Job.</p> <p>Unter BS2000: Der Job wird generiert, in die Datei geschrieben, aber nicht automatisch gestartet.</p> <p>Unter z/OS (Batch und TSO, IMS TM und CICS): Der Job wird generiert, in den Reader Dataset geschrieben, aber nicht übergeben. Wird anschließend die Funktion L (siehe unten) aufgerufen, wird der interne Reader geschlossen und der oder die Jobs werden übergeben. Zusätzlich wird der interne Reader geschlossen und der Job wird bei einer Bildschirm-Ein-/Ausgabe (IMS TM) oder während der Beendigung einer Session (z/OS Batch, TSO und IMS TM) übergeben.</p>
C	<p>Flush: Der aktuelle Job wird ignoriert. Der Job wird nicht an das System übergeben. Unter BS2000 wird keine Datei erstellt.</p>
L	<p>Letzter Aufruf für den aktuellen Job. Der Job wird an das System übergeben.</p>
<p>BS2000-Umgebungen: siehe <i>Zusätzliche Werte für parm3</i>.</p>	
parm4	<p>Ein 2 Byte breites binäres Feld, in dem NATRJE einen Rückgabecode zurückgibt.</p>
parm5	<p>Optionalen Parameter, nur für BS2000.</p> <p>Ein (maximal) 1880 Byte breites alphanumerisches Feld, das zum Definieren einer Liste mit Parametern dient (hervorgehoben dargestellt im <i>Beispiel-Programm 3 für BS2000</i>).</p> <p>Wenn parm5 mit einer FROM-FILE-Parameterdefinition beginnt, können Sie die standardmäßig vergebenen Dateinamen durch benutzerdefinierte Namen ersetzen.</p> <p>Anmerkung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Natural überprüft nur die Syntax der FROM-FILE-Parameterdefinition in parm5. Es liegt in der Verantwortung des Benutzers, die Syntax aller anderen in parm5 enthaltenen Definitionen auf Gültigkeit zu überprüfen. 2. parm5 wird beim ISP-Kommando ENTER nicht validiert.

Beispiel-Programme

Dieser Abschnitt enthält Natural-Beispiel-Programme, die JCL-Karten übergeben:

- [Beispiel-Programm für z/OS](#)
- [Beispiel-Programm für z/VSE](#)
- [Beispiel-Programm 1 für BS2000](#)
- [Beispiel-Programm 2 für BS2000](#)
- [Beispiel-Programm 3 für BS2000](#)

Beispiel-Programm für z/OS

Das folgende Programm ist ein Beispiel-Natural-Programm, das einen JCL-Eingabestrom mit drei Karten in einem Aufruf an NATRJE übergibt.

```

DEFINE DATA LOCAL
  01 COUNT (B4)
  01 FLAG (A1)
  01 RETHEX (B2)
  01 CARDS (A240)
  01 REDEFINE CARDS
    02 CARD1 (A80)
    02 CARD2 (A80)
    02 CARD3 (A80)
END-DEFINE
MOVE '//JOBN JOB CLASS=G,MSGCLASS=X' TO CARD1
MOVE '//XXX EXEC PGM=IEFBR14' TO CARD2
MOVE '//DD1 DD DSN=NATRJE.SOURCE,DISP=SHR' TO CARD3
MOVE 3 TO COUNT
MOVE 'L' TO FLAG
CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
IF RETHEX = H'0000'
  WRITE 'JOB submitted successfully'
ELSE
  WRITE 'ERROR from NATRJE' RETHEX
END-IF
END

```

Beispiel-Programm für z/VSE

Das folgende Programm ist ein Beispiel-Natural-Programm, das einen JCL-Eingabestrom mit sieben Karten in drei Aufrufen an NATRJE übergibt.

```

DEFINE DATA LOCAL
  01 COUNT  (B4)
  01 FLAG   (A1)
  01 RETHEX (B2)
  01 CARDS  (A240)
  01 REDEFINE CARDS
    02 CARD1 (A80)
    02 CARD2 (A80)
    02 CARD3 (A80)
END-DEFINE
MOVE '* $$ JOB JNM=DSERV,CLASS=0,DISP=D' TO CARD1
MOVE '* $$ LST CLASS=A,DISP=D' TO CARD2
MOVE '// JOB DSERV TO DSERV SOURCE MEMBERS' TO CARD3
MOVE 3 TO COUNT
CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
PERFORM RETCODE-CHECK
MOVE '// EXEC PROC=NATSPLP' TO CARD1
MOVE '// EXEC DSERV' TO CARD2
MOVE ' DSPLYS SD' TO CARD3
MOVE 3 TO COUNT
CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
PERFORM RETCODE-CHECK
MOVE '/*' TO CARD1
MOVE '/&' TO CARD2
MOVE '* $$ EOJ' TO CARD3
MOVE 3 TO COUNT
MOVE 'L' TO FLAG
CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
DEFINE SUBROUTINE RETCODE-CHECK
IF RETHEX NE H'0000'
  WRITE 'ERROR from NATRJE:' RETHEX
STOP
END-IF
END-SUBROUTINE
END

```

Beispiel-Programm 1 für BS2000

Das folgende Programm ist ein Beispiel-Natural-Programm, das einen Eingabestrom mit neun Karten in drei Aufrufen an NATRJE übergibt.

```

DEFINE DATA LOCAL
  01 COUNT  (B4)
  01 FLAG   (A1)
  01 RETHEX (B2)
  01 CARDS  (A240)
  01 REDEFINE CARDS
    02 CARD1 (A80)
    02 CARD2 (A80)
    02 CARD3 (A80)
END-DEFINE

```

```

MOVE '/LOGON' TO CARD1
MOVE '/SYSFILE SYSDTA=(SYSCMD)' TO CARD2
MOVE '/SYSFILE SYSIPT =IPT.PARM' TO CARD 3
MOVE 3 TO COUNT
  CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
  IF RETHEX NE H'0000' DO
    WRITE RETHEX (EM=HH)
  END-IF
MOVE '/SETSW ON=2' TO CARD1
MOVE '/EXEC NATBATCH' TO CARD2
MOVE 'LOGON APPLIC' TO CARD3
MOVE 3 TO COUNT
CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
  IF RETHEX NE H'000' DO
    ...
    ...
  END-IF
MOVE 'RUNPGM' TO CARD1
MOVE 'FIN' TO CARD2
MOVE '/LOGOFF' TO CARD3
MOVE 3 TO COUNT
MOVE 'L' TO FLAG
CALL 'NATRJE' CARDS COUNT FLAG RETHEX
  ...
  ...
  ...
END

```

Beispiel-Programm 2 für BS2000

Das folgende Programm ist ein Beispiel-Natural-Programm, das einen JCL-Eingabestrom mit neun Karten in einem Aufruf an NATRJE übergibt.

```

DEFINE DATA LOCAL
  01 COUNT (B4)
  01 FLAG (A1)
  01 RETHEX (B2)
  01 CARD1 (A80)
  01 CARD2 (A80)
  01 CARD3 (A80)
  01 CARD4 (A80)
  ...
  01 CARD9 (A80)
END-DEFINE
MOVE '/LOGON' TO CARD1
MOVE '/SYSFILE SYSDTA=(SYSCMD)' TO CARD2
...
MOVE '/LOGOFF' TO CARD9
MOVE 9 TO COUNT
MOVE 'L' TO FLAG
CALL 'NATRJE' CARD1 COUNT FLAG RETHEX

```

```
...  
END
```

Beispiel-Programm 3 für BS2000

Das folgende Programm ist ein Beispiel-Natural-Programm, das eine JCL-Prozedur mit zwei ENTER-PROCEDURE-Kommandoparametern in einem Aufruf an NATRJE übergibt.

```
DEFINE DATA LOCAL  
  01 COUNT  (B4)  
  01 FLAG   (A1)  
  01 RETHEX (B2)  
  01 CARDS  (A80/1.8)  
  01 01 SDF-COM (A80) INIT <'JOB-NAME=RJEPTST,RESOURCES=*PAR(RUN-PRIO=230) '>  
END-DEFINE  
CARDS (1) := '/BEGIN-PROCEDURE LOGGING=COMMANDS '  
CARDS (2) := '/ASSIGN-SYSOUT TO=RJETEST.OUT '  
CARDS (3) := '/SHOW-JOB-STATUS '  
CARDS (4) := '/SHOW-FILE-ATTRIBUTES FILE-NAME=*ALL,SELECT=BY-ATTRIBUTE '  
CARDS (5) := '/ASSIGN-SYSOUT TO=*PRIMARY '  
CARDS (6) := '/EXIT-PROCEDURE '  
COUNT := 6 /* NUMBER OF CARDS */  
FLAG := 'P' /* LAST CALL OF NATRJE */  
CALL 'NATRJE' CARDS(*) COUNT FLAG RETHEX SDF-COM  
WRITE '=' RETHEX  
END
```

NATRJE-Rückgabecodes

Wenn ein Natural-Programm ein CALL-Statement an NATRJE absetzt, wird einer der unten aufgeführten Rückgabecodes im vierten Parameter des Statements zurückgegeben. Es gibt Rückgabecodes, die für alle Umgebungen gelten, und zusätzliche Codes, die betriebssystemabhängig sind:

- Rückgabecodes, die für alle Umgebungen gelten
- Zusätzliche Rückgabecodes, die für CICS und Batch unter z/VSE gelten
- Zusätzliche Rückgabecodes, die für CICS unter z/OS gelten

- [Zusätzliche Rückgabecodes unter BS2000](#)

Rückgabecodes, die für alle Umgebungen gelten

Rückgabecode hexadezimal	Rückgabecode dezimal	Erklärung
00	00	Normale Rückgabe.
04	04	NATRJE Utility nicht verfügbar.
08	08	NATRJE Utility außer Funktion. Mögliche Ursache: Der Profilparameter RJESIZE ist auf 0 gesetzt (siehe <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>).
0C	12	Ungültige Anzahl an JCL-Karten.
10	16	Ungültiger Funktionscode.
14	20	Kein RJE-Pufferplatz verfügbar.
18	24	Ungültige Anzahl an Parametern.
1C	28	Ein-/Ausgabefehler bei der Übergabe.
20	32	Job-Flush (Ignorierung) veranlasst durch den User Exit NREXP (siehe <i>NREXP - User Exit for NATRJE</i> in der <i>Operations-Dokumentation</i>).

Zusätzliche Rückgabecodes, die für CICS und Batch unter z/VSE gelten

Rückgabecode	Erklärung
<i>ffrr</i>	<i>ff</i> ist der XPCC-Anforderungsfunktionscode und <i>rr</i> der zugehörige Rückgabecode.

Zusätzliche Rückgabecodes, die für CICS unter z/OS gelten

Rückgabecode	Erklärung
01 <i>nn</i>	CICS WRITEQ TD Fehlschlag. Dabei ist <i>nn</i> der CICS-Rückgabecode im Hexadezimalformat.
01 <i>nn</i>	CICS CLOSE TD Fehlschlag. Dabei ist <i>nn</i> der CICS-Rückgabecode im Hexadezimalformat.

Zusätzliche Rückgabecodes unter BS2000

Rückgabecode	Erklärung
9001	Kein RJE-Puffer gefunden.
9002	Kein Pufferplatz verfügbar.
9003	LOGON-Kommando fehlt.
9004	Nur LOGON-Karten generiert.
9005	Zu viele LOGON-Parameter.
9006	Dateiname im FROM-FILE-Parameter ungültig oder länger als 54 Zeichen.
D010	Fehler im ENTER-Macro.

Rückgabecode	Erklärung
Dxxx	Betriebssystemfehler. Die Fehlermeldung wird direkt an das Benutzerprogramm gesendet. Zusätzliche Informationen über das BS2000 HELP-Kommando erhältlich.

NATRJE-Funktionalität, die für openUTM/TIAM gilt

Folgende Themen werden behandelt:

- SDF-Kommando SET-LOGON-PARAMETERS
- Zusätzliche Werte für parm3
- Name der BS2000-Datei
- Optionale CALL-Parameter für SDF ENTER-Kommandos

SDF-Kommando SET-LOGON-PARAMETERS

Sie können in der ersten JCL-Karte des auszuführenden Jobs das ISP-Kommando LOGON durch das SDF-Kommando SET - LOGON - PARAMETERS ersetzen. Bei Benutzung des SDF-Kommandos gelten jedoch folgende Einschränkungen:

- Die einzige unterstützte Kommandoabkürzung für das SET - LOGON - PARAMETERS-Kommando ist STLGP.
- Wird die Kommandoabkürzung STLGP verwendet, dann muss der Wert von *parm3* auf S gesetzt werden.
- Die Werte A und T für *parm3* werden nicht unterstützt.

Beispiele für ISP- und SDF-Kommandos:

ISP-Kommando

```
/ .job-id LOGON user-id,account-number,'password'
```

und entsprechendes SDF-Kommando:

```
/ .job-id STGLP user-id,account-number,'password'
```

SDF-Kommando mit zusätzlichen Schlüsselwort-Operanden:

```
/.job-id STGLP user-id,account-number,'password', -
/RESOURCES=*PARAMETERS(RUN-PRIORITY=220)
```

Zusätzliche Werte für parm3

Wert	Erklärung
A	Kombination der Werte T und E (siehe unten).
E	Der Job wird generiert und abgeschlossen. Vor der Übergabe an das BS2000-Betriebssystem wird der Parameter ERASE=YES zum ENTER-Parameter hinzugefügt.
T	Der Job wird generiert und abgeschlossen. Vor der Übergabe an das BS2000-Betriebssystem wird unter Benutzung des Natural-Parameters MT ein Zeitlimit berechnet (siehe <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>). Wenn MT auf 0 gesetzt ist, wird das Zeitlimit als NTL generiert. Das errechnete Zeitlimit wird mit TIME= <i>operand</i> zum ENTER-Parameter hinzugefügt.
S	Dieser Wert muss gesetzt werden, wenn für das SDF-Kommando SET-LOGON-PARAMETERS die Abkürzung STLGP verwendet wird.
J	Das SDF-Kommando ENTER-JOB wird für die Job-Übergabe verwendet.
P	Das SDF-Kommando ENTER-PROCEDURE wird für die Job-Übergabe verwendet.

Wenn die Werte T, E, J oder A verwendet werden, prüft NATRJE nicht, ob die Parameter TIME= oder ERASE= in den vom Benutzer erstellten LOGON-Karten existieren.

Name der BS2000-Datei

Der Name der von NATRJE für die JCL-Karten erstellten BS2000-Datei ist wie folgt aufgebaut:

```
E.DDMMYY.HHMMSSSS.program-name.user-id - if the ISP command ENTER is used for job ↵
submission
J.DDMMYY.HHMMSSSS.program-name.user-id - if the SDF command ENTER-JOB is used for ↵
job submission
P.DDMMYY.HHMMSSSS.program-name.user-id - if the SDF command ENTER-PROCEDURE is used ↵
for job submission
```

Die Parameter werden in der folgenden Tabelle erklärt.

Parameter	Erklärung
DD	Tag der Dateierstellung.
MM	Monat der Dateierstellung.
YY	Jahr der Dateierstellung.
HH	Stunde der Dateierstellung.
MM	Minute der Dateierstellung.
SSSS	Sekunde und Millisekunde der Dateierstellung.
<i>program-name</i>	Name des Natural-Programms, das die Datei erstellt.
<i>user-id</i>	Entsprechende Natural-Benutzerkennung.

Optionale CALL-Parameter für SDF ENTER-Kommandos

Unter BS2000 bietet das CALL-Statement die Option, eine JCL-Prozedur zusammen mit einem ENTER-JOB- oder ENTER-PROCEDURE-Kommando zu übergeben. Weitere Informationen siehe Parameter *parm5* im Abschnitt *NATRJE aufrufen* und *Zusätzliche Werte für parm3*.

Ein Beispiel für einen Programmaufruf finden Sie im *Beispiel-Programm 3 für BS2000*.

X Recording Utility

50

Recording Utility

▪ Verwendungszweck	384
▪ Aufgezeichnete Daten und Funktionen	385
▪ Aufzeichnen einer Session	385
▪ Wiedergabe einer Aufzeichnung	386
▪ Manipulieren einer Aufnahme	389

Mit diesem Dienstprogramm können Sie während einer Natural-Session eingegebene Kommandos und Eingabedaten aufzeichnen und die aufgezeichnete Sitzung wieder ausführen.

Verwandte Themen:

Terminalkommandos

Verwendungszweck

Die Recording Utility kann für folgende Zwecke benutzt werden:

■ **Demonstration**

Anstatt mehrere Kommandos einzugeben, wie zum Beispiel bei der Eingabe von Daten von Hand, können Sie eine aufgezeichnete Abfolge von Tastaturaktionen wiedergeben, um einen Standardvorgang zu demonstrieren.

■ **Anwendungsentwicklung**

Wenn Sie dieselben Änderungen bei mehreren Objekten anwenden, z. B., Programme oder Masken (Maps), können Sie mit einer Aufzeichnung den Arbeitsaufwand reduzieren und gleichzeitig sicherstellen, dass die Änderungen bei allen betroffenen Objekten tatsächlich gleich sind.

■ **Testen**

Sie können einen Standard-Testvorgang ausführen, indem Sie einfach eine Aufzeichnung wiedergeben.

■ **Qualitätssicherung**

Bevor und nachdem Sie Änderungen an einer Anwendung vorgenommen haben, können Sie eine Aufzeichnung abspielen und die Ergebnisse der beiden Durchläufe vergleichen, um sicherzustellen, dass bestimmte Dinge nicht von den Änderungen betroffen waren.

■ **Benutzerschulung**

Sie können die Wiedergabe von Aufzeichnungen in Schulungsprogramme für Benutzer einbinden, um ihnen bestimmte Abläufe zu zeigen. Außerdem können Sie die Tastatureingaben der Benutzer in einer Sitzung aufzeichnen und sie dann über Fehler oder Möglichkeiten zur effizienteren Ausführung von Aktionen informieren. Die Aufzeichnung von Benutzeraktionen kann Ihnen auch helfen, Fehler in der Benutzeroberfläche einer Anwendung zu erkennen.

Aufgezeichnete Daten und Funktionen

Die Recording Utility zeichnete Folgendes auf:

- Alle Eingabedaten und Kommandos (einschließlich Terminalkommandos), die im Bildschirm eingegeben werden.
- Alle Funktionstasten (PF-Tasten), die gedrückt werden.
- Die aktuelle Position des Cursors, so wie sie in der Systemvariablen `*CURSOR` enthalten ist (siehe *Systemvariablen*-Dokumentation).

Aufzeichnen einer Session

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie eine Aufzeichnung aktivieren und deaktivieren.

- [Angabe von Libraries](#)
- [Aktivierung einer Aufzeichnung](#)
- [Deaktivierung einer Aufzeichnung](#)

Angabe von Libraries

➤ Um eine Library anzugeben, in der alle anschließenden Aufzeichnungen gespeichert werden sollen:

- Geben Sie folgenden Terminalkommando ein:

```
%B=library-name
```

Wenn Sie den Aufzeichnungsvorgang aktivieren, ohne eine Angabe für `library-name` gemacht zu haben, dann ist der Name der Library, in der die Aufzeichnung gespeichert wird, der gleich dem Wert der Systemvariablen `*INIT-USER` (siehe *Systemvariablen*-Dokumentation) zum Zeitpunkt der Aktivierung des Aufzeichnungsvorgangs.

Wenn Sie sich während des Aufzeichnens einer Session bei einer anderen Library anmelden, bleibt die Library, in der die Speicherung der Aufzeichnung stattfindet, dieselbe (d.h., entweder die mit `%B=` angegebene oder die in `*INIT-USER` enthaltene Library). Das bedeutet, dass Sie mit nur einer Aufzeichnung Tastaturaktionen über mehrere Anwendungen hinweg aufzeichnen können.

Aktivierung einer Aufzeichnung

> Um eine Aufzeichnung zu aktivieren:


- Geben Sie folgendes Terminalkommando ein:

```
%B name
```

Alle anschließend erfolgenden Tastaturaktionen werden aufgezeichnet.

name bezeichnet den Namen, unter dem die aufgezeichneten Daten in Source-Form als Natural-Objekt des Typs Recording gespeichert werden. Sie können diese Source wie jede andere Source behandeln (z.B. speichern, kopieren). Sie dürfen sie jedoch nicht bearbeiten: Aufzeichnungen enthalten Binärdaten, die durch einen Editor zerstört werden.

name kann nur einmal angegeben werden. Wenn in der für die Aufzeichnung benannten Libray bereits ein Record-Objekt mit dem gleichen Namen existiert, gibt Natural die Meldung `Error in recording activation` (Fehler bei der Aufzeichnungsaktivierung) zurück.

-  **Vorsicht:** Jede Situation, die zu einem Backout-Transaktion oder einem Rollback führt (z. B. eine Zeitüberschreitung bei Nichtaktivität), während eine Aufzeichnung läuft, wird einen Teil der Aufzeichnung löschen, wodurch die gesamte Aufzeichnung unbrauchbar wird.

Auf ein in die Aufzeichnung eingefügtes Terminalkommando `%Aname` sollte das Terminalkommando `%B` folgen, siehe Abschnitt [Aufzeichnen mit %A](#).

Deaktivierung einer Aufzeichnung

> Um eine Aufzeichnung zu deaktivieren:

- Geben Sie folgendes Terminalkommando ein:

```
%B
```

Die Aufzeichnung ist beendet.

Wiedergabe einer Aufzeichnung

Wird eine Aufzeichnung wiedergegeben, dann wird, zum Beispiel, die Abfolge von Kommandos und Funktionen faktisch erneut ausgeführt.

Die Aufzeichnung ist unabhängig vom Terminaltyp, d.h., eine Session, die auf einem Terminal aufgenommen wurde, kann auf einem Terminal eines anderen Typs wiedergegeben werden. Es ist auch möglich, eine Aufzeichnung im Batch-Betrieb wiederzugeben. Eine aufgezeichnete Online-Session kann sich bei der Wiedergabe in Batch natürlich anders verhalten.

Folgende Themen werden behandelt:

- Einzelschritt- und Hintergrund-Modus
- Aktivieren einer Wiedergabe
- Unterbrechen einer Wiedergabe

Einzelschritt- und Hintergrund-Modus

Eine Aufzeichnung kann in zwei Modi wiedergegeben werden: Einzelschritt-Modus und Hintergrund-Modus.

Im Hintergrund-Modus wird die gesamte Aufzeichnung unsichtbar wiedergegeben, d.h., alle Tastaturaktionen der Aufzeichnung werden ausgeführt, ohne dass während der Ausführung der Aufzeichnung irgendetwas auf Ihrem Terminal-Bildschirm angezeigt wird. Eine Aufzeichnung, die im Hintergrund-Modus wiedergegeben wird, können Sie nicht unterbrechen, es sei denn, die Aufzeichnung enthält das Terminalkommando %R. Erklärung siehe Abschnitt *Manipulieren einer Aufnahme*.

Im Einzelschritt-Modus wird eine Aufzeichnung schrittweise wiedergegeben und alle Tastaturaktionen werden im Bildschirm angezeigt. Sie können eine beliebige Funktionstaste benutzen, um schrittweise voranzugehen. Im Einzelschritt-Modus haben Sie auch die Möglichkeit, die Aufzeichnung zu unterbrechen, indem Sie CLEAR drücken. Erklärung siehe Abschnitt *Unterbrechen einer Wiedergabe*.

Standardmäßig erfolgt die Wiedergabe einer Aufzeichnung im Hintergrund-Modus.

› Um den Wiedergabemodus einzustellen:

- 1 Um den Einzelschritt-Modus zu aktivieren, geben Sie das Terminalkommando G wie folgt ein:

```
%GON
```

- 2 Um den Einzelschritt-Modus zu deaktivieren und den Hintergrund-Modus zu aktivieren, geben Sie das Terminalkommando G wie folgt ein:

```
%GOFF
```

- 3 Um zwischen Einzelschritt-Modus und Hintergrund-Modus hin- und herzuschalten, geben Sie folgendes Terminalkommando ein:

```
%G
```

Aktivieren einer Wiedergabe

➤ Um eine Aufzeichnung wiederzugeben:

- Geben Sie folgendes Terminalkommando ein:

```
%Aname
```

Die unter dem angegebenen Namen gespeicherte Aufzeichnung wird wieder ausgeführt.

Aufzeichnen mit %Aname

Wenn Sie das Kommando %Aname absetzen, während eine Session aufgezeichnet wird, dann wird die mit %Aname angegebene Aufzeichnung nicht ausgeführt, sondern das Kommando %Aname wird in die Objekt-Source eingefügt, die gerade aufgenommen wird. Auf diese Weise können Sie eine Aufzeichnung aus einer anderen Aufzeichnung heraus ausführen und eine Reihe von Aufzeichnungen miteinander verketteten. In einander verschachtelte Aufzeichnung sind jedoch nicht möglich. Die Ausführung der Aufzeichnung, die das Kommando %Aname enthält, stoppt nach diesem Kommando und wird nicht wieder fortgesetzt, wenn die Ausführung von name endet. Das hat zur Folge, dass die nach dem Kommando %Aname aufgezeichneten Daten niemals wiedergegeben werden. Um dies zu vermeiden, sollten Sie, unmittelbar nachdem Sie %Aname in eine Aufzeichnung eingegeben haben, das Kommando %B eingeben.

Unterbrechen einer Wiedergabe

➤ Um eine Wiedergabe zu unterbrechen:

- Drücken Sie CLEAR.

Wenn Sie eine Aufzeichnung unterbrochen haben, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Sie können Ihre Session ab dem Punkt, an dem Sie die Aufzeichnung gestoppt haben, normal fortsetzen.
- Sie können zusätzliche Tastaturaktionen in die Aufzeichnung einfügen:

Nachdem Sie CLEAR gedrückt haben, geben Sie das Kommando %B ein, und alle Aktionen, die Sie durchführen, werden so lange in die Source der Aufzeichnung eingefügt, bis Sie wieder %B eingeben. Danach wird die Ausführung der Aufzeichnung fortgesetzt.

- Sie können den nächsten Schritt in der Aufzeichnung verändern:

Nachdem Sie CLEAR gedrückt haben, geben Sie das Kommando %R ein. Danach geben Sie die Eingabedaten für den nächsten Schritt ein. Die neu eingegebenen Eingabedaten überschreiben die Eingabedaten für diesen Schritt in der aufgezeichneten Source. Wenn Sie ENTER drücken, wird der Schritt mit den neuen Eingabedaten ausgeführt. Anschließend wird die Ausführung der Aufzeichnung fortgesetzt.

- Sie können eine Hilfe-Routine ausführen:

Nachdem Sie `CLEAR` gedrückt haben, geben Sie das Kommando `%J` und direkt danach den Namen der gewünschten Hilfe-Routine ein. Die Hilfe-Routine wird aufgerufen und die Ausführung der Aufzeichnung wird fortgesetzt, wenn die Ausführung der Hilfe-Routine beendet ist.

Manipulieren einer Aufnahme

Sie können, indem Sie das Terminalkommando `%R` aufzeichnen, einen Einzelschritt in einer Aufzeichnung manipulieren, wenn diese wiedergegeben wird. Dies gilt im Einzelschritt-Modus und im Hintergrund-Modus. Im Hintergrund-Modus ist `%R` die einzige Möglichkeit, um mit einer Aufzeichnung, die gerade wiedergegeben wird, zu interagieren. Ein solches Eingreifen kann zum Beispiel erforderlich sein, um eine Eingabemöglichkeit für sensible Daten wie z.B. Passwörter zu schaffen, die zum Zeitpunkt der Aufzeichnung nicht bekannt sind.

Wenn das Terminalkommando `%R` (letzten Bildschirm erneut anzeigen) aufgezeichnet worden ist, dann ist der nachfolgende Bildschirm für eine Eingabe durch den Benutzer geöffnet, wenn die Aufzeichnung wiedergegeben wird, d.h., Die Eingabedaten für diesen Bildschirm werden nicht aus der Aufzeichnung genommen, sondern von dem, was der Benutzer eingibt. Anschließend wird die Ausführung der Aufzeichnung fortgesetzt.

XI

SYSAPI Utility

51

SYSAPI Utility

▪ Voraussetzungen	394
▪ SYSAPI Utility aufrufen und beenden	394
▪ Reservierte Schlüsselwörter	395
▪ SYSAPI Utility benutzen	395

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSAPI können Sie Anwendungsprogrammierschnittstellen (Application Programming Interfaces/APIs), die von Natural Add-on-Produkten (z.B. Entire Output Management) zur Verfügung gestellt werden, finden und testen.

Die API eines Natural Add-on-Produkts ist ein Natural-Subprogramm (katalogisiertes Objekt), das dazu benutzt wird, auf Daten zuzugreifen, eventuell Daten zu ändern oder Dienste auszuführen, die für ein Natural Add-on-Produkt oder eine Unterkomponente spezifisch sind.

Die API eines Natural Add-on-Produkts wird in der Natural Library und/oder in der Systemdatei geliefert, die für Objekte vorgesehen sind, welche für ein bestimmtes Natural Add-on-Produkt spezifisch sind. Anleitungen zur Verwendung der APIs eines Natural Add-on-Produkts sind in der Dokumentation des betreffenden Add-on-Produkts enthalten.

Die SYSAPI Utility bietet zu jeder API eines Natural Add-on-Produkts eine Funktionsbeschreibung, ein Beispiel-Programm und API-spezifische Schlüsselwörter.

Verwandtes Thema:

- [SYSEXT Utility](#)

Voraussetzungen

- Das betreffende Natural Add-on-Produkt muss in Ihrer Umgebung installiert sein.
- Die Version des installierten Natural Add-on-Produkts muss die Funktionalität der SYSAPI Utility unterstützen.

SYSAPI Utility aufrufen und beenden

➤ **Um die SYSAPI Utility aufzurufen:**

- Geben Sie folgendes Systemkommando ein:

```
SYSAPI
```

Das Hauptmenü der SYSAPI Utility wird angezeigt. Es enthält eine Liste mit einem oder mehreren Natural Add-on-Produkten und zu jedem von ihnen eine oder mehrere zugehörige Gruppen von APIs.

Jede Gruppe repräsentiert ein besonderes API-Merkmal, das für das Natural Add-on-Produkt verfügbar ist, und enthält Beispiel-Programme, die sich auf dieses Merkmal beziehen.

Sie können eine Gruppe auswählen, um alle zugehörigen APIs in einem Untermenü anzuzeigen, siehe [SYSAPI Utility benutzen](#).



Anmerkung: In der Kommandozeile **Command** können Sie ein beliebiges Natural-Systemkommando eingeben.

➤ **Um die SYSAPI Utility zu beenden:**

- Drücken Sie PF3 oder PF12.

Reservierte Schlüsselwörter

Reservierte Schlüsselwörter beziehen sich auf Meta-Informationen zu APIs, z.B. der Natural Add-on-Produkt-Version, in der eine API hinzugefügt worden ist. Reservierte Schlüsselwörter beginnen immer mit einem Plus-Zeichen (+):

Reserviertes Schlüsselwort	Beschreibung
+NEW-PROD-version	Eine API, die zu einem bestimmten Produkt in einer bestimmten Version hinzugefügt worden ist.
+MOD-PROD-version	Eine API, die zu einem bestimmten Produkt gehört und in einer bestimmten Version geändert worden ist.

SYSAPI Utility benutzen

Nachdem Sie die SYSAPI Utility aufgerufen haben, können Sie eine bestimmte Gruppe von APIs auswählen, indem Sie ein beliebiges Zeichen in das entsprechende Eingabefeld eingeben oder indem Sie das Feld mit dem Cursor markieren. Das daraufhin angezeigte SYSAPI-Untermenü enthält eine alphabetisch sortierte Liste aller APIs der gewählten Gruppe.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie das Untermenü der SYSAPI Utility benutzen, z.B. um Auswahl- oder Suchkriterien einzugeben.

Folgende Themen werden behandelt:

- [Bestandteile des SYSAPI-Untermenüs](#)
- [PF-Tasten](#)

- [Zeilenkommandos](#)

Bestandteile des SYSAPI-Untermenüs

Das SYSAPI-Untermenü enthält eine Liste mit alphabetisch sortierten APIs. Über den Spalten, die mit **Interface** und **Description** beschriftet sind, befinden sich Auswahlfelder, in denen Sie Auswahlkriterien eingeben können.

Die Eingabefelder für Schlüsselwörter können sowohl zur Schlüsselwortauswahl als auch zur Schlüsselwortsuche benutzt werden.

Die folgende Tabelle enthält eine ausführliche Beschreibung aller Bestandteile des SYSAPI-Untermenüs und Hinweise zu ihrer Benutzung:

Bestandteil	Erklärung	Verwendung
Cmd	Eingabefeld für ein Zeilenkommando, das Sie zu einer API ausführen können. Siehe Zeilenkommandos .	Geben Sie ein Zeilenkommando ein, z.B.: K Alle bei der angegebenen API relevanten Schlüsselwörter auflisten.
Interface	Der Name des API-Subprogramms.	Geben Sie einen Stern (*) oder ein mit einem Stern eingegrenztes Präfix ein
Description	Kurzbeschreibung des Verwendungszwecks der API.	Geben Sie eine Zeichenkette ein, z.B.: printer Alle APIs mit einer Beschreibung auflisten, die die Zeichenkette printer oder Printer enthält.
Keywords	Alle Schlüsselwörter auflisten oder ein Schlüsselwort als Auswahlkriterium eingeben. Maximale Eingabe: zwei Schlüsselwörter.	Siehe Schlüsselwort-Suche oder Schlüsselwort-Auswahl .
And/Or	Geben Sie die logische Bedingung an, mit der mehrere Schlüsselwörter verknüpft werden sollen: A (And) oder O (Or). A ist die Standardeinstellung.	Geben Sie A oder O ein. Siehe auch Schlüsselwort-Auswahl .
Command	Kommandozeile zur Eingabe von Natural-Systemkommandos.	Geben Sie ein Natural-Systemkommando ein.



Anmerkung: Wenn ein Natural-Add-on-Produkt für eine zusätzliche Sprache lokalisiert worden ist, können Sie die Sprache in Ihren Profilparameter-Einstellungen angeben, siehe *ULANG - Benutzersprache* in der *Parameter-Referenz*-Dokumentation. Als Ergebnis enthält die für dieses Produkt zurückgegebene Liste APIs für die Sprache, die Sie angegeben haben.

> Schlüsselwort-Suche

- Geben Sie im Feld **Keyword** einen Stern (*) oder ein mit einem Stern (*) eingegrenztes Präfix ein, z.B.:

L*

Als Ergebnis der Suche erscheint ein Menü, in dem Schlüsselwörter angezeigt werden, die mit L beginnen (Beispiel):

```

Search for Keywords

Mark Keyword
---- L*_____
  _ LIST
  _ LOG
  _ LOGGING
  _ LOGICAL

```

Um ein bestimmtes Schlüsselwort als Auswahlkriterium auszuwählen, können Sie in dem entsprechenden Eingabefeld in der Spalte **Mark** ein beliebiges Zeichen eingeben. Als Ergebnis wird eine Liste aller APIs, die dieses Auswahlkriterium erfüllen, angezeigt.



Anmerkung: Die Benutzung der Schlüsselwort-Suche in beiden Eingabefeldern resultiert in zwei Menüs, die nacheinander verarbeitet und angezeigt werden.

> Schlüsselwort-Auswahl

- 1 Geben Sie ein vollständiges Schlüsselwort ein. Sie können Schlüsselwörter auch in beiden Eingabefeldern eingeben, z.B.:

USER

und

LOG

- 2 Wählen Sie die logische Bedingung, mit der mehrere Schlüsselwörter verknüpft werden sollen:
A (**And**) oder O (**Or**).

Je nach angegebener logischer Verknüpfung erhalten Sie entweder eine Liste aller APIs mit dem Schlüsselwort USER **und** dem Schlüsselwort LOG (And) oder eine Liste aller APIs mit dem Schlüsselwort USER **oder** dem Schlüsselwort LOG (Or).

PF-Tasten

Sie können die folgenden, mit Funktionen belegten PF-Tasten benutzen:

PF-Taste	Name	Funktion
PF1	Help	Anzeige der kontextabhängigen Hilfe. Zu jedem Eingabefeld ist ein spezifischer Hilfetext vorhanden. In anderem Kontext, zum Beispiel in der Kommandozeile, wird ein allgemeiner Hilfetext angezeigt.
PF2	Reset	Die Inhalte aller Auswahlfelder werden gelöscht und die Liste der APIs wird zurückgesetzt.
PF3	Exit	Beenden der SYSAPI Utility oder Verlassen des aktuellen Menüs oder Fensters.
PF6	--	Zum Anfang der Liste blättern.
PF7	-	Eine Seite nach oben blättern.
PF8	+	Eine Seite nach unten blättern.
PF9	++	Zum Ende der Liste blättern.
PF12	Canc	SYSAPI Utility oder das aktuelle Menü oder Fenster verlassen.

Zeilenkommandos

Zeilenkommandos werden verwendet, um Objektoperationen durchzuführen. Sie können ein Zeilenkommando in der Spalte **Cmd** neben der gewünschten API eingeben. Für eine Liste der gültigen Zeilenkommandos können Sie ein Fragezeichen (?) eingeben oder PF1 drücken.

Folgende Zeilenkommandos stehen zur Verfügung:

Zeilenkommando	Funktion
K	Schlüsselwörter auflisten, die für die angegebene API relevant sind.
T	Falls Text-Objekt verfügbar sind: Beschreibung der entsprechenden API anzeigen. Andernfalls benutzen Sie das Zeilenkommando L, um das Beispiel-Programm wegen einer Beschreibung anzuzeigen.
L	Beispiel-Programm anzeigen (LIST).
E	Beispiel-Programm bearbeiten (EDIT).
X	Beispiel-Programm ausführen (EXECUTE).
.	Zum SYSAPI-Hauptmenü zurückkehren.

XII

SYSCP Utility

52 SYSCP Utility

- SYSCP Utility aufrufen und beenden 403
- Codepages verwalten - Menü: Code Page Maintenance 404
- Alle Codepages anzeigen - Funktion: All Code Pages 420
- Geladene Codepages - Funktion: Loaded Code Pages 426
- Unicode-Eigenschaften - Funktion: Unicode Properties 427
- ICU Information 428

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSCP können Sie sich Informationen zu Codepages und ICU-Datenbibliotheken (*ICU = International Components for Unicode*) anzeigen lassen, die in der aktuellen Natural-Großrechner-Umgebung zur Verfügung stehen. Darüber hinaus können Sie die SYSCP Utility benutzen, um die Codepage-Zuweisung bei Programmierungsobjekten, Datendefinitionsmodulen (DDMs), Profilen und Fehlermeldungen zu ändern. Sie können mit der SYSCP Utility auch Codepages hinzufügen, entfernen oder konvertieren.

Die SYSCP Utility leistet außerdem Hilfestellung zur Vermeidung von Problemen, die auftreten können, wenn eine Codepage in Natural nicht definiert oder nicht freigeschaltet ist oder wenn Objekte in ein nicht korrektes Codepage- oder Unicode-Format konvertiert werden.



Anmerkungen:

1. Aufgrund von bedeutenden Änderungen in der Methode des Kompilierens und Ladens von Lokalisierungsdaten in neueren ICU Releases, wird zusätzlich zur ICS Version 311 eine ICS Transition Version 222 zur Verfügung gestellt. Von der Software AG bereitgestellte Datenbibliotheken werden von der ICS Version 311 nicht unterstützt. Sie werden jedoch noch als Teil der ICS Transition Version 222 unterstützt.
2. Informationen zur Benutzung von Lokalisierungsdaten auf der Basis von ICS Transition Version 222 finden Sie in der *Unicode- und Codepage-Unterstützung*-Dokumentation.
3. Informationen zur Benutzung von Lokalisierungsdaten auf der Basis von ICS Version 311 finden Sie in der *Unicode- und Codepage-Unterstützung*-Dokumentation.

Ausführliche Informationen dazu, wie Unicode, Codepages und Unicode-spezifische Elemente von Natural unterstützt werden, finden Sie in den Beschreibungen und Präsentationen, die Sie sich mit der **SYSEXV Utility** anzeigen lassen können, sowie in den Dokumenten, die unter *Verwandte Themen* aufgeführt sind.



Anmerkungen:

1. Siehe auch Systemkommando `CPINFO`. Das Kommando dient ebenfalls zum Anzeigen relevanter Natural Codepage-Einstellungen.
2. Die Benutzung der Funktionen der SYSCP Utility kann in Natural Security benutzerspezifisch eingeschränkt werden. Ausführliche Informationen siehe *SYSCP - Code Page Administration - Utility Profiles* in der *Natural Security*-Dokumentation.

Verwandte Themen:

- *Unicode- und Codepage-Unterstützung* in dieser *Natural*-Dokumentation
- Unicode: Unicode Consortium Website auf <http://www.unicode.org/>
- ICU: International Components for Unicode Website auf <http://site.icu-project.org/>
- ICU: Converter Explorer Documentation auf <http://demo.icu-project.org/icu-bin/convexp>

SYSCP Utility aufrufen und beenden

Der folgende Abschnitt beschreibt, wie Sie die SYSCP Utility aufrufen, wie Sie eine Funktion in der Utility ausführen können und wie Sie die SYSCP Utility beenden.

› Um die SYSCP Utility aufzurufen:

- Setzen Sie folgendes Systemkommando ab:

```
SYSCP
```

Das Hauptmenü (**Menu**) der Natural SYSCP Utility erscheint (Beispiel):

```
10:04:36          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2021-08-09
User XYZ                - Menu -                ICU Version 65.1
                                         Unicode Version 12.1

                        Function

                        - Code Page Maintenance
                        - All Code Pages
                        - Loaded Code Pages
                        - Unicode Properties
                        - ICU Information
                        - Help
                        - Exit

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit                                     Canc  ↵
↵
```

Im oberen rechten Bildschirmbereich werden die aktuelle ICU-Version und die Unicode-Version angezeigt.

Die einzelnen Menüfunktionen werden separat im Anschluss an diesen Abschnitt beschrieben.

➤ **Um eine SYSCP-Funktion auszuführen:**

- Stellen Sie im SYSCP-Hauptmenü **Menu** den Cursor in das Eingabefeld vor der gewünschten Funktion und drücken Sie **ENTER**.

Oder:

Geben Sie im SYSCP-Hauptmenü **Menu** im Eingabefeld vor der gewünschten Funktion ein beliebiges Zeichen ein und drücken Sie **ENTER**.



Anmerkung: In der Kommandozeile **Command** ==> in jedem beliebigen Bildschirm der SYSCP Utility können Sie ein beliebiges Natural-Systemkommando eingeben. Durch das Absetzen eines Systemkommandos wird die SYSCP Utility beendet.

➤ **Um die SYSCP Utility zu beenden:**

- Drücken Sie **PF3** oder **PF12**.

Oder:

Wählen Sie im SYSCP **Menu** die Funktion **Exit**.

Codepages verwalten - Menü: Code Page Maintenance

Das Menü **Code Page Maintenance** bietet Pflegefunktionen, die Sie auf Programmierobjekte (N), DDMs (D), Profile (P), Benutzerfehlermeldungen (E) und Systemfehlermeldungen (S) anwenden können. Bei einem angegebenen Objekt können Sie Codepage-Informationen auflisten (L), zuweisen (A) oder entfernen (R). Darüber hinaus können Sie eine Codepage konvertieren (C) oder ihre Konvertierung für zugewiesene (K) oder nicht zugewiesene (C) Objekte prüfen.

Alle Codepage-Pflegefunktionen beziehen sich auf den Standard-IANA-Namen (siehe auch **Cmd** in **All Code Pages**). Das heißt, Sie können keinen anderen Codepage-Namen als den IANA-Namen benutzen, wenn Sie eine Codepage-Pflegefunktion ausführen.

Die Ergebnisse einer Codepage-Pflegefunktion werden in einem Report-Bildschirm ausgegeben. Beschreibung siehe *Ergebnisreport der Funktion*.

Wenn Sie die Funktion **Code Page Maintenance** aufrufen, erscheint folgender Bildschirm (Beispiel):

```

10:06:16          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2021-08-09
User XYZ          - Code Page Maintenance -

      Code Function                                Code Object

      L List Code Page Information                 N Programming Objects
      C Check Conversion of Unassigned Objects     D DDMs
      A Assign Code Page Information               P Profiles
      K Check Conversion of Assigned Objects       E User Error Messages
      T Convert to Different Code Page             S System Error Messages
      R Remove Code Page Information
      U Convert to Unshaped Form
      ? Help
      . Exit

Function _                               Object .. N

Library XYZ___ DBID ..... _____ FNR ..... _____
                Password ..           Cipher ..

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help           Exit                               Canc  ←

```

Die im Menü **Code Page Maintenance** enthaltenen Felder und Funktionen und die Optionen und Merkmale, die die Menü-Funktionen bieten, werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- [Feldbeschreibungen: Code Page Maintenance](#)
- [Codepage-Informationen von Profilen auflisten - Funktion: List Code Page Information of Profiles](#)
- [Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen - Funktion: Check Conversion of Unassigned Objects](#)
- [Codepage-Informationen zu Objekten zuweisen - Funktion: Assign Code Page Information to Objects](#)
- [Konvertierung zugewiesener Objekte prüfen - Funktion: Check Conversion of Assigned Objects](#)
- [In andere Codepage konvertieren - Funktion: Convert to Different Code Page](#)
- [Codepage-Informationen von einer Source entfernen - Funktion: Remove Code Page Information from Sources](#)
- [Konvertierung in die Grundform - Funktion: Convert to Unshaped Form](#)
- [Namen als Auswahlkriterium angeben](#)
- [Liste zur Objektauswahl](#)

- Ergebnisreport der Funktion

Feldbeschreibungen: Code Page Maintenance

Die im Menü **Code Page Maintenance** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erklärung
Function	Funktionsschlüssel zum Aufrufen der auszuführenden Funktion.
Object	Schlüssel zur Angabe des Objekttyps, auf den die Funktion angewendet werden soll. N Programmierobjekte D DDMs P Profile E Benutzerfehlermeldungen S Systemfehlermeldungen
Library	Name der Natural-Library, die die Objekte enthält, an denen eine Codepage-Pflegefunktion ausgeführt werden soll. Standardmäßig ist das Feld mit dem Namen der aktuellen Library vorbelegt, der aus der Systemvariablen *LIBRARY - ID entnommen wird. Siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation. Nicht verwendet bei DDMs, Profilen und Systemfehlermeldungen.
DBID	Datenbankkennung (DBID) der Natural-Systemdatei, in der die angegebene Library gespeichert ist. Wird kein Wert (oder 0) angegeben, dann wird die entsprechende Systemdatei benutzt.
FNR	Dateinummer (FNR) der Natural-Systemdatei, in der die angegebene Library gespeichert ist. Wird kein Wert (oder 0) angegeben, dann wird die entsprechende Systemdatei benutzt.
Password	Wenn die angegebene Systemdatei passwortgeschützt ist, müssen Sie das korrekte, aus 8 Zeichen bestehenden Adabas-Passwort eingeben.
Cipher	Wenn die angegebene Systemdatei verschlüsselt ist, müssen Sie den korrekten, aus 8 Zeichen bestehenden Adabas-Chiffrierschlüssel eingeben.

Codepage-Informationen von Profilen auflisten - Funktion: List Code Page Information of Profiles

Sie können sich die Codepage-Informationen zu Objekten eines bestimmten Typs anzeigen lassen, indem Sie ein L im Feld **Function** und den **Code zur Angabe des Objekts** im Feld **Object** eingeben. Der folgende Beispielbildschirm zeigt das Ergebnis der Eingabe des Codes P. Es wird eine Liste aller Profile und, falls zugewiesen, der jeweiligen Codepage angezeigt:

```

10:10:24          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2021-08-09
User XYZ          - List Code Page Information of Profiles -
                                     Listed Library SAG

Cmd  Name          Code Page          Type
---  *             *             *
___  USER1          P
___  USER2          P
___  USER3          IBM01140        P
___  USER4          IBM01140        P
___  USER5          P
___  USER6          P
___  USER7          P
___  USER8          IBM01140        P
___  USER9          P
___  USER10         P
___  USER11         P
___  USER12         P
___  USER13         P
___  USER14         P

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help          Exit          --    -    +    ++          Canc  ←

```

Die in einem **List Code Page Information**-Bildschirm enthaltenen Felder und Spalten werden in der folgenden Tabelle beschrieben. Zu beachten ist, dass das Vorhandensein einiger Felder und Spalten vom gewählten Objekttyp abhängig ist.

Feld / Spalte	Erklärung	Objekt
Listed Library	Siehe Library in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N Programmierobjekte E Benutzerfehlermeldungen P Profile
Cmd	Eingabefeld zum Eingeben des folgenden Zeilenkommandos, das für ein markiertes Programmierobjekt ausgeführt werden soll: LD Directory-Informationen anzeigen.	Alle Objekte.

Feld / Spalte	Erklärung	Objekt
	Dieses Zeilenkommando entspricht dem Systemkommando LIST DIRECTORY <i>object-name</i> . Beschreibung siehe <i>Directory-Informationen anzeigen</i> in der <i>Systemkommando-Dokumentation</i> .	
Name	Name des Objekts.	Alle Objekte außer E (Benutzerfehlermeldungen) und S (Systemfehlermeldungen).
Code Page	Codepage-Information (IANA-Name) zu dem Objekt. Bei einem Objekt, dem keine Codepage zugewiesen worden ist, ist diese Spalte leer.	Alle Objekte.
Type	Typ des angezeigten Objekts.	N Programmierobjekte P Profile
Error Text	Gekürzter Text der Meldung.	Objekttypen E (Benutzerfehlermeldungen) und S (Systemfehlermeldungen).
Numbr	Nummer der Meldung.	Objekttypen E (Benutzerfehlermeldungen) und S (Systemfehlermeldungen).
LC	Das Sprachschlüsselzeichen des Objekts. Siehe *LANGUAGE.	Objekttypen E (Benutzerfehlermeldungen) und S (Systemfehlermeldungen).
S/L	Angabe, ob es sich bei der Meldung um eine Kurz- oder Langmeldung handelt.	Objekttypen E (Benutzerfehlermeldungen) und S (Systemfehlermeldungen).

Objekte filtern

Durch Angabe von Auswahlkriterien können Sie die Liste der im Bildschirm **List Code Page Information** angezeigten Objekte verkürzen.

› Um Auswahlkriterien anzugeben:

- 1 Bei jeder Spalte, über der ein Eingabefeld vorhanden ist, können Sie Auswahlkriterien angeben. Überschreiben Sie den standardmäßig vorhandenen Stern (*) durch einen der Eingabewerte, die im Abschnitt *Namen als Auswahlkriterium angeben* aufgeführt sind.
- 2 Überschreiben Sie im Eingabefeld unter der Spaltenüberschrift **Type** den standardmäßig vorhandenen Stern (*) durch einen oder mehrere (maximal 11) der folgenden Typschlüssel ohne Trennzeichen:

Code	Objektyp	Code	Objektyp
P	Programm	A	Parameterdatenbereich (PDA)
N	Subprogramm	G	Globaler Datenbereich (GDA)
S	Subroutine	L	Lokaler Datenbereich (LDA)
M	Map (Maske)	C	Copycode
H	Helproutine	T	Text
7	Function	4	Class
3	Dialog		
5	Processor		
*	Alle Typen		

Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen - Funktion: Check Conversion of Unassigned Objects

Mit dieser Funktion können Sie prüfen, ob ein nicht zugewiesenes Objekt in eine Codepage konvertiert werden kann.

Ein nicht zugewiesenes Objekt ist ein Objekt ohne Codepage-Information, das ursprünglich unter einer Natural-Version gespeichert wurde, in der keine Codepage-Informationen unterstützt wurden. Da keine Codepage-Information geliefert wird, müssen Sie entscheiden, welche Codepage für das zur Konvertierung zu prüfende Objekt angegeben werden soll. Dies ist abhängig von dem Zeichensatz, der in dem Objekt benutzt wird.

Wenn Sie zum Beispiel die Funktion **Check Conversion of Unassigned Objects** auf **Profiles** anwenden, wird folgender Bildschirm angezeigt:

```

10:12:28          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2021-08-09
User XYZ          - Check Conversion of Unassigned Profiles -

Check if profiles that have no code page information can be
converted from a given code page to a target code page.

Use selection list .. Y

Source code page .... IBM01140_____
Target code page .... IBM01140_____

Profile name ..... *_____      DBID ..... 10____      FNR ..... 32____
                                Password ..                Cipher ..

Profile types ..... *___

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help           Exit                               Canc

```

Die im Bildschirm **Check Conversion of Unassigned Objects** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Feld	Erklärung	Objekt
Use selection list	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung für die angegebenen Objekte benutzt wird. Siehe Liste zur Objektauswahl .	Alle Objekte.
Source code page	Name der Codepage, die verwendet werden soll, um zu prüfen, ob die angegebenen Objekte (den bisher noch keine Codepages zugewiesen worden sind) von dieser Codepage in die im Feld Target code page eingegebene Codepage konvertiert werden kann. Im Falle einer erfolgreichen Konvertierungsprüfung kann die im Feld Target code page angegebene Codepage in der Funktion Assign Code Page Information to Objects verwendet werden. Der eingegebene Standard-Name ist der IANA-Name, so wie er von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation) zurückgegeben wird.	Alle Objekte.
Target code page	Name der Codepage, die für die Konvertierung der angegebenen, nicht zugewiesenen Objekte geprüft werden soll. Der eingegebene Standard-Name ist der IANA-Name, so wie er von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation) zurückgegeben wird.	Alle Objekte.

Feld	Erklärung	Objekt
Object name/Object name range	Name eines einzelnen Objekts oder ein Bereich von Namen, die verarbeitet werden sollen. Gültige Eingabewerte siehe Namen als Auswahlkriterium angeben .	Alle Objekte.
	Sprachcodezeichen für das Objekt. Siehe *LANGUAGE in der <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation.	E, S
Short/long error msgs	Typ der zu verarbeitenden Fehlermeldung: S Verarbeitung für Kurzmeldungen L Verarbeitung für Langmeldungen */A Verarbeitung für beliebige Fehlermeldungen	E, S
Library	Siehe Library in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, E
DBID	Siehe DBID in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
FNR	Siehe FNR in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
Password	Siehe Password in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
Cipher	Siehe Cipher in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
Profile types	Typ der zu verarbeitenden Fehlermeldung: S Nur Verarbeitung für Kurzmeldungen L Nur Verarbeitung für Langmeldungen */A Verarbeitung aller Fehlermeldungen	P

Codepage-Informationen zu Objekten zuweisen - Funktion: Assign Code Page Information to Objects

Mit dieser Funktion können Sie Codepage-Informationen zu einem nicht zugewiesenen Objekt zuweisen. Der Code dieses Objekts wird dabei *nicht* in die angegebene Codepage konvertiert.

Außerdem können Sie mit dieser Funktion die Codepage-Informationen zu Objekten ändern, zu denen bereits eine Codepage zugewiesen ist. In diesem Fall ändert sich lediglich der Codepage-Name (IANA-Name) des Objekts. Der Quellcode des Objekts wird dabei *nicht* konvertiert.

Die im Bildschirm **Assign Code Page Information to Sources** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Feld	Erklärung	Objekt
Use selection list	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung für die angegebenen Objekte benutzt wird. Siehe Liste zur Objektauswahl .	Alle Objekte.
Forced assignment	Gibt an, ob Objekte, die bereits Codepage-Informationen haben, oder Objekte ohne Codepage-Informationen verarbeitet werden sollen. Mögliche Werte:	Alle Objekte.

Feld	Erklärung	Objekt
	<p>Y Yes/Ja Die zwangsweise Zuordnung wird aktiviert: Die Codepage-Informationen ändern sich in die angegebene Codepage bei Objekten, die bereits Codepage-Informationen haben.</p> <p>N No/Nein Die zwangsweise Zuordnung wird deaktiviert (Standardeinstellung): Die angegebene Codepage wird nur zu Objekten zugewiesen, die keine Codepage-Informationen haben.</p>	
Code page	<p>Name der Codepage, die den angegeben Objekten zugewiesen werden soll.</p> <p>Der eingegebene Standard-Name ist der IANA-Name, so wie er von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe <i>Systemvariablen</i>-Dokumentation) zurückgegeben wird.</p>	Alle Objekte.
Object name/Object name range	Siehe Object name/Object name range in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	Alle Objekte.
Language code	Siehe Language code in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	E, S
Short/long error msgs	Siehe Short/long error msgs in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	E, S
Library	Siehe Library in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, E
DBID	Siehe DBID in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
FNR	Siehe FNR in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
Password	Siehe Password in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
Cipher	Siehe Cipher in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	Alle Objekte.
Profile types	Siehe Profile types in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	P

Konvertierung zugewiesener Objekte prüfen - Funktion: Check Conversion of Assigned Objects

Mit dieser Funktion können Sie prüfen, ob ein zugewiesenes Objekt von seiner aktuellen Codepage (laut Eintrag in der Objekt-Directory-Information) in eine andere Codepage konvertiert werden kann.

Ein „zugewiesenes Objekt“ ist ein Objekt, das Codepage-Informationen hat.

Die im Bildschirm **Check Conversion of Assigned** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Feld	Erklärung	Objekt
Use selection list	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung für die angegebenen Objekte benutzt wird. Siehe Liste zur Objektauswahl .	Alle Objekte.
Current code page	Die Codepage (oder ein Bereich von Codepages), die als Objektauswahlkriterium verwendet werden soll. Gültige Eingabewerte siehe Namen als Auswahlkriterium angeben . Die Standardeinstellung ist ein Stern (*) als Platzhalterzeichen für alle Codepages.	Alle Objekte.
New code page	Name der Codepage, die für die Konvertierung der angegebenen zugewiesenen Objekte geprüft werden soll. Der eingegebene Standard-Name ist der IANA-Name, so wie er von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe Systemvariablen-Dokumentation) zurückgegeben wird.	Alle Objekte.
Object name/Object name range	Siehe Object name/Object name range in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	Alle Objekte.
Language code	Siehe Language code in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	E, S
Short/long error msgs	Siehe Short/long error msgs in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	E, S
Library	Siehe Library in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	N, E
DBID	Siehe DBID in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
FNR	Siehe FNR in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Password	Siehe Password in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Cipher	Siehe Cipher in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Profile types	Siehe Profile types in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	P

In andere Codepage konvertieren - Funktion: Convert to Different Code Page

Mit dieser Funktion können Sie ein zugewiesenes Objekt von seiner aktuellen Codepage (laut Eintrag in der Objekt-Directory-Information) in eine andere Codepage konvertieren. Sie können damit kein nicht zugewiesenes Objekt konvertieren.

Die im Bildschirm **Convert to Different Code Page** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Feld	Erklärung	Objekt
Use selection list	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung für die angegebenen Objekte benutzt wird. Siehe Liste zur Objektauswahl .	Alle Objekte.
Current code page	Die Codepage (oder ein Bereich von Codepages), die als Objektauswahlkriterium verwendet werden soll. Gültige Eingabewerte siehe Namen als Auswahlkriterium angeben . Die Standardeinstellung ist ein Stern (*) als Platzhalterzeichen für alle Codepages.	Alle Objekte.
New code page	Name der Codepage, in die die Konvertierung der angegebenen Objekte erfolgen soll. Der eingegebene Standard-Name ist der IANA-Name, so wie er von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe Systemvariablen-Dokumentation) zurückgegeben wird.	Alle Objekte.
Object name/Object name range	Siehe Object name/Object name range in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	Alle Objekte.
Language code	Siehe Language code in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	E, S
Short/long error msgs	Siehe Short/long error msgs in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	E, S
Library	Siehe Library in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	N, E
DBID	Siehe DBID in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
FNR	Siehe FNR in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Password	Siehe Password in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Cipher	Siehe Cipher in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Profile types	Siehe Profile types in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	P

Codepage-Informationen von einer Source entfernen - Funktion: Remove Code Page Information from Sources

Mit dieser Funktion können Sie die Codepage-Informationen (laut Eintrag in der Objekt-Directory-Information) von einem zugewiesenen Objekt entfernen.



Vorsicht: Dabei ist zu beachten, dass beim Entfernen der Codepage-Information keine Quellcode-Konvertierung erfolgt.

Die im Bildschirm **Remove Code Page Information from Sources** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Feld	Erklärung	Objekt
Use selection list	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung für die angegebenen Objekte benutzt wird. Siehe Liste zur Objektauswahl .	Alle Objekte.
Current code page	Die Codepage (oder ein Bereich von Codepages), die als Objektauswahlkriterium verwendet werden soll. Gültige Eingabewerte siehe Namen als Auswahlkriterium angeben . Die Standardeinstellung ist ein Stern (*) als Platzhalterzeichen für alle Codepages.	Alle Objekte.
Object name/Object name range	Siehe Object name/Object name range in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	Alle Objekte.
Language code	Siehe Language code in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	E, S
Short/long error msgs	Siehe Short/long error msgs in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	E, S
Library	Siehe Library in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	N, E
DBID	Siehe DBID in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
FNR	Siehe FNR in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Password	Siehe Password in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Cipher	Siehe Cipher in Codepages verwalten - Menü: Code Page .	Alle Objekte.
Profile types	Siehe Profile types in Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen .	P

Konvertierung in die Grundform - Funktion: Convert to Unshaped Form

Mit dieser Funktion können Sie in ihrer Darstellungsform („shaped“) vorliegende arabische Zeichen (Codepage IBM420) durch die entsprechenden Zeichen in der Grundform („unshaped“) ersetzen. Dies ist in den folgenden Objekten möglich: Programmierungsobjekte (N), DDMs (D), Benutzerfehlermeldungen (E) und Systemfehlermeldungen (S).

Die im Bildschirm **Convert Natural Sources to Unshaped Form** enthaltenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Feld	Erklärung	Objekt
Use selection list	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung für die angegebenen Objekte benutzt wird. Siehe Liste zur Objektauswahl .	N, D,E, S
Current code page	Eine Codepage (oder ein Bereich von Codepages), die als Objektauswahlkriterium verwendet werden soll. Gültige Eingabewerte siehe Namen als Auswahlkriterium angeben . Der Standard-Name ist der IANA-Name, so wie er von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe Systemvariablen-Dokumentation) zurückgegeben wird.	N, D, E, S

Feld	Erklärung	Objekt
Object name	Siehe Object name/Object name range in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	N, D, E, S
Language code	Siehe Language code in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	E, S
Short/long error msgs	Siehe Short/long error msgs in <i>Konvertierung nicht zugewiesener Objekte prüfen</i> .	E, S
Library	Siehe Library in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, E
DBID	Siehe DBID in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, D, E, S
FNR	Siehe FNR in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, D, E, S
Password	Siehe Password in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, D, E, S
Cipher	Siehe Cipher in <i>Codepages verwalten - Menü: Code Page</i> .	N, D, E, S

Namen als Auswahlkriterium angeben

Als Auswahlkriterium können Sie einen Namen oder einen Bereich von Namen angeben.

In der folgenden Liste der Optionen steht *value* für eine beliebige Kombination aus einem oder mehreren Zeichen.

	Eingabe	Ausgewählte Elemente
	<i>value</i>	Alle Elemente mit Namen gleich <i>value</i> .
	*	Alle Elemente.
	?	Alle Elemente mit einem beliebigen einzelnen Zeichen für jedes eingegebene Fragezeichen (?).
Führende Zeichen	<i>value</i> *	Alle Elemente mit Namen, die mit <i>value</i> beginnen. Beispiel: AB* Ausgewählt: AB, AB1, ABC, ABEZ Nicht ausgewählt: AA1, ACB
Platzhalterzeichen	<i>value</i> ?	Ein Platzhalterzeichen (Wildcard). Alle Elemente mit Namen, die mit <i>value</i> beginnen und mit einem beliebigen einzelnen Zeichen für jedes eingegebene Fragezeichen (?) enden. Beispiel: ABC? Ausgewählt: ABCA, ABCZ Nicht ausgewählt: AXC, ABCAA
	<i>value</i> ? <i>value</i> ?	Alle Elemente, die mit <i>value</i> in Kombination mit Stern (*) und Fragezeichen (?) in beliebiger Reihenfolge übereinstimmen. Beispiel: A?C*Z Ausgewählt: ABCZ, AXCBBBZ, ANCZ Nicht ausgewählt: ACBZ, ABDEZ, AXCBBBZA
	<i>value</i> * <i>value</i> ?	
	* <i>value</i> ? <i>value</i> *	

	Eingabe	Ausgewählte Elemente
Startwert	<i>value</i> >	Alle Elemente mit Namen größer/gleich <i>value</i> . Beispiel: AB> Ausgewählt: AB, AB1, BBB, ZZZZZZZ Nicht ausgewählt: AA1, AAB
Endwert	<i>value</i> <	Ein Endwert: Alle Elemente mit Namen kleiner/gleich <i>value</i> . Beispiel: AX< Ausgewählt: AB, AWW, AX Nicht ausgewählt: AXA, AY

Liste zur Objektauswahl

Um festzustellen, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung bei einer Pflegefunktion benutzt wird, können Sie die Option **Use selection list** setzen. Wenn selektive Verarbeitung benutzt wird, dann wird in jedem Auswahlbildschirm vor dem Ausführen der Funktion eine Auswahlliste der angegebenen Objekte angezeigt.

Die Option **Use selection list** gilt nicht bei der Funktion **List Code Page Information of Sources**.

Mögliche Einstellungen der Option **Use selection list**:

Y	Yes/Ja. Selektive Verarbeitung ist aktiviert (Standardeinstellung): Es erscheint eine Auswahlliste mit allen Objekten, die die angegebenen Auswahlkriterien erfüllen. In dieser Liste können Sie die zu verarbeitenden Objekte auswählen.
N	No/Nein. Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Die Funktion wird unmittelbar bei allen Objekten ausgeführt, die die angegebenen Auswahlkriterien erfüllen.

Beispiel einer Liste zur Objektauswahl:

```

10:15:29          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2021-08-09
User SAG          - Check Conversion of Assigned Sources -
  Target code page IBM01140
Cmd  Name        Code Page          Message
-----
___  LDA1         IBM01147
___  LDA2         IBM01147
___  LDA3         IBM01147
___  LDA4         IBM01147
___  MAP1         IBM01147
___  MAP2         IBM01147
___  MAP3         IBM01147
___  PGM2         IBM01147
___  PGM3         IBM01147
___  PROG1        IBM01147
___  PROG3        IBM01147
___  PROG4        IBM01147

Command ===>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit      All X      Canc

```

Die in einem Bildschirm zur Objektauswahl enthaltenen Felder und Spalten werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld / Spalte	Erklärung						
Target code page	Codepage, die verwendet werden soll, um eine Quellcode-Objekt-Zuweisung oder Konvertierung zu prüfen oder durchzuführen.						
Cmd	Eingabefeld für eines der folgenden Zeilenkommandos, das für ein gewähltes Objekt ausgeführt werden soll. <table border="1" data-bbox="324 1333 1383 1753"> <tr> <td>EX</td> <td>Führt die Pflegefunktion aus.</td> </tr> <tr> <td>oder X</td> <td>Sie können PF5 drücken, wenn Sie das Zeilenkommando an alle Objekte in einem Schritt absetzen wollen.</td> </tr> <tr> <td>LD</td> <td>Zeigt die Directory-Informationen des Objekts an. Dieses Zeilenkommando entspricht dem Kommando LIST DIRECTORY <i>object-name</i>. Siehe <i>Directory-Informationen anzeigen</i> in der <i>Systemkommandos</i>-Dokumentation.</td> </tr> </table>	EX	Führt die Pflegefunktion aus.	oder X	Sie können PF5 drücken, wenn Sie das Zeilenkommando an alle Objekte in einem Schritt absetzen wollen.	LD	Zeigt die Directory-Informationen des Objekts an. Dieses Zeilenkommando entspricht dem Kommando LIST DIRECTORY <i>object-name</i> . Siehe <i>Directory-Informationen anzeigen</i> in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation.
EX	Führt die Pflegefunktion aus.						
oder X	Sie können PF5 drücken, wenn Sie das Zeilenkommando an alle Objekte in einem Schritt absetzen wollen.						
LD	Zeigt die Directory-Informationen des Objekts an. Dieses Zeilenkommando entspricht dem Kommando LIST DIRECTORY <i>object-name</i> . Siehe <i>Directory-Informationen anzeigen</i> in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation.						
Name	Name des Objekts, das die angegebenen Auswahlkriterien erfüllt.						
Code Page	Aktuelle Codepage-Informationen des Objekts.						

Feld / Spalte	Erklärung
Message	Diese Spalte enthält nur dann einen Text, wenn Sie die Ausführung der Pflegefunktion beendet haben. Dann enthält die Spalte eine Meldung, die den Verarbeitungsstand des Objekts anzeigt. Siehe auch <i>Ergebnisreport der Funktion</i> .

Ergebnisreport der Funktion

Nachdem die Ausführung einer Pflegefunktion beendet worden ist, werden die Ergebnisse der Verarbeitung in einem Report-Bildschirm angezeigt. Dieser sieht ähnlich aus wie der im Abschnitt *Liste zur Objektauswahl* abgebildete **Beispiel**-Bildschirm zur Objektauswahl.

Die in einem Ergebnisreport-Bildschirm enthaltenen Felder und Spalten werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld / Spalte	Erklärung
Target code page	Die Codepage, die verwendet wird, um eine Zuordnung oder Konvertierung für ein Quellcode-Objekt zu prüfen oder durchzuführen.
Cmd	Keine Eingabe möglich.
Name	Der Name des Objekts, das die angegebenen Auswahlkriterien erfüllt.
Code Page	Die aktuellen Codepage-Informationen des Objekts.
Message	<p>Diese Spalte enthält Meldungen, die den Verarbeitungsstand der zur Verarbeitung ausgewählten Objekte angeben. Diese Meldungen zeigen die erfolgreiche Ausführung einer Funktion oder mögliche Gründe für einen Fehler an.</p> <p>Mögliche Meldungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Assignment possible Zuweisung möglich: Dem Objekt kann die angegebenen Codepage zugewiesen werden. ■ Conversion error, at least one code point not translated Fehler bei der Konvertierung, mindestens ein Codepoint wurde nicht übersetzt: Das Objekt kann der angegebenen Codepage nicht zugewiesen oder nicht in diese konvertiert werden. ■ Code page assigned Codepage zugewiesen: Das Objekt wurde der angegebenen Codepage zugewiesen. ■ Conversion possible Konvertierung möglich: Das Objekt kann in die angegebene Codepage konvertiert werden. ■ Code page converted Codepage konvertiert: Das Objekt wurde aus seiner aktuellen Codepage in eine andere Codepage konvertiert.

Feld / Spalte	Erklärung
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Not converted Nicht konvertiert: Das Objekt wurde nicht in die angegebene Codepage konvertiert, weil es schon in dieser Codepage kodiert ist.

Alle Codepages anzeigen - Funktion: All Code Pages

Mit der **Hauptmenü**-Funktion **All Code Pages** können Sie alle in Ihrer Natural-Umgebung verfügbaren Codepages laden und sich anzeigen lassen (Beispiel):

```

10:16:43          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2021-08-09
User SAG              - All Code Pages -

Cmd Stat Name                                             Units
-----
_  D   UTF-8                                             1 - 3
_  D   UTF-16                                           2 - 2
_  D   UTF-16BE                                         2 - 2
_  D   UTF-16LE                                         2 - 2
_  D   UTF-32                                           4 - 4
_  D   UTF-32BE                                         4 - 4
_  D   UTF-32LE                                         4 - 4
_  D   UTF16_PlatformEndian                             2 - 2
_  D   UTF16_OppositeEndian                             2 - 2
_  D   UTF32_PlatformEndian                             4 - 4
_  D   UTF32_OppositeEndian                             4 - 4
_  D   UTF-7                                             1 - 4
_  D   IMAP-mailbox-name                                1 - 4
_  D   SCSU                                             1 - 3

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit      Sort      -      +      Canc  ↵

```

Sie können folgende PF-Tasten benutzen:

- PF8 (oder ENTER): Eine Seite in der Liste nach unten blättern.
- PF7: Eine Seite in der Liste nach oben blättern.
- PF5: Liste nach Codepage-Namen in aufsteigender Reihenfolge sortieren. Je nachdem wie umfangreich die Liste ist, kann es erforderlich sein, dass Sie den Sortierpuffer vergrößern. Dazu können Sie den Profilparameter `SORT` benutzen. Beschreibung siehe *SORT - Steuerung des Sortierprogramms* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Die im Bildschirm **All Code Pages** enthaltenen Spalten werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Spalte	Erklärung	
Cmd	Eingabefeld für eines der folgenden Zeilenkommandos, die für die ausgewählte Codepage ausgeführt werden sollen:	
	N	Alle für die Codepage verwendeten Namen anzeigen: Der IANA-Name (<i>IANA = Internet Assigned Numbers Authority</i>) ist der eindeutige Standardname der Codepage. Der IANA-Name wird von Natural als Standard-Codepage-Name (siehe Profilparameter CP in der <i>Parameter Reference</i> -Dokumentation) bei Konvertierungen nach und aus Unicode benutzt. Der IANA-Name wird von der Systemvariablen *CODEPAGE (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation) zurückgegeben. CCSID (<i>Coded Character Set Identifier</i>) bezeichnet den Zeichensatz gemäß IBM-Identifizierung. Alias-Namen: ein oder mehrere alternative Namen für die Codepage.
	C	Anzeige aller Codepoints der ausgewählten Codepage. Siehe Codepoint-Liste .
	T	Aufruf eines Fensters zum Testen der Codepoint-Konvertierung nach oder aus Unicode. Siehe Test-Konvertierung - Funktion: Test Conversion .
Stat	Alle während einer Natural-Session benutzten Codepages müssen im NATCONFIG-Modul vordefiniert und freigeschaltet sein. Diese Spalte zeigt den NATCONFIG-Status der Codepage:	
	E	Die Codepage ist im NATCONFIG-Modul definiert und freigeschaltet.
	D	Die Codepage ist im NATCONFIG-Modul definiert, aber ausgeschaltet.
	N	Die Codepage ist im NATCONFIG-Modul nicht definiert.
	Informationen zum NATCONFIG-Modul siehe <i>Natural Configuration Tables</i> in der <i>Operations</i> -Dokumentation.	
Name	Der interne ICU-Name.	
Units	Die den Codepoints zugewiesenen Code-Einheiten (minimale und maximale Anzahl an Bytes).	

Folgende Themen werden behandelt:

- [Codepoint-Liste](#)
- [Test-Konvertierung - Funktion: Test Conversion](#)

Codepoint-Liste

Diese Funktion zeigt die Liste aller Codepoints der ausgewählten Codepage (Beispiel):

```

13:38:33          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2007-08-06
+----- Code Points of UTF-8 -----+
! CP: 00000000  U: 0000      NULL                               !
! CP: 00000001  U: 0001  ?   START OF HEADING                 !
! CP: 00000002  U: 0002  ?   START OF TEXT                     !
! CP: 00000003  U: 0003  ?   END OF TEXT                       !
! CP: 00000004  U: 0004  ?   END OF TRANSMISSION               !
! CP: 00000005  U: 0005  ?   ENQUIRY                           !
! CP: 00000006  U: 0006  ?   ACKNOWLEDGE                       !
! CP: 00000007  U: 0007  ?   BELL                               !
! CP: 00000008  U: 0008  ?   BACKSPACE                          !
! CP: 00000009  U: 0009  ?   CHARACTER TABULATION              !
! CP: 0000000A  U: 000A  ?   LINE FEED (LF)                    !
! CP: 0000000B  U: 000B  ?   LINE TABULATION                   !
! CP: 0000000C  U: 000C  ?   FORM FEED (FF)                    !
! CP: 0000000D  U: 000D  ?   CARRIAGE RETURN (CR)              !
! CP: 0000000E  U: 000E  ?   SHIFT OUT                         !
! CP: 0000000F  U: 000F  ?   SHIFT IN                          !
+-----+
_  D   ibm-912_P100-1995          1 - 1
_  D   ibm-913_P100-2000         1 - 1
_  N   ISCII,version=0           1 - 4
_  N   ISCII,version=1           1 - 4

Command ===>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  LByte Prop  --  -  +  <<  >  Canc  ←

```

Die Liste enthält folgende Informationen:

- Die Byte-Folge der Codepoints (CP) der Codepage.
- Die Byte-Folge der entsprechenden Unicode-Codepoints (U).
- Das Unicode-Zeichen. Falls das Zeichen von der aktuellen Terminal-Emulation nicht interpretiert werden kann, wird stattdessen das Ersetzungszeichen (gemäß Definition in der Codepage, hier: ?) angezeigt.
- Der normative Name des Unicode-Zeichens.

In der folgenden Tabelle werden die zu jedem Codepoint zur Verfügung gestellten PF-Tasten erklärt:

PF-Taste	Funktion
PF4	<p>Nicht anwendbar bei einer Codepage mit einer 1-Byte-Einheit als Maximum.</p> <p>Öffnet das Fenster Leading Bytes of Code Point (siehe Abschnitt Führende Bytes angeben), in dem Sie den Byte-Bereich eingeben können, den Sie sich ansehen möchten.</p> <p>Drücken Sie PF3 oder ENTER, um die von Ihnen eingegebenen führenden Bytes zu bestätigen und das Fenster zu schließen.</p> <p>Drücken Sie PF12, um Ihre aktuelle Eingabe abubrechen und das Fenster zu schließen.</p>
PF5	Aufruf des Bildschirms Unicode Properties (siehe dort) zu dem Listenelement, auf dem der Cursor platziert ist.
PF6	Zurücksetzen des ersten (nicht führenden) Bytes des Byte-Bereichs auf den hexadezimalen Wert 0x00.
PF7	<p>Im ausgewählten Byte-Bereich um eine Seite nach oben blättern (siehe auch Führende Bytes angeben).</p> <p>In einer UTF-16- oder UTF-32-Codepage können Sie durch alle Byte-Bereiche blättern.</p>
PF8 (oder ENTER)	<p>Im ausgewählten Byte-Bereich um eine Seite nach unten blättern (siehe auch Führende Bytes angeben).</p> <p>In einer UTF-16- oder UTF-32-Codepage können Sie durch alle Byte-Bereiche blättern.</p>
PF10	Bewegt sich zur Position ganz links im Bildschirm.
PF11	Bewegt sich zur Position ganz rechts im Bildschirm.

Führende Bytes angeben - Fenster: Leading Byte of Code Point

Diese Funktion ist nicht anwendbar bei einer Codepage mit einer 1-Byte-Einheit als Maximum.

Sie können das Fenster **Leading Byte of Code Point** benutzen, um sich den Byte-Bereich (hexadezimale Werte 0x00 bis 0xFF) eines bestimmten führenden (*leading*) Bytes bei einem Codepoint anzusehen.

Im folgenden Beispiel einer UTF-8-Codepage sind die hexadezimalen Werte 0x22 und 0x32 als die führenden Bytes angegeben worden:

```

+----- Leading Bytes of Code Point -----+
!
!   Maximum number of bytes .. 3           !
!
!
!   Enter leading bytes ..... 00 22 32 00  !
!
!
!
+-----+

```

Nach Drücken von PF3 (oder ENTER) zeigt die Codepoint-Liste dann die Bytes von hexadezimal 0x00223200 bis 0x002232FF.



Anmerkung: Bei byte-vertauschten Codepages, z.B. UTF-16LE oder UTF-32LE, werden die Bytes in umgekehrter Byte-Reihenfolge gelesen.

Test-Konvertierung - Funktion: Test Conversion

Mit dieser Funktion können Sie die Codepoint-Konvertierung von einer ausgewählten Codepage in die Standard-Codepage (Wert von *CODEPAGE) testen, die mit dem Profilparameter CP definiert wird:

- von einer alphanumerischen Zeichenkette nach Unicode-Codepoints und umgekehrt oder
- von hexadezimalen Werten nach Unicode-Codepoints und umgekehrt.

Das folgende Beispiel zeigt das Konvertierungsfenster einer Codepage (hier: `ibm-1140_P100-1997`), das folgende Informationen enthält:

- die den Codepoints zugewiesene Anzahl der Byte-Einheiten (minimale und maximale Anzahl an Bytes),
- eine alphanumerische Zeichenkette und ihre äquivalenten hexadezimalen Werte und
- die entsprechenden Unicode-Codepoints.

Geladene Codepages - Funktion: Loaded Code Pages

Mit dieser Funktion können Sie sich die in Ihrer aktuellen Natural-Umgebung bereits geladenen Codepages anzeigen lassen.

Beispiel:

```

09:52:33          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2020-07-22
User XYZ          - Loaded Code Pages -

Name                                                     Member
-----
ibm-1140_P100-1997                                     I66C0067
ibm-1125_P100-1997                                     I66C0060
ibm-939_P120-1999                                      I66C0203
ibm-930_P120-1999                                      I66C0199
ibm-1147_P100-1997                                     I66C0074

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit      Sort      -      +      Canc

```

Sie können folgende PF-Tasten benutzen:

- PF8 (oder ENTER): Eine Seite in der Liste nach unten blättern.
- PF7: Eine Seite in der Liste nach oben blättern.
- PF5: Liste nach Codepage-Namen in aufsteigender Reihenfolge sortieren. Je nachdem wie umfangreich die Liste ist, kann es erforderlich sein, dass Sie den Sortierpuffer vergrößern. Dazu können Sie den Profilparameter `SORT` benutzen. Beschreibung siehe *SORT - Steuerung des Sortierprogramms* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Die Spalten im Bildschirm **Loaded Code Pages** werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Spalte	Erklärung
Name	Der interne ICU-Name der geladenen Codepage.
Member	Der Name des Datenelements, das das Lademodul aus dem STEPLIB Dataset ist.

Unicode-Eigenschaften - Funktion: Unicode Properties

Mit dieser Funktion können Sie sich anzeigen lassen, ob die Unicode-Eigenschaft (Property) eines Unicode-Zeichens für ein in der Standard-Codepage (Wert der Systemvariablen *CODEPAGE) enthaltenes Zeichen wahr (yes) oder falsch (no) ist, wie im folgenden Bildschirm am Beispiel des Buchstabens A in einer IBM01140-Codepage gezeigt wird.

```

14:43:19          ***** NATURAL SYSCP UTILITY *****          2008-09-23
User SAG          - Unicode Properties -

Default code page ... IBM01140

Alpha character ..... A      C1      hexadecimal      Substitution .. ? 3F
Unicode code point .. 0041

Unicode char. name .. LATIN CAPITAL LETTER A

Alphabetic ..... yes          Control ..... no
Alphanumeric ..... yes       Space ..... no
Lower case ..... no          Whitespace ..... no
Upper case ..... yes         Blank ..... no
Digit ..... no               Punctuation .... no
Hexadecimal ..... yes        Combining ..... no
Graphic ..... yes            Surrogate ..... no
Printable ..... yes          Right to left .. no

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit      Uni      Canc

```

Im Feld **Alpha character** können Sie das Zeichen eingeben, dessen Eigenschaften Sie sich ansehen möchten. Drücken Sie PF5, wenn Sie einen Unicode-Codepoint eingeben wollen.

Eine Erklärung der im Bildschirm angezeigten Unicode-Zeicheneigenschaften können Sie der Dokumentation *Unicode Character Database* des Unicode Consortium auf der Website <http://www.unicode.org/Public/4.1.0/ucd/UCD.html> entnehmen.

ICU Information

Mit dieser Funktion können Sie sich Informationen zur benutzten ICU anzeigen lassen:

Product	Produktname: International Components for Unicode for Software AG (ICS)
Product code	ICS
Product version	ICS-Produktversion
Cumulated fix	Cumulated Fix (falls vorhanden und angewendet) für die aktuelle ICS-Produktversion
Architecture level	IBM Architecture Level, bei Benutzung auf z/OS oder z/VSE Standardwert ist Null (0), was bedeutet, dass kein Architecture Level benutzt wird.
Revision	ICS-Revisionsnummer
ICU version	Durch ICS unterstützte ICU-Version
Unicode version	Durch ICS unterstützte Unicode-Version
Data library	Name der Datenbibliothek gemäß Zuordnung durch <code>CFICU=(DATFILE=value)</code> . Wenn mehr als eine Datenbibliothek aktiv ist, wird eine durch Kommata getrennte Liste angezeigt, die die Namen der aktiven Datenbibliotheken enthält. Anmerkung: Ab ICS 311 wird das Feld <code>Data library</code> nicht mehr unterstützt.
*CODEPAGE	Zurzeit benutzte Codepage. Standardmäßig ist dies IBM01140. Siehe auch Systemvariable *CODEPAGE.
*LOCALE	Zurzeit benutzte Locale. Standardmäßig ist dies en_US. Siehe auch Systemvariable *LOCALE.



Anmerkung: Ähnliche Informationen werden durch das Systemkommando `CPINFO` angezeigt.

XIII

SYSEDT Utility

53 SYSEDT Utility

▪ Library-Profil für Natural Security definieren	432
▪ SYSEDT Utility aufrufen und eine Funktion ausführen	432
▪ General Information - Allgemeine Informationen	434
▪ Generation Parameters - Generierungs-Parameter	436
▪ Users - Benutzer	437
▪ Logical Files - Logische Dateien	438
▪ Recovery Files - Wiederherstellungsdateien	439
▪ Administration Facilities - Verwaltungsfunktionen	439
▪ Hilfe zu Direktkommandos und Menüfunktionen	440

Das Dienstprogramm SYSEDT (im Folgenden „SYSEDT Utility“) bietet Verwaltungsfunktionen für den Editor Buffer Pool, der als Datencontainer für den Software AG Editor dient. Die SYSEDT Utility kann für Folgendes verwendet werden:

- Anzeigen von Parametern und Laufzeitinformationen des Editor Buffer Pools.
- Ändern von Parametern zur Steuerung und Initialisierung des Editor Buffer Pools und seiner Arbeitsdatei.
- Löschen von logischen Arbeitsdateien und Wiederherstellungsdateien.

Verwandte Dokumente:

- *Operating the Software AG Editor* in der *Operations-Dokumentation*
- *EDBP - Software AG Editor Buffer Pool-Definitionen* und *EDPSIZE - Größe des Software AG Editor-Hilfs-Buffer-Pool* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*

Library-Profil für Natural Security definieren

Wenn bei Ihnen Natural Security verwendet wird, müssen Sie ein Library-Sicherheitsprofil (Library Security Profile) für das Dienstprogramm SYSEDT erstellen.

Weitere Informationen siehe *Library Maintenance* in der *Natural Security-Dokumentation*.

SYSEDT Utility aufrufen und eine Funktion ausführen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die SYSEDT Utility aufrufen und eine SYSEDT-Funktion ausführen.

➤ **Um die SYSEDT Utility aufzurufen:**

- Geben Sie das folgende Natural-System-Kommando ein:

```
SYSEDT
```

Es erscheint das SYSEDT-Hauptmenü (**Main Menu**).

Beispiel:


```

15:47:50          ***** NATURAL SYSEDT UTILITY *****          2009-01-29
User MM0          - Main Menu -          TID 1    33

          Code  Function

          G    General Information
          P    Generation Parameters
          U    Users
          F    Logical Files
          R    Recovery Files
          A    Administration Facilities
          .    Exit

Code ..

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Cont Help Menu Exit          Admin Files Users Recov          GInfo Parms Canc

```

Im Hauptmenü verfügbare Funktionen werden in anschließenden Kapiteln beschrieben.

➤ **Um eine SYSEDT-Funktion auszuführen:**

- Geben Sie im Feld **Code** des SYSEDT-Hauptmenüs den aus einem einzelnen Zeichen bestehenden Code ein, der der auszuführenden Funktion entspricht, und drücken Sie **Enter**. Zum Beispiel:

```
G
```

Die Funktion **General Information** (Allgemeine Informationen) wird ausgeführt.

Oder:

Drücken Sie im SYSEDT-Hauptmenü die PF-Taste, die der Funktion entspricht, die Sie ausführen möchten. Zum Beispiel:

```
PF10 (GInfo)
```

Die Funktion **General Information** (Allgemeine Informationen) wird ausgeführt.

Oder:

Geben Sie das Systemkommando **SYSEDT** gefolgt von einem beliebigen Funktionscode aus dem SYSEDT-Hauptmenü ein. Zum Beispiel:

SYSEDT G

Die Funktion **General Information** (Allgemeine Informationen) wird ausgeführt.

Eine Liste aller verfügbaren SYSERR-Direktbefehle finden Sie in der Hilfefunktion, die unter [Hilfe zu Direktkommandos und Menüfunktionen](#) beschrieben ist.

General Information - Allgemeine Informationen

Diese Funktion ruft den Bildschirm General Information auf, der einen Überblick über den aktuellen Status des Editor Buffer Pools gibt. Die auf dem Bildschirm vorhandenen Felder werden in der folgenden Tabelle beschrieben. Ausführliche Informationen zu diesen Feldern finden Sie unter *Editor Work File* und *Editor Buffer Pool* in der *Operations*-Dokumentation.

Feld	Beschreibung
Usage Statistics	Nutzungsstatistik Die aktuell verfügbare Gesamtzahl, die aktuell genutzte Anzahl und der aktuell genutzte Prozentsatz der verfügbaren Anzahl der nachfolgenden Elemente.
Buffer Pool Blocks	Buffer Pool-Blöcke Die Anzahl der Blöcke im Editor Buffer Pool. Siehe auch <i>Obtaining Free Blocks</i> .*
Work File Records	Arbeitsdatei-Datensätze Die Anzahl der Datensätze in der Arbeitsdatei des Editors. Siehe auch <i>Editor Work File</i> .*
Control	Steuerung Die Anzahl der Steuerungsdatensätze, die immer eins ist. Siehe auch <i>Control Record</i> .*
Work	Work-Sätze Die Anzahl der Work-Datensätze. Siehe auch <i>Work Record</i> .*
Recovery	Wiederherstellung Die Anzahl der Wiederherstellungssätze. Siehe auch <i>Recovery Records</i> .*
Logical Files	Logische Dateien Die Anzahl der logischen Dateien.
Requests	Anforderungen Die Gesamtzahl der Lese- und Schreibanforderungen, die Anzahl der Lese- und Schreibanforderungen für Buffer Pool-Blöcke (Spalte Pool) und die Anzahl der Lese- und Schreibanforderungen für Work- oder Recovery-Dateien (Spalte File). Die Spalte Copy zeigt die Leseanforderungen, die (im Gegensatz zu den

Feld	Beschreibung
	gesperrten Leseanforderungen) zur Löschung des entsprechenden Puffer Pool-Blocks führen.
Read Work	<p>Anzahl der Leseanforderungen</p> <p>Die Anzahl der Leseanforderungen für logische Dateisätze. Ein logischer Dateisatz kann sich im Buffer Pool (Spalte Pool) oder in der Arbeitsdatei (Spalte File) befinden. Er kann durch eine gesperrte oder eine Kopieranforderung gelesen werden: gesperrt bedeutet, dass der Datensatz für eine bestimmte Zeit im Buffer Pool gehalten wird; kopieren bedeutet, dass er aus dem Buffer Pool gelöscht wird, nachdem er gelesen wurde.</p>
Write Work	<p>Anzahl der Schreibanforderungen</p> <p>Die Anzahl der Schreibanforderungen für logische Dateisätze. Ein Datensatz kann entweder in den Buffer Pool (Pool) geschrieben oder in die Arbeitsdatei (File) verschoben werden, wenn keine freien Blöcke verfügbar sind.</p>
Read Recovery	<p>Wiederherstellungssätze lesen</p> <p>Die Anzahl der Leseanforderungen für Wiederherstellungssätze in der Arbeitsdatei des Editors.</p>
Write Recovery	<p>Wiederherstellungssätze schreiben</p> <p>Die Anzahl der Schreibanforderungen für Wiederherstellungsdatensätze in der Arbeitsdatei des Editors.</p>
Timeout Values in Seconds	<p>Zeitüberschreitungswerte</p> <p>Elemente mit Timeout-Werten, die in Sekunden angegeben werden. Diese Timeout-Werte können nach Drücken von PF5 (Update/Ändern) geändert und nach erneutem Drücken von PF5 (Save/Speichern) dynamisch gesetzt werden. Die geänderten Werte werden bei einem Neustart des Buffer Pool nicht beibehalten. Stattdessen werden die Werte aus dem Workfile-Steuerungsdatensatz verwendet. Siehe auch <i>Obtaining Free Blocks</i>.*</p>
Logical Files	<p>Löschung logischer Dateien</p> <p>Die Zeit, nach der eine logische Datei gelöscht wird, wenn während dieser Zeit nicht auf sie zugegriffen wurde.</p>
Files Delete Check	<p>Löschung aller Dateien</p> <p>Die Zeit, nach der alle logischen Dateien periodisch überprüft werden, ob sie gelöscht werden können.</p>
Changed Blocks	<p>Geänderte Blöcke</p> <p>Die Zeit, nach der Blöcke, die geändert wurden, durch Schreiben in die Arbeitsdatei freigegeben werden können.</p>
Unchanged Blocks	<p>Unveränderte Blöcke</p> <p>Die Zeit, nach der Blöcke, die nicht verändert wurden, durch Schreiben in die Arbeitsdatei freigegeben werden können.</p>

Feld	Beschreibung
Locked Blocks	Gesperrte Blöcke Die Zeit, nach der Blöcke, die mit gesperrt gelesen wurden, durch Schreiben in die Arbeitsdatei freigegeben werden können.

* Beschreibung siehe *Operations*-Dokumentation

Generation Parameters - Generierungs-Parameter

Die Funktion **Generation Parameters** ruft einen Bildschirm auf, der die aktuellen Parametereinstellungen des Editor-Buffer-Pools anzeigt. Sie können die vorhandenen Parameterwerte ändern.

Parameter	Beschreibung
DDNAME	Der Name der Editor-Arbeitsdatei für die JCL-Definition.
DSNAME	Der Name des Dataset (Datei) der Arbeitsdatei. Dieser Parameter wird in einer Com-plete- oder z/VSE-Batch-Umgebung nicht angezeigt.
RECNUM	Die Gesamtzahl der Sätze der Arbeitsdatei.
LRECL	Die Länge der Arbeitsdatei-Datensätze.
PWORK	Der Prozentsatz der Arbeitsdatei-Datensätze, die als Arbeitsdatei-Datensätze verwendet werden.
RWORK	Der Prozentsatz der für reguläre logische Dateien verwendeten Arbeitsdatensätze.
MAXLF	Die maximale Anzahl der logischen Dateien im Editor Buffer-Pool.
FTOUT	Der Timeout-Wert (in Sekunden), nach dem eine logische Datei, auf die nicht zugegriffen wurde, gelöscht werden soll.
DTOUT	Die Zeitspanne (in Sekunden), in der logische Dateien auf Löschung geprüft werden sollen.
CTOUT	Der Timeout-Wert (in Sekunden) für geänderte Buffer Pool-Blöcke.
UTOUT	Der Timeout-Wert (in Sekunden) für unveränderte Buffer Pool-Blöcke.
LTOUT	Der Timeout-Wert (in Sekunden) für gesperrte Buffer Pool-Blöcke.
ITOUT	Der Timeout-Wert (in Sekunden) für die Buffer Pool-Initialisierung.

Bei den oben genannten Parametern handelt es sich um Schlüsselwort-Subparameter des Profilparameters `EDBP` (oder des entsprechenden Makros `NTEDBP`), der zur Definition der anfänglichen Editor Buffer Pool-Einstellungen verwendet wird.

Ausführliche Informationen zu `EDBP` und allen verfügbaren Schlüsselwort-Subparametern finden Sie unter *EDBP - Software AG Editor Buffer Pool-Definitionen* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Die Spalte **Start** auf dem Bildschirm **Generation Parameters** bezieht sich auf den Neustart des Buffer Pools (siehe auch *Initializing the Editor Buffer Pool* in der *Operations*-Dokumentation).

Die folgenden Startwerte können für die Parameter angezeigt werden:

Wert	Beschreibung
L	Der Wert für den entsprechenden Parameter wird entweder aus dem Editor-Parametermodul oder aus der Arbeitsdatei-Definition übernommen.
C	Eine Änderung des entsprechenden Parameterwertes erzwingt einen Kaltstart des Buffer Pool. Wiederherstellungssätze gehen verloren.
W	Eine Änderung des entsprechenden Parameterwertes führt zu einem Warmstart des Buffer Pool. Wiederherstellungssätze werden beibehalten.

➤ Um Parameterwerte zu ändern:

- 1 Drücken Sie im Bildschirm **Generation Parameters** PF5 (Update/Ändern).

Die schreibgeschützten Felder neben den Parametern werden zu Eingabefeldern.

- 2 Ersetzen Sie den/die gewünschten Parameterwert(e) und drücken Sie PF5 (Save/Speichern), um die neuen Werte im Steuerungsdatensatz der Editor-Arbeitsdatei zu speichern. Sie werden aktiviert, wenn der Editor Buffer Pool erneut gestartet wird.

Wenn Sie den Wert von PWORK ändern, werden Sie in einem Fenster aufgefordert, den Kaltstart der Editor-Arbeitsdatei zu bestätigen. Geben Sie YES ein, um den neuen Parameterwert zu bestätigen und einen Buffer Pool-Kaltstart für die Initialisierung der Arbeitsdatei durchzuführen. (Jede andere Eingabe oder keine Eingabe setzt den Parameter auf seinen vorherigen Wert zurück).

Users - Benutzer

Die Funktion **Users** ruft einen Bildschirm auf, der die folgenden Informationen enthält:

Spalte	Beschreibung
User ID	Die Natural-Benutzerkennung.
Logical Files	Die Anzahl der logischen Dateien, die pro Benutzer definiert sind.
Pool Blocks	Die Anzahl der Buffer Pool-Blöcke pro Benutzer.
Work Records	Die Anzahl der Arbeitsdatensätze pro Benutzer.
Recovery Files	Die Anzahl der Wiederherstellungsdateien pro Benutzer.
Recovery Records	Die Anzahl der Wiederherstellungsdatensätze pro Benutzer.

Bei jedem aufgeführten Benutzer können Sie eines der folgenden Zeilenkommandos ausführen. Geben Sie das Zeilenkommando in der Spalte C neben dem gewünschten Benutzer ein.

Zeilenkommando	Beschreibung
? oder *	Öffnet ein Fenster mit einer Liste aller gültigen Zeilenkommandos und den entsprechenden PF-Tasten, falls vorhanden.
.	Bewirkt das Verlassen des aktuellen Bildschirms und Rückkehr zum vorherigen Bildschirm.
/ oder P	Setzt die Zeile an den oberen Rand des Bildschirms.
F	Wählt die logischen Dateien dieses Benutzers aus.
R	Wählt die Wiederherstellungsdateien dieses Benutzers aus.
D	Löscht alle logischen Dateien und/oder Wiederherstellungsdateien für diesen Benutzer.

Logical Files - Logische Dateien

Die Funktion **Logical Files** ruft einen Bildschirm auf, der die folgenden Informationen enthält:

Spalte	Beschreibung
File No.	Die Nummer der logischen Datei.
User ID	Die Natural-Benutzerkennung.
Type	Der Typ der logischen Datei.
Pool Blks	Die Anzahl der Buffer Pool-Blöcke, die derzeit pro logischer Datei verwendet werden.
File Recs	Die Anzahl der aktuell pro logischer Datei zugewiesenen Arbeitsdateisätze.
Last Access	Das Datum und die Uhrzeit der letzten Lese- oder Schreibanforderung pro logischer Datei.

Bei jeder aufgeführten logischen Datei können Sie eines der folgenden Zeilenkommandos ausführen. Geben Sie das Zeilenkommando in der Spalte C neben dem gewünschten Benutzer ein.

Zeilenkommando	Beschreibung
? oder *	Öffnet ein Fenster mit einer Liste aller gültigen Zeilenkommandos und den entsprechenden PF-Tasten, falls vorhanden.
.	Bewirkt das Verlassen des aktuellen Bildschirms und Rückkehr zum vorherigen Bildschirm.
/ oder P	Positioniert die Zeile an den oberen Rand des Bildschirms.
S	Wählt die logischen Dateien dieses Benutzers aus.
D	Löscht die logische Datei.

Recovery Files - Wiederherstellungsdateien

Die Funktion **Recovery Files** ruft einen Bildschirm auf, der die folgenden Informationen enthält:

Column	Beschreibung
User ID	Die Natural-Benutzerkennung.
Member	Der Name des Library Members.
Library	Der Name der Library.
Type	Der Library-Typ.
Recs	Die Anzahl der Wiederherstellungsdatensätze pro Wiederherstellungsdatei.
Creation Date	Das Datum der Erstellung der Wiederherstellungsdatei.
Creation Time	Die Uhrzeit der Erstellung der Wiederherstellungsdatei.

Bei jeder aufgeführten Wiederherstellungsdatei können Sie eines der folgenden Zeilenkommandos ausführen. Geben Sie das Zeilenkommando in der Spalte C neben dem gewünschten Benutzer ein.

Zeilenkommando	Beschreibung
? oder *	Öffnet ein Fenster mit einer Liste aller gültigen Zeilenkommandos und den entsprechenden PF-Tasten, falls vorhanden.
.	Bewirkt das Verlassen des aktuellen Bildschirms und Rückkehr zum vorherigen Bildschirm.
/ oder p	Positioniert die Zeile an den oberen Rand des Bildschirms.
S	Wählt die Wiederherstellungsdateien dieses Benutzers aus.
D	Löscht die Wiederherstellungsdatei.

Administration Facilities - Verwaltungsfunktionen

Die Funktion **Administration Facilities** ruft einen Bildschirm auf, den Sie benutzen können, um den Editor Buffer Pool oder die Utility SYSEDT zu beenden oder den Inhalt des Editor Buffer Pool zur Problemdiagnose im Dump-Format (hexadezimal) anzuzeigen.

➤ **Um den Bildschirm Administration Facilities zu benutzen:**

- Beenden Sie den Editor Buffer Pool, indem Sie den Funktionscode T eingeben.

Es erscheint ein Fenster, in dem Sie zur Bestätigung aufgefordert werden:

- Wenn Sie `YES` eingeben, öffnet sich ein zusätzliches Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob der Editor Buffer Pool sofort neu gestartet werden soll oder nicht.

Wenn Sie erneut `YES` eingeben, wird der Buffer Pool sofort neu gestartet, was Ihnen die Möglichkeit gibt, geänderte Generierungsparameter sofort zu aktivieren.

Wenn Sie `NO` eingeben, verlassen Sie die Utility SYSEDT und können Aktionen außerhalb Ihrer TP-Umgebung durchführen, z.B. die Größe Ihrer Editor-Arbeitsdatei ändern.

Oder:

Zeigen Sie den Speicherauszug (Dump) des Editor Buffer Pool an, indem Sie den Funktionscode `D` eingeben.

Die Offsets und Adressen des Editor Buffer Pool werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Drücken Sie bei Bedarf `PF10` (`RelO`), um den Offset `00000000` an den oberen Rand des Bildschirms zu setzen. `PF1` (`Help`) ruft eine Liste aller verfügbaren `PF`-Tasten auf.

Oder:

Rückkehr zum SYSEDT-Hauptmenü durch Eingabe eines Punktes (`.`).

Hilfe zu Direktkommandos und Menüfunktionen

Sie können Online-Hilfe-Informationen zu allen verfügbaren SYSEDT-Direktkommandos oder zu der aktuell verwendeten Funktion erhalten.

➤ **Um alle SYSEDT-Direktkommandos anzuzeigen:**

- Geben Sie in der Kommandozeile eines beliebigen SYSEDT-Bildschirms eines der folgenden Zeichen ein:

?

oder

*

Alle in der SYSEDT Utility verfügbaren Direktkommandos werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

> **Um die Hilfe zu einer bestimmten SYSEDT-Funktion anzuzeigen:**

- Geben Sie in der Kommandozeile eines SYSEDT-Bildschirms, der durch eine SYSEDT-Funktion aufgerufen wurde, Folgendes ein:

```
H
```

Oder:

Drücken Sie PF1 (Help).

Es werden Hilfe-Informationen zu den auf dem aktuellen SYSEDT-Bildschirm enthaltenen Feldern und Spalten angezeigt.

XIV

SYSERR Utility

Wenn Sie eine Natural-Anwendung entwickeln, können Sie Fehler- und/oder Informationsmeldungen von Ihrem Natural-Code trennen und sie separat verwalten. Dies erleichtert es, Meldungen zu standardisieren, vordefinierte Meldungsbereiche für verschiedene Meldungstypen zu haben, Meldungen in andere Sprachen zu übersetzen oder an eine Meldung einen Langtext anzuhängen, der sie näher erläutert.

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSERR können Sie anwendungsspezifische Meldungen schreiben. Darüber hinaus können Sie mit der SYSERR Utility die Texte der vorhandenen Natural-Systemmeldungen kundenspezifisch anpassen (nicht empfohlen).



Anmerkungen:

1. Die Benutzung der Funktionen der SYSERR Utility kann in Natural Security benutzerspezifisch eingeschränkt werden. Ausführliche Informationen siehe *SYSERR Utility Profiles* in der *Natural Security*-Dokumentation.
2. Die Anwendungsprogrammierschnittstelle (API) USR0020N in der Natural-System-Library SYSEXT kann benutzt werden, um Meldungen von der Systemdatei FNAT oder FUSER zu lesen. Dadurch ist es z.B. möglich, Langmeldungen (als Teil Ihres benutzerdefinierten Hilfesystems) in einer Anwendung anzeigen zu können, ohne dazu die Natural-System-Library SYSERR benutzen zu müssen. Weitere Informationen siehe in der Beschreibung der Utility **SYSEXT**.

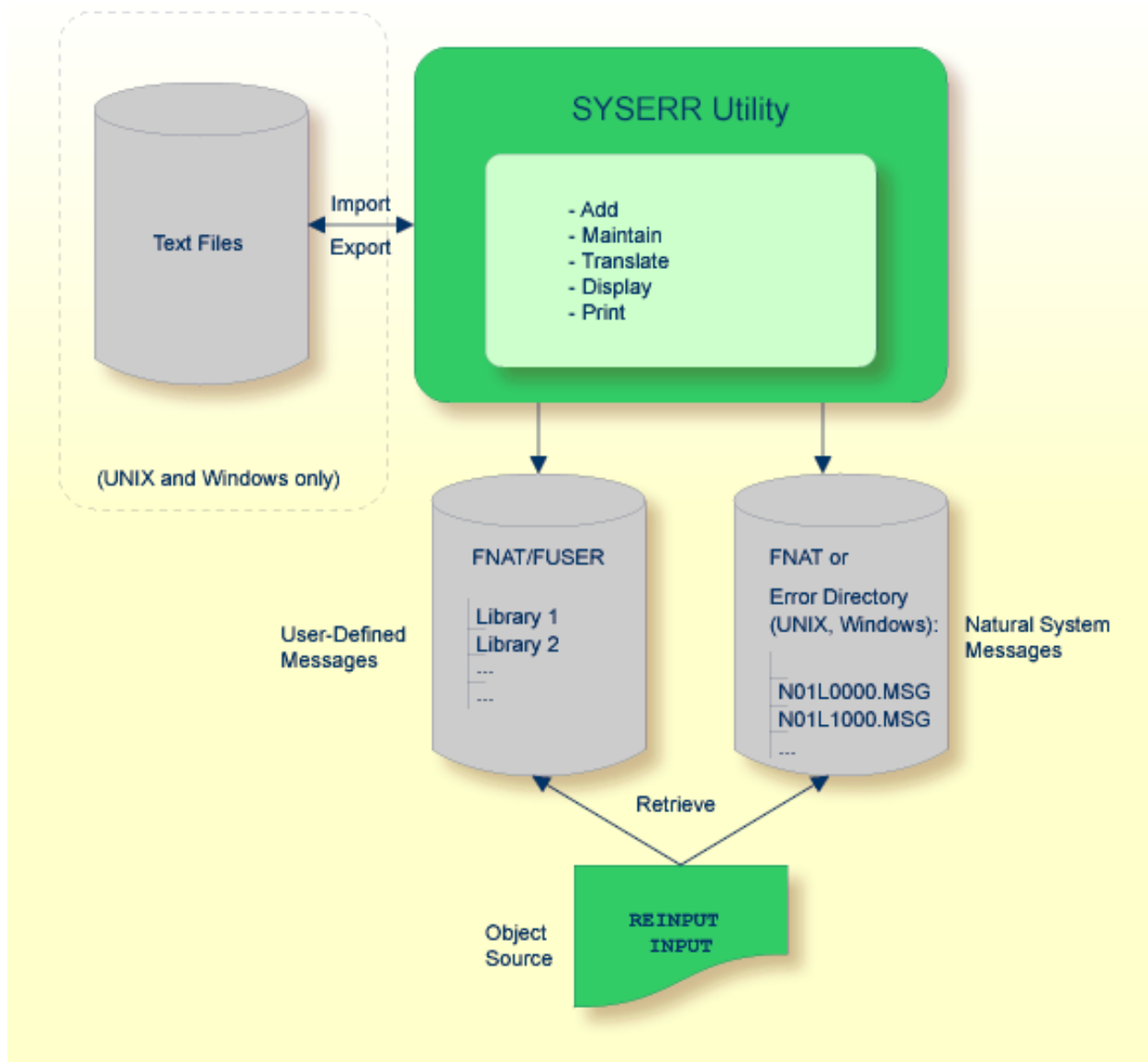
- [Allgemeine Informationen zu Meldungen](#)
- [SYSERR aufrufen](#)
- [Funktionen](#)
- [Parameter](#)
- [Direktkommandos](#)
- [Umwandlung in Großbuchstaben - ERRUPPER](#)
- [Zeichen ersetzen - ERRCHAR](#)
- [Meldungen in verschiedenen Libraries verwalten](#)

54 Allgemeine Informationen zu Meldungen

- Meldungstypen 447
- Meldungssprachen 448
- Meldungen und Codepage-Unterstützung 448
- Ausgabe von Meldungen 448
- Abrufen von Natural-System-Kurzmeldungen 449
- Abrufen von benutzerdefinierten Kurzmeldungen 450
- Informationen zur Meldung erhalten 450

Dieses Kapitel beschreibt, welche Meldungstypen es in Natural gibt, welche Meldungssprachen mit der Utility SYSERR verwaltet werden können und wie Meldungen in Ihrer Natural-Systemumgebung abgesetzt und abgerufen werden.

Die folgende Abbildung veranschaulicht die Funktionen und Merkmale der SYSERR Utility und zeigt, wie Meldungen innerhalb von Natural verarbeitet werden:



Meldungstypen

Es gibt zwei Typen von Meldungen: Natural-Systemmeldungen und benutzerdefinierte Meldungen.

Natural-Systemmeldungen werden vom Natural-Nukleus und von Natural Utilities ausgegeben. Natural-Systemmeldungen werden von der Software AG geliefert und als Meldungsdateien in der Natural-Systemdatei FNAT gespeichert. Sie beginnen stets mit NAT. Darauf folgt eine vierstellige Nummer, zum Beispiel: NAT0230.

Benutzerdefinierte Meldungen werden von Anwendungen ausgegeben, die ein Benutzer geschrieben hat. Benutzerdefinierte Meldungen werden als Meldungsdateien in Libraries (einschließlich SYS-Libraries) in der Natural-Systemdatei FUSER oder FNAT gespeichert.


Eine Meldung kann in verschiedene Sprachen übersetzt werden. Jede Sprache wird in einer getrennten Meldungsdatei gespeichert. Pro Library und Meldungsdatei können 9999 Meldungen gespeichert werden.

Es gibt vier Typen von Meldungstexten:

- Natural-System-Kurzmeldung
- Natural-System-Langmeldung
- Benutzerdefinierte Kurzmeldung
- Benutzerdefinierte Langmeldung

Eine Kurzmeldung ist eine einzeilige Meldung, die in der Meldungszeile angezeigt wird, wenn die entsprechende Fehlersituation auftritt.

Eine Langmeldung ist eine ausführliche Erläuterung der entsprechenden Kurzmeldung und enthält Anleitungen zur Lösung von Problemen.

 **Vorsicht:** Änderungen an Natural-Systemmeldungen können zur Folge haben, dass nach der Freigabe einer neuen Natural-Version falsche Meldungen ausgegeben werden können oder die vorgenommenen Änderungen verloren gehen können.

Meldungssprachen

Meldungen können in bis zu 60 Sprachen erstellt werden, siehe auch Beschreibung der Systemvariablen *LANGUAGE in der *Systemvariablen*-Dokumentation.

Es gelten folgende Regeln und Einschränkungen:

- Natural-System-Kurzmeldungen müssen zuerst in Englisch eingegeben werden. Sie können erst danach in eine andere Sprache übersetzt werden.
- Natural-System-Langmeldungen können in Englisch eingegeben, aber nicht in andere Sprachen übersetzt werden.
- Benutzerdefinierte Kurzmeldungen können in beliebiger Sprache eingeben und danach in eine andere Sprache übersetzt werden.
- Benutzerdefinierte Langmeldungen können in beliebiger Sprache eingeben werden, jedoch nur wenn die entsprechende Kurzmeldung bereits in dieser Sprache existiert.

Meldungen und Codepage-Unterstützung

Bei jeder Kurz- und Langmeldung kann eine Codepage gespeichert werden.

Mit dem Session-Parameter SRETAIN=OFF wird die Codepage der aktuellen Session (s. Systemvariable *CODEPAGE) einer Fehlermeldung zugewiesen, wenn diese gespeichert wird.

Wenn mit Session-Parameter SRETAIN=OFF eine Fehlermeldung mit SYSERR gelesen wird, wird diese in die Codepage der aktuellen Session konvertiert. Weitere Informationen siehe *Codepage-Unterstützung bei Editoren, Systemkommandos und Utilities* im Abschnitt *Entwicklungsumgebung* in der *Unicode- und Codepage-Unterstützung*-Dokumentation.

Ausgabe von Meldungen

Dieser Abschnitt enthält Informationen zu den Natural-Statements INPUT und REINPUT, die benutzt werden, um in einem Natural-Programm eine Natural-System-Kurzmeldung oder eine benutzerdefinierte Kurzmeldung auszugeben.

➤ **Um eine Natural-System-Kurzmeldung in einem Programm auszugeben:**

- Geben Sie eines der folgenden Natural-Statements an:


```
INPUT WITH TEXT *-nnnn ' '
```

oder

```
REINPUT WITH TEXT *-nnnn
```

dabei ist *nnnn* die Nummer der angeforderten Meldung (führende Nullen können weggelassen werden).

➤ **Um eine benutzerdefinierte Kurzmeldung in einem Programm auszugeben:**

- Geben Sie eines der folgenden Natural-Statements an:

```
INPUT WITH TEXT *nnnn ' '
```

oder

```
REINPUT WITH TEXT *nnnn
```

dabei ist *nnnn* die Nummer der angeforderten Meldung (führende Nullen können weggelassen werden).

Dynamisches Ersetzen von Meldungstext

Ein Meldungstext kann variable Teile enthalten. Diese werden durch die Notation *:n*: gekennzeichnet. Dabei steht *n* für Ausprägungen 1 bis 7. Diese variablen Teile werden zur Laufzeit durch einen Wert ersetzt.

Ausführliche Informationen siehe *operand3* im Abschnitt *INPUT-Syntax 1 – Dynamisch generierter Eingabeschirm* und *operand3* im Abschnitt *REINPUT* in der *Statements-Dokumentation*.

Abrufen von Natural-System-Kurzmeldungen

Wenn ein Programm eine Natural-System-Kurzmeldung referenziert, sucht Natural nach der angeforderten Meldungsnummer in der Natural-Systemdatei FNAT in folgender Reihenfolge:

1. Unter dem aktuellen Sprachcode gemäß Festlegung durch die Systemvariable *LANGUAGE,
2. Unter dem Sprachcode 1 (Englisch).

Wird keines von beiden gefunden, referenziert ein Programm eine Meldung, die nicht existiert, und Sie erhalten nur die Meldungsnummer mit dem Präfix NAT, zum Beispiel: NAT0230.

Abrufen von benutzerdefinierten Kurzmeldungen

Wenn ein Programm eine benutzerdefinierte Kurzmeldung referenziert, sucht Natural in folgender Reihenfolge:

- zuerst nach der angeforderten Meldungsnummer *nnnn* unter dem aktuellen Sprachcode gemäß Festlegung durch die Systemvariable **LANGUAGE* (siehe *Systemvariablen*-Dokumentation),
- Wenn diese Meldung nicht existiert, sucht Natural nach der angeforderten Meldungsnummer *nnnn* unter dem Sprachcode 1 (Englisch).
- Und wenn diese Meldung auch nicht existiert, sucht Natural nach der Meldungsnummer *n000* (wobei *n* die erste Stelle der angeforderten Meldungsnummer ist) unter dem Sprachcode 1 (Englisch).

Diese drei Suchschritte werden zuerst in der aktuellen Library durchgeführt. Wurde dort nichts gefunden, werden weitere Libraries auf die gleiche Weise durchsucht, bis eine entsprechende Meldung gefunden wird.

Die Suchreihenfolge in Libraries ist folgende:

1. Die aktuelle Library gemäß Festlegung durch die Systemvariable **LIBRARY-ID*,
2. die Steplibs (wenn Natural Security installiert ist, in der Reihenfolge, die im Natural Security-Profil der aktuellen Library angegeben ist),
3. die Standard-Steplib gemäß Festlegung durch die Systemvariable **STEPLIB*,
4. die Library SYSTEM in der Systemdatei FUSER (*),
5. die Library SYSTEM in der Systemdatei FNAT (*).

(*) Wenn der Name der aktuellen Library mit SYS beginnt, dann wird SYSTEM FNAT vor SYSTEM FUSER durchsucht.

Informationen zur Meldung erhalten

Wenn Sie eine Kurzmeldung erhalten, können Sie zusätzliche Informationen zur Problemsituation erhalten.

- Mit dem Systemkommando `HELP` können Sie Natural-System-Langmeldungen oder benutzerdefinierte Langmeldungen anzeigen.
- Mit dem Systemkommando `LASTMSG` erhalten Sie — jeweils zu der zuletzt aufgetretenen Fehler-situation — die ausgegebene Fehlermeldung sowie alle vorherigen (nicht ausgegebenen) Fehlermeldungen, die zu diesem Fehler geführt haben.

Beschreibung der beiden Systemkommandos siehe *Systemkommandos*-Dokumentation.

55

SYSERR aufrufen

- Execute SYSERR 454

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie die SYSERR Utility ausführen.

Execute SYSERR

> Um die SYSERR Utility auszuführen:

- Geben Sie in der Kommandozeile des **Natural Main Menu** das folgende Systemkommando ein:

```
SYSERR
```

Das Menü der SYSERR Utility wird angezeigt:

```
18:23:46          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
                    - Menu -

      Code  Function
      ----  -
      AD    Add new messages
      DE    Delete messages
      DI    Display messages
      MO    Modify messages
      PR    Print messages
      SC    Scan in messages
      SE    Select messages from a list
      TR    Translate messages into another language
      ?     Help
      .     Exit
      ----  -

Code .. __  Message type .... US
            Library ..... XHTRI__
            Message number .. 1__ - 9999
            Language codes .. 1_____

Please enter code.
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit                                     Canc  ←
←
```

Im Menü der SYSERR Utility können Sie alle SYSERR-Funktionen ausführen, die zum Anlegen und Pflegen von Meldungen zur Verfügung stehen. Die einzelnen Funktionen werden im Kapitel [Funktionen](#) erklärt. Die zutreffenden Parameter werden allgemein im Kapitel [Parameter](#) erläutert. Einschränkungen, die für die Benutzung dieser Parameter gelten, werden bei der jeweils betroffenen Funktion im Kapitel [Funktionen](#) beschrieben (s.u.).

Die SYSERR Utility bietet ein umfangreiches Online-Hilfesystem. Um Hilfe zu einem Feld zu erhalten, können Sie entweder in dem betreffenden Feld ein Fragezeichen (?) eingeben und ENTER drücken oder den Cursor in das Feld stellen und PF1 drücken.

56 Funktionen

- Meldungen anlegen 458
- Meldungen löschen 462
- Meldungen anzeigen 463
- Meldungen ändern 464
- Meldungen drucken 467
- Meldungen durchsuchen 469
- Meldungen aus Liste auswählen 472
- Meldungen in andere Sprachen übersetzen 475

➤ **Um eine Funktion der SYSERR Utility aufzurufen:**

- Geben Sie den Code, der der gewünschten Funktion entspricht, sowie einen oder mehrere Parameter in die Eingabefelder des Menüs der SYSERR Utility ein und drücken Sie ENTER.

Dieses Kapitel beschreibt die im Menü zur Verfügung stehenden Funktionen und die Parameter, die zu jeder Funktion angegeben werden können. Allgemeine Informationen zum Gebrauch von Parametern finden Sie im Kapitel [Parameter](#).

Meldungen anlegen

➤ **Um neue Meldungen anzulegen:**

- 1 Standardmäßig unterscheidet die SYSERR Utility Groß- und Kleinschreibung. Falls Sie eine Umsetzung von Klein- in Großschreibung wünschen, können Sie folgendes Terminalkommando eingeben:

```
%U
```

Alle Kleinbuchstaben, die Sie beim Anlegen eines Meldungstextes eintippen, werden dann in Großbuchstaben umgesetzt. Dies gilt für die gesamte Dauer der aktuellen Natural-Session. Ebenso wird Meldungstext in Großbuchstaben umgesetzt, wenn der Profilparameter TS auf ON gesetzt ist (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*).

Ausführliche Informationen zum Terminalkommando %U finden Sie in der *Terminalkommandos-Dokumentation*.

- 2 Rufen Sie das Menü der SYSERR Utility auf und geben Sie die folgenden Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: AD (Add new messages/neue Meldungen anlegen)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen NL Natural-System-Langmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen UL Benutzerdefinierte Langmeldungen Eine Langmeldung kann erst dann angelegt werden, wenn die entsprechende Kurzmeldung existiert, weil die Langmeldung als Erklärung der Kurzmeldung gedacht ist.

Feld	Eingabewert
Library	Library-Kennung: Name (ID) einer existierenden Natural-Library.
Message number	Meldungsnummer: Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des anzulegenden Meldungsbereichs. Falls Sie nur eine Meldung anlegen möchten, geben Sie entweder die Nummer der neuen Meldung im linken Feld Message number ein und löschen Sie den Inhalt des rechten Feldes oder geben Sie die Nummer in beide Felder ein.
Language codes	Sprachecode: Der Code der Sprache, in der die Meldung angelegt werden soll. Wenn der Meldungstyp NS oder NL ist, muss der Sprachcode 1 für Englisch sein. Bei anderen Meldungstypen wird der erste in das Feld eingegebene Sprachcode verwendet, alle anderen werden nicht beachtet.

3 Drücken Sie ENTER.

Der Bildschirm **Add Short Message** wird angezeigt (Beispiel):

```

18:35:50          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
Lower Case ON          - Add Short Message -

Number          Short Message (German)
-----
XHTRI1004      Kurzmeldungsbeispiel Nummer 1004
               .....+.....1.....+.....2.....+.....3.....+.....4.....+.....5.....+..

Sample .....

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Mod          Exit          -          +          Long          Canc ←
←

```

Das Feld **Number** zeigt die Meldungsnummer (1004 im obigen Beispiel). Sie hat die Library-Kennung als Präfix (SYSERR im obigen Beispiel).

- 4 Geben Sie in der Eingabezeile bei der Meldungsnummer einen Kurzmeldungstext ein und drücken Sie ENTER.

Es erscheint die **Meldung**: Message has been added.

Oder:

Wenn die mit `Sample` beschriftete Zeile, wie im obigen Beispiel gezeigt, einen Beispiel-Meldungstext enthält, kopieren Sie diesen Text in die Eingabezeile, indem Sie `.C` eingeben und dann ENTER drücken. Wenn der Beispiel-Meldungstext die Zeichenkette 0000 enthält, wird diese Zeichenkette durch die neue Meldungsnummer ersetzt, siehe folgenden Beispiel-Bildschirm:

```

18:35:50          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
Lower Case ON          - Add Short Message -

Number      Short Message (German)
-----
SYSERR1004  Kurzmeldungsbeispiel Nummer 1004
            ....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+..

Sample ..... Kurzmeldungsbeispiel Nummer 0000

Message has been added.

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Mod          Exit          -      +      Long          Canc
    
```

Eine Anleitung zum Erstellen einer Beispiel-Meldung finden Sie beim Kommando `SAMPLE` im Abschnitt *Direktkommandos*.

- 5 Drücken Sie PF9, um einen entsprechenden Langmeldungstext anzulegen.

Der Bildschirm **Add Long** *message-number* erscheint (Beispiel):

```

18:42:41          - Add Long XHTRI1004 (German) - Lower Case ON          2022-03-04
1 Tx. Kurzmeldungsbeispiel Nummer 1004
2      .
3      .
4 Ex. .
5      .
6      .
7      .
8      .
9      .
10     .
11     .
12     .
13     .
14     .
15     .
16     .
17     .
18 Ac. .
19     .
20     .

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Add          Exit          Short Copy          Canc  ←
←

```

- 6 Geben Sie in den drei Eingabebereichen Text ein: **Tx.** (Text), **Ex.** (Explanation/Erklärung) und **Ac.** (Action/Maßnahme).
- 7 Drücken Sie ENTER, um die Langmeldung zu speichern.
- 8 Drücken Sie PF9, um zur Anzeige der Kurzmeldung zurückzukehren oder um die nächste Kurzmeldung in aufsteigender Reihenfolge anzulegen, wenn Sie eine Bereich von Meldungsnummern ausgewählt haben.
- 9 Drücken Sie PF3 oder PF12, um zum Menü der SYSERR Utility zurückzukehren.

Oder:

Drücken Sie PF8 oder PF7, um die nächste Kurzmeldung in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge anzulegen, wenn Sie eine Bereich von Meldungsnummern ausgewählt haben.

Meldungen löschen

> Um Meldungen zu löschen:

- Geben Sie in den Feldern des Menüs der SYSERR Utility die folgenden Werte ein:

Rufen Sie das Menü der SYSERR Utility auf und geben Sie die folgenden Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: DE (Delete messages/Meldungen löschen)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen NL Natural-System-Langmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen UL Benutzerdefinierte Langmeldungen Eine Langmeldung kann gelöscht werden, ohne zuvor die entsprechende Kurzmeldung zu löschen, jedoch nicht umgekehrt. Wenn Sie versuchen, eine Kurzmeldung zu löschen, zu der eine Langmeldung existiert, werden Sie aufgefordert, die Löschung beider Meldungen zu bestätigen.
Library	Library-Kennung: Name (ID) einer existierenden Natural-Library.
Message number	Meldungsnummer: Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des zu löschenden Meldungsbereichs.
Language codes	Sprachcodes: Code(s) der Sprache(n), in der bzw. denen die Meldungen gelöscht werden sollen. Sie können einen Stern (*) eingeben, um anzuzeigen, dass die angegebenen Meldungen in allen vorhandenen Sprachen gelöscht werden sollen.

Meldungen anzeigen

> Um Meldungen anzuzeigen:

- 1 Geben Sie in den Feldern des Menüs der SYSERR Utility die folgenden Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: DI (Display messages/Meldungen anzeigen)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen NL Natural-System-Langmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen UL Benutzerdefinierte Langmeldungen
Library	Library-Kennung: Name (ID) einer existierenden Natural-Library.
Message number	Meldungsnummer: Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des anzuzeigenden Meldungsbereichs.
Language codes	Sprachcodes: Der Code der Sprache, in der die Meldungen angezeigt werden sollen. Es wird nur ein Sprachcode akzeptiert. Wenn mehr als ein Sprachcode angegeben wird, wird nur der erste Code verwendet, alle anderen werden nicht beachtet.

- 2 Drücken Sie ENTER.

Bei Kurzmeldungen erscheint der Bildschirm **Display Short Messages** (Beispiel):

```

18:44:27          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
                   - Display Short Messages -

Number           Short Message (German)
-----
NAT0001         Fehlende/undefinierte Syntax; Variablenname/Schluessselwort undef. ↵
NAT0002         Keine Datei zu angegebenen Name bzw. Nummer vorhanden.
NAT0003         Unguelteige Zeichenkette fuer Dateiname oder Dateinummer.
NAT0004         DEFINE DATA muss erstes Statement sein, wenn vorhanden.
NAT0005         Schliessende Klammer fehlt in arithmetischem/logischem Ausdruck.
NAT0006         ESCAPE-Statement benutzt, aber keine Verarbeitungsschleife aktiv.
NAT0007         Unguelteige THRU oder TO Klausel in READ LOGICAL oder HISTOGRAM. ↵

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
+           Exit           +           Canc  ↵
↵

```

Drücken Sie PF8, um eine Seite weiter zu blättern.

Bei Langmeldungen wird der Bildschirm **Display Long Message** angezeigt. Um die Meldungen nacheinander anzuzeigen, können Sie PF8 (+) drücken. Um zurückzublättern, können Sie PF7 (-) drücken.

Der Bildschirm **Display Long Message** ähnelt dem Bildschirm **Modify Long message-number**, der im Abschnitt *Meldungen ändern* abgebildet ist.

Meldungen ändern

> Um Meldungen zu ändern:

- 1 Standardmäßig unterscheidet die SYSERR Utility Groß- und Kleinschreibung. Falls Sie eine Umsetzung von Klein- in Großschreibung wünschen, können Sie folgendes Terminalkommando eingeben:

```
%U
```

Alle Kleinbuchstaben, die Sie beim Anlegen eines Meldungstextes eintippen, werden dann in Großbuchstaben umgesetzt. Dies gilt für die gesamte Dauer der aktuellen Natural-Session.

Ebenso wird Meldungstext in Großbuchstaben umgesetzt, wenn der Profilparameter TS auf ON gesetzt ist (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*).

Ausführliche Informationen zum Terminalkommando %U finden Sie in der *Terminalkommandos-Dokumentation*.

- 2 Geben Sie in den Feldern des Menüs der SYSERR Utility die folgenden Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: M0 (Modify messages/Meldungen ändern)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen NL Natural-System-Langmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen UL Benutzerdefinierte Langmeldungen
Library	Library-Kennung: Name (ID) einer existierenden Natural-Library.
Message number	Meldungsnummer: Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des zu ändernden Meldungsbereichs.
Language codes	Sprachcodes: Der Code der Sprache, in der die Meldungen geändert werden sollen. Es wird nur ein Sprachcode akzeptiert. Wenn mehr als ein Sprachcode angegeben wird, wird nur der erste Code verwendet, alle anderen werden nicht beachtet.

- 3 Drücken Sie ENTER.

Bei Kurzmeldungen erscheint der Bildschirm **Modify Short Message** (Beispiel):

```

18:56:38          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
Lower Case ON          - Modify Short Message -

Number          Short Message (German)
-----
XHTRI1004      Kurzmeldungsbeispiel Nummer 1004
                .....1.....2.....3.....4.....5.....+..

1 Tx. Eingabe fehlt.
2      .
3      .
4 Ex. Eingabewert fehlt im Feld XYZ.
5      Geben Sie einen alphanumerischen Wert ein.      ↵

6      .
7      .
8      .
18 Ac. Geben Sie einen Wert im Feld XYZ ein.
19      .
20      .

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Mod          Exit          -      +          Copy          Canc  ↵
↵

```

Zu Referenzzwecken wird die Langmeldung in der unteren Hälfte des Bildschirms angezeigt.

Beim Ändern von Langmeldungen wird der Bildschirm **Modify Long message-number** angezeigt:

```

19:03:13      - Modify Long XHTRI1004 (German) - Lower Case ON      2022-03-04
1 Tx. Eingabe fehlt.
2      .
3      .
4 Ex. Eingabewert fehlt im Feld XYZ.
5      Geben Sie einen alphanumerischen Wert ein.
6      .
7      .
8      .
9      .
10     .
11     .
12     .
13     .
14     .
15     .
16     .
17     .
18 Ac. Geben Sie einen Wert im Feld XYZ ein.
19     .
20     .

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Mod          Exit          -      +          Copy          Canc  ←
←

```

- 4 Drücken Sie ENTER, um Änderungen zu speichern.
- 5 Drücken Sie PF8 oder PF7, um die nächste Meldung in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge zu ändern, wenn Sie einen Nummernbereich ausgewählt haben.

Meldungen drucken

> Um Meldungen zu drucken:

- 1 Geben Sie in den Feldern des Menüs der SYSERR Utility die folgenden Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: PR (Print messages/Meldungen drucken)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen NL Natural-System-Langmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen

Code PR
Message type NS oder NL
Message number 1 - 9999
Language code 1 (Englisch) oder 2 (Deutsch)

Die Eingabe einer Library-Kennung ist nicht erforderlich und wird nicht beachtet.

Meldungen durchsuchen

Mit der Scan-Funktionen können Sie Meldungen nach einer bestimmten Zeichenkette durchsuchen. Nur Kurzmeldungen können durchsucht werden.

➤ Um Meldungen zu durchsuchen:

- 1 Geben Sie in den Feldern des Menüs der SYSERR Utility die folgenden Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: SC (Scan messages/Meldungen durchsuchen)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen
Library	Library-Kennung: Name (ID) einer existierenden Natural-Library.
Message number	Meldungsnummer: Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des zu durchsuchenden Meldungsbereichs.
Language codes	Sprachcodes: Geben Sie maximal neun Sprachcodes aus den Bereichen 1 - 9, A - Z und a - y ein oder geben Sie einen Stern (*) für alle Sprachen ein.

- 2 Drücken Sie ENTER.

Ein Eingabefenster wird angezeigt (Beispiel):

Scan value(s)	Or/And/Not
-----	-----
_____	OR_

Absolute X	
Immediate _	

In den Feldern können Sie die Suchkriterien eingeben, die für die Suche verwendet werden sollen:

Scan value(s)	Suchwert(e): In die vier leeren Felder können Sie bis zu vier Zeichenketten eingeben, nach denen gesucht werden soll. Die Suchfunktion findet die angegebenen Terme sowohl in Groß- als auch in Kleinbuchstaben.						
Or/And/Not	Verknüpfung: Sie können eine Boolesche Suchanfrage durchführen, indem Sie einen der folgenden Operatoren eingeben: <table border="1"> <tr> <td>OR</td> <td>ODER-Verknüpfung Sucht nach einer oder mehreren Zeichenketten, die in den Scan value(s)-Eingabefeldern eingegeben sind. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td>AND</td> <td>UND-Verknüpfung Sucht nach allen Zeichenketten, die in den Scan value(s)-Eingabefeldern eingegeben sind.</td> </tr> <tr> <td>NOT</td> <td>Negation Sucht nach keiner der Zeichenketten, die in den Scan value(s)-Eingabefeldern eingegeben sind.</td> </tr> </table> Wenn Sie nur eines der Scan value(s) -Eingabefeldern ausfüllen, wird der Operator nicht beachtet.	OR	ODER-Verknüpfung Sucht nach einer oder mehreren Zeichenketten, die in den Scan value(s) -Eingabefeldern eingegeben sind. Dies ist die Standardeinstellung.	AND	UND-Verknüpfung Sucht nach allen Zeichenketten, die in den Scan value(s) -Eingabefeldern eingegeben sind.	NOT	Negation Sucht nach keiner der Zeichenketten, die in den Scan value(s) -Eingabefeldern eingegeben sind.
OR	ODER-Verknüpfung Sucht nach einer oder mehreren Zeichenketten, die in den Scan value(s) -Eingabefeldern eingegeben sind. Dies ist die Standardeinstellung.						
AND	UND-Verknüpfung Sucht nach allen Zeichenketten, die in den Scan value(s) -Eingabefeldern eingegeben sind.						
NOT	Negation Sucht nach keiner der Zeichenketten, die in den Scan value(s) -Eingabefeldern eingegeben sind.						
Absolute	Absolut: Wenn Sie dieses Feld markieren, wird die Zeichenkette auch dann gefunden, wenn sie Teil eines Wortes ist. Wenn Sie zum Beispiel nach dem Wert <code>meter</code> suchen, findet die Suchfunktion auch Wörter wie <code>Parameter</code> oder <code>Millimeter</code> .						

	Wenn Sie die Feldmarkierung entfernen, wird die Suche auf passende, ganze Wörter eingeschränkt.
Immediate	<p>Unmittelbar:</p> <p>Wenn Sie dieses Feld markieren, werden Meldungen einzeln, und zwar nacheinander, angezeigt. Andernfalls wird eine Liste mit Meldungen angezeigt, wenn die Suche abgeschlossen ist.</p> <p>Wenn Sie im Feld Language codes mehr als eine Sprache oder einen Stern (*) angeben, muss das Feld Immediate markiert sein.</p>

3 Geben Sie Suchkriterien an, zum Beispiel:

```
+-----+
!  Scan value(s)      Or/And/Not  !
!  -----          - - - - -    !
!  BUFFER_____     AND          !
!  POOL_____       !
!  _____       !
!  _____       !
!  Absolute ..... X  !
!  Immediate .... _  !
!                               !
+-----+
```

Im obigen Beispiel einer UND-Verknüpfung findet die Suchfunktion alle Kurzmeldungen, die sowohl das Wort `buffer` als auch das Wort `pool` enthalten.

4 Drücken Sie ENTER.

Alle Meldungen, auf die die angegebenen Suchkriterien zutreffen, werden im Bildschirm aufgelistet, zum Beispiel:

```
19:13:57          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
                    - Scan in Short Messages -

Number           Short Message (German)
-----
NAT0777         Buffer pool voll.

End of scan reached.

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
+                Exit                +                Crit                Canc
```

Das Wort, in dem die gesuchte Zeichenkette gefunden wird, wird hervorgehoben dargestellt.

Wenn Sie in diesem Bildschirm PF10 drücken, werden die für den aktuellen Suchvorgang verwendeten Suchkriterien angezeigt.

Meldungen aus Liste auswählen

Mit dieser Funktion können Sie sich einen Bereich von Meldungen anzeigen lassen und aus der Auflistung einzelne Meldungen zur Weiterverarbeitung auswählen. Es können nur Kurzmeldungen angezeigt werden.

> Um Meldungen auszuwählen:

- 1 Geben Sie in den Feldern im SYSERR-Menü folgende Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	Funktionscode: SE (Select messages/Meldungen auswählen)
Message type	Meldungstyp: NS Natural-System-Kurzmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen
Library	Library-Kennung: Name (ID) einer existierenden Natural-Library.
Message number	Meldungsnummer: Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des für die Auswahl anzuzeigenden Meldungsbereichs.
Language codes	Sprachcode: Der Code der Sprache, in der die Meldungen angezeigt werden sollen. Wenn mehr als ein Code angegeben wird, werden nur die Kurzmeldungstexte der ersten Sprache angezeigt. Sie können einen Stern (*) eingeben, um sich die zu jeder Meldung vorhandenen Sprachen anzeigen zu lassen.

2 Drücken Sie ENTER.

Der Bildschirm **Select Messages** wird angezeigt, zum Beispiel:

```

19:16:36          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
                    - Select Messages -

Se Number          Short Message (German)          Languages
                    short          long
-----
__ NAT1004          Mit FIND UNIQUE keinen oder mehr als 1 Datensatz 2          1
__ NAT1005          Mehr Datensaeetze gefunden als in WITH LIMIT ange 2          1
__ NAT1006          Der Indexwert ist '0' oder groesser als das Maxi 2          1
__ NAT1007          Ganzzahl-Wert ausserhalb des gueltigen Wertebere 2          1
__ NAT1008          Variabler Index in 'RETAIN-List-Record-Buffer' v 2          1
__ NAT1009          Programm nach :1: Datenbank-Aufrufen abgebrochen 2          1
__ NAT1010          STORE/UPDATE/DELETE wegen UPDATE OFF-Kommando ab 2          1
__ NAT1011          Betaetigter Funktionstaste ist keine Funktion zu 2          1
__ NAT1012          Aenderungen auf der Systemdatei sind Ihnen nicht 2          1
__ NAT1013          Das eingegebene Terminalkommando existiert nicht 2          1
__ NAT1016          Programm wurde durch den Benutzer abgebrochen. 2          1
__ NAT1017          Update nicht erlaubt fuer reine Lese-Datenbank ( 2          1
__ NAT1018          Ungueltiger Datenbanktyp fuer Systemdatei. 2          1
__ NAT1019          Magnetkartenleser muss mit SET KEY sensitiv gema 2          1
__ NAT1024          < 1 > Total object size (:1: bytes) exceeds :2: 1          1
__ NAT1028          Eine rekursive Datenbankschleife darf nicht gest 2          1

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit          +          Canc  ←
←
    
```

3 In der Spalte **Se** können Sie eines der folgenden Zeilenkommandos eingeben:

Kommando	Funktion
DE	Löschung der Meldung.
DI	Wechsel vom Bildschirm Select Messages zum Bildschirm Display Short Messages (siehe Abschnitt <i>Meldungen anzeigen</i> . Darüber hinaus wird die mit diesem Zeilenkommando ausgewählte Meldung a den Anfang der Liste gestellt und die Anzahl der angezeigten Meldungen wird wie beim Zeilenkommando .X reduziert.
LA	Anzeige des Codes der Sprachen, für die Übersetzungen existieren.
MO	Änderung der Meldung.
PR	Ausgabe der Meldung auf einem Drucker.
SH	Anzeige der Kurzmeldung. Dieses Kommando ist nur dann verfügbar, wenn ein Stern (*) in das Feld Language codes im SYSERR-Menü eingegeben worden ist.
TR	Übersetzung der Meldung in eine andere Sprache.

Kommando	Funktion
.X	<p>Definition eines kürzeren Meldungsbereichs zwecks Reduzierung der Anzahl der angezeigten Meldungen.</p> <p>Dabei wird die mit dem Kommando ausgewählte Meldung an den Anfang der Liste gestellt und alle Meldungen, die oberhalb dieser Meldung aufgelistet waren, werden aus der Anzeige entfernt. Der Meldungsbereich im SYSERR-Menü wird entsprechend zurückgesetzt und beginnt jetzt mit der hier im Bildschirm Select Messages ausgewählten Meldung.</p>
.Y	<p>Definition eines kürzeren Meldungsbereichs zwecks Reduzierung der Anzahl der angezeigten Meldungen:</p> <p>Alle Meldungen, die unterhalb der mit dem Kommando ausgewählten Meldung gelistet waren, werden aus der Anzeige entfernt. Der Meldungsbereich im SYSERR-Menü wird entsprechend zurückgesetzt und endet jetzt mit der hier im Bildschirm Select Messages ausgewählten Meldung.</p>

- 4 Drücken Sie ENTER, um fortzufahren.

Meldungen in andere Sprachen übersetzen

Mit dieser Funktion können Sie Kurzmeldungen von einer Sprache in eine oder mehrere andere Sprachen übersetzen. Wie Sie Langmeldungen in andere Sprachen übersetzen können, wird im Abschnitt [Meldungen anlegen](#) beschrieben.

➤ Um eine Kurzmeldung zu übersetzen:

- 1 Geben Sie in den Feldern des SYSERR-Menüs folgende Werte ein:

Feld	Eingabewert
Code	<p>Funktionscode:</p> <p>TR (Translate messages/Meldungen übersetzen)</p>
Message type	<p>Meldungstyp:</p> <p>NS Natural-System-Kurzmeldungen US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen</p>
Library	<p>Library-Kennung:</p> <p>Name (ID) einer existierenden Natural-Library.</p>
Message number	<p>Meldungsnummer:</p> <p>Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des für die Auswahl anzuzeigenden Meldungsbereichs.</p>

Feld	Eingabewert
Language codes	Sprachcodes: Geben Sie maximal neun Sprachcodes ein. Die Sprachcodes sind alphanumerische Ein-Zeichen-Codes aus den Bereichen 1 - 9, A - Z und a - y.

2 Drücken Sie ENTER.

Der Bildschirm **Translate Short Message** wird angezeigt, zum Beispiel:

```

19:33:54          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          2022-03-04
Lower Case ON          - Translate Short Message -

Number ..... XHTRI1004
Languages ... 12.....

-----  ....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+..
English      Short message English      (1)_____
German       Kurzmeldung Deutsch      (2)_____
Spanish      Mensaje breve Espanol      (4)_____
Italian      Messaggio breve Italiano (5)_____
_____
_____
_____
_____
-----  ....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+..

1
4          *** Long message not found ***
18

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Mod  Help      Exit      -      +      Opts      Canc  ←
←
    
```

Im Feld **Languages** werden die Codes der Sprachen angezeigt, in denen die Meldung bereits existiert (im obigen Beispiel: 1, 2, 4 und 5).

Im Bereich unterhalb der Felder **Number** und **Languages** werden alle Sprachen aufgelistet, für die ein Sprachcode zuvor im Feld **Language codes** des SYSERR-Menüs eingegeben worden ist (im obigen Beispiel: 1, 2, 3, 4, 5). Übersetzungen in Englisch (1), Spanisch (4) und Italienisch (5) existieren bereits, während neue Übersetzungen in Deutsch (2) und Französisch (3) eingegeben werden können.

Zu Referenzzwecken werden (falls vorhanden) im unteren Bereich des Bildschirms drei Zeilen der Langmeldung angezeigt, die der Sprache entsprechen, die an erster Stelle im Bereich Sprachen/Kurzmeldungen (im obigen Beispiel: Englisch) aufgelistet ist. Die Zeilen 1, 4 und 18 werden standardmäßig angezeigt. Sie können eine beliebige andere Zeile der Langmeldung

anzeigen, indem Sie eine der drei Nummern (**1**, **4** oder **18**) mit einer anderen Zeilennummer überschreiben und **ENTER** drücken.

- 3 Geben Sie die Übersetzung in der Eingabezeile neben der angegebenen neuen Sprache ein.
- 4 Drücken Sie **ENTER**.

» **Um Übersetzungen von Kurzmeldungen zu ändern:**

- 1 Drücken Sie im Bildschirm **Translate Short Message** die Taste **PF10**.

Das Fenster **Options** erscheint, zum Beispiel:

```
+----- Options -----+
!
! Modification of all fields allowed ..... N      !
!
! Currently recognized language codes ..... 123456789 !
!
+-----+-----+
```

- 2 Ersetzen Sie im oberen Feld den Wert **N** (Standardwert) durch **Y** und geben Sie im unteren Feld den oder die erforderlichen Sprachcodes ein. Sie können für die Übersetzung bis zu neun neue Sprachen angeben.

» **Um eine Übersetzung in eine leere Eingabezeile zu kopieren:**

- 1 Geben Sie im Bildschirm **Translate Short Message** das Kommando **.C** an den ersten zwei Stellen einer leeren Zeile ein.
- 2 Platzieren Sie den Cursor auf eine beliebige Stelle einer Kurzmeldung, die schon in einer anderen Sprache existiert. (Sie können nur Text kopieren, der im Anzeigen-Modus erscheint.)
- 3 Drücken Sie **ENTER**.

57

Parameter

▪ Meldungstyp	480
▪ Library	480
▪ Meldungsnummer	480
▪ Sprachcodes	481

In diesem Kapitel werden die Parameter beschrieben, die zu einer im SYSERR-Menü vorhandenen Funktion angegeben werden können. Einschränkungen, die für die Verwendung von Parametern bei einer bestimmten Funktion gelten, sind im Kapitel *Funktionen* beschrieben.

Meldungstyp

Gibt den Typ der zu verarbeitenden Meldung an. Die vorhandenen Meldungstypen sind in der folgenden Tabelle aufgeführt:

Typ	Erklärung
NS	Natural-System-Kurzmeldungen
NL	Natural-System-Langmeldungen
US	Benutzerdefinierte Kurzmeldungen
UL	Benutzerdefinierte Langmeldungen

Library

Gibt die Library an, für die Meldungen angelegt oder gepflegt werden sollen. Die Angabe einer Library ist nicht erforderlich, wenn auf Natural-Systemmeldungen zugegriffen wird (Meldungstypen NS und NL). Bei diesen Meldungstypen werden Angaben im Feld **Library** ignoriert.

Meldungsnummer

Gibt die erste und die letzte Nummer eines Meldungsbereichs an. Die höchste Meldungsnummer für eine Library und Sprache ist 9999. Die Meldungsnummer ist nicht zulässig. Um nur eine Meldungsnummer anzugeben, können Sie entweder die Nummer der Meldung im linken **Message number**-Feld eingeben und den Wert im rechten Feld löschen oder die Nummer in beiden Feldern eingeben.

Sprachcodes

Gibt maximal 9 bis 60 verfügbare Sprachcodes an. Die Sprachcodes sind alphanumerische Ein-Zeichen-Codes aus den Bereichen 1 - 9, A - Z und a - y. Um verfügbare Sprachcodes anzuzeigen oder auszuwählen, können Sie ein Fragezeichen (?) an der ersten Stelle im Feld **Language codes** eingeben und `ENTER` drücken. Weitere Informationen siehe Systemvariable `*LANGUAGE` in der *Systemvariablen*-Dokumentation.

58

Direktkommandos

Im SYSERR-Menü können Sie folgende Kommandos ausführen, indem Sie sie in die Kommandozeile eingeben:

Kommando	Erklärung
LAYOUT	Angabe von gültigen Meldungsbereichen zur Kategorisierung von Meldungen. Überlappungen von Bereichen sind möglich. Eine neue Meldung kann nur angelegt werden, wenn ihre Nummer in dem im Layout angegebenen Bereich liegt.
NEXT	Suche nach der nächsten freien Meldungsnummer innerhalb des angegebenen Meldungsnummernbereichs. Frei bedeutet, dass die Meldungsnummer verfügbar und noch nicht in einer Sprache einer Meldungsdatei zugewiesen worden ist.
NEXTTAB	Wie NEXT, liefert jedoch eine Liste mit Meldungsnummern, aus der Sie eine Nummer auswählen können.
RESTART	Reinitialisierung von SYSERR (und seiner Standardwerte). Die Utility wird dabei nicht verlassen.
SAMPLE	<p>Aufruf des Fensters Edit SAMPLE message. Dort können Sie Mustermeldungen anlegen und ändern, die Sie als Vorlage zum Anlegen von neuen Kurzmeldungen verwenden können.</p> <p>Um eine Mustermeldung anzulegen:</p> <ul style="list-style-type: none">■ Geben Sie im Editierbereich des Fensters Edit SAMPLE message den erforderlichen Meldungstext ein oder ändern Sie den vorhandenen Text. Wenn Sie die Zeichenkette 0000 (in Kombination mit Text oder ohne), wird die Zeichenkette 0000 durch die Nummer der neuen Meldung ersetzt, wenn die Meldung kopiert wird. Siehe auch Schritt 4 unter <i>Meldungen anlegen</i> im Kapitel <i>Funktionen</i>.■ Geben Sie im Feld Read or Write sample ein W ein, um Ihre Eingaben zu speichern.■ Geben Sie im Feld Library den Namen (ID) der Library ein, für die die Mustermeldung verwendet werden soll. Wenn Sie das Feld leer lassen, gilt die Mustermeldung für Natural-Systemmeldungen.■ Drücken Sie PF3, um das Fenster Edit SAMPLE message zu verlassen. <p>Die können eine Mustermeldung pro Sprache und Library definieren.</p>

Kommando	Erklärung
SECURITY	Aufruf eines Security-Fensters, in dem Sie ein Passwort und einen Chiffrierschlüssel für den Zugriff auf Adabas- und VSAM-Dateien, die durch Security geschützt sind.
SHIFT	Wenn SHIFT aktiviert ist, wird der Text einer Kurzmeldung automatisch an den linken Rand verschoben, wenn das Anlegen einer neuen Meldung oder das Ändern einer Meldung bestätigt wird.
TRACE	Es wird die Anzahl der Datenbankzugriffe gezählt. Wenn die angegebene Anzahl an Meldungen erreicht ist, wird ein Fenster angezeigt. Die Standardanzahl ist 900. Wenn der Wert auf 0 gesetzt ist, wird die Nachverfolgungsfunktion ausgeschaltet. Die Kommandos TRACE ON und TRACE OFF können direkt in der Kommandozeile eingegeben werden. TRACE ON setzt den Zugriffszähler auf 900. TRACE OFF setzt den Zugriffszähler auf 0.
USEREXIT	Aufruf des Programms USEREXIT in der Natural-System-Library SYSERR.

59

Umwandlung in Großbuchstaben - ERRUPPER

Natural-Systemmeldungen werden in Kleinbuchstaben geliefert. Falls Ihr Terminal nicht in der Lage ist, Kleinbuchstaben korrekt anzuzeigen, können Sie die Meldungen von Kleinbuchstaben in Großbuchstaben konvertieren, indem Sie das Programm ERRUPPER in der Natural-System-Library SYSERR ausführen.

Nachdem Sie die Meldungen in Großbuchstaben konvertiert haben, können Sie sie jedoch nicht zurück in Kleinbuchstaben konvertieren. Um die Meldungen in Kleinbuchstaben wiederherzustellen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Sie können die Meldungen mit dem Programm ERRLODUS oder mit dem Object Handler erneut laden.
- Sie können die Meldungen in Kleinbuchstaben in einen freien Sprachcode entladen, indem Sie vor der Umwandlung das Programm ERRULDUS oder den Object Handler benutzen, so dass immer eine Sicherheitskopie existiert.

Ausführliche Informationen siehe [Meldungen entladen - ERRULDUS](#) und [Meldungen laden - ERRLODUS](#) und die *Object Handler*-Dokumentation.

60 Zeichen ersetzen - ERRCHAR

Falls Ihr Terminal nicht in der Lage ist, bestimmte Buchstaben korrekt anzuzeigen, können Sie nach diesen Zeichen suchen und sie durch neue Zeichen Ihrer Wahl ersetzen, indem Sie das Programm ERRCHAR in der Natural-System-Library SYSERR ausführen.

Sie können damit jedoch nur Zeichen in Natural-System-Kurzmeldungen ersetzen. Bei der Benutzung von ERRCHAR suchen Sie nach einem bestimmten Zeichen und ersetzen den Hexadezimalcode, der dieses Zeichen darstellt, durch einen anderen Hexadezimalcode.

Nach dem Ausführen des Programms ERRCHAR wird das Menü **ERRCHAR** angezeigt. Es bietet folgende Funktionen:

- Suche nach einem gegebenen Zeichen
- Suchen und Ersetzen von Zeichen
- Anzeige einer Meldung im Hexadezimalformat
- EBCDIC-Zeichentabelle für Ihr Terminal
- Übersetzen unter Verwendung des Zeichensatzes ERRCSET

Im Menü **ERRCHAR** sind folgende Eingabefelder vorhanden:

Feld	Erklärung
Message Number	Der Bereich der Meldungen, die in den Such- oder Such-/Ersetzungsvorgang einbezogen werden sollen.
Language Code	Der Sprachcode der Natural-System-Kurzmeldungen, die in den Such- oder Such-/Ersetzungsvorgang einbezogen werden sollen.
Scan Value	Der Hexadezimalwert, nach dem gesucht werden soll.
Replace Value	Der Hexadezimalwert, der alle gefundenen Suchwerte ersetzen soll. Benutzen Sie die Funktion EBCDIC character table for your terminal , um zu bestimmen, welche Zeichen Ihr Terminal darstellen kann.

61

Meldungen in verschiedenen Libraries verwalten

- Meldungen entladen - ERRULDUS 490
- Meldungen laden - ERRLODUS 492

Sie können Meldungen zwischen verschiedenen Libraries transferieren und Meldungen in verschiedenen Libraries umbenennen, finden, auflisten oder löschen. Je nach betroffener Natural-Systemumgebung oder -umgebungen können Sie die Meldungen entladen und in Arbeitsdateien (Workfiles) laden oder sie direkt von einer Library in eine andere kopieren oder verschieben.

➤ **Um Meldungen umzubenennen, zu finden, aufzulisten oder zu löschen:**

- Für Libraries, die sich in der aktuellen Natural-Umgebung auf einer Großrechner-Plattform befinden, können Sie die SYSMAIN-Utility benutzen (siehe entsprechende Dokumentation).

Oder:

Für Libraries, die in verschiedenen Natural-Umgebungen auf verschiedenen Großrechner-, UNIX, OpenVMS oder Windows-Plattformen enthalten sind, können Sie den *Object Handler* benutzen (siehe entsprechende Dokumentation).

➤ **Um Meldungen von einer oder in eine Arbeitsdatei zu entladen oder zu laden:**

- Für Libraries, die in einer lokalen Großrechner-Umgebung enthalten sind, können Sie die Programme ERRULDUS und ERRLODUS benutzen (Beschreibung siehe folgende Abschnitte).

Oder:

Für Libraries, die in verschiedenen Natural-Umgebungen auf verschiedenen Großrechner-, UNIX, OpenVMS oder Windows-Plattformen enthalten sind, können Sie den *Object Handler* benutzen (siehe entsprechende Dokumentation).

Meldungen entladen - ERRULDUS

Das Programm ERRULDUS dient dazu, alle von Natural unterstützten Meldungstypen zu entladen, d.h., benutzerdefinierte Kurz- und Langmeldungen, die mit der SYSERR Utility erstellt wurden, und Natural-Systemmeldungen. Die Meldungen werden aus der Systemdatei FNAT oder FUSER gelesen und in die Arbeitsdatei (Workfile) 2 geschrieben.

➤ **Um ERRULDUS aufzurufen:**

- Geben Sie in der Kommandozeile des SYSERR-Menüs ERRULDUS ein.

Das Menü ERRULDUS wird angezeigt (Beispiel):

```

16:11:13          ***** NATURAL SYSERR UTILITY *****          08-09-18
- ERRULDUS (Unload Texts to Work File 2) -

Code  Function
-----
US   User supplied short error texts
UL   User supplied long  error texts
U    User supplied short AND long texts
NS   NATURAL short error texts
NL   NATURAL long  error texts
H    NATURAL help texts
.    Exit
-----

Code .....  __
Source Library .. SYSERR__      Source Language Code .. 01
Target Library .. SYSERR__      Target Language Code .. 01
Error Number .... 1__ - 9999
Replace .....  N
Report .....  ON_

Please enter valid code.
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Exec Help          Exit                                     Canc

```

Das ERRULDUS-Menü enthält folgende Eingabefelder:

Feld	Erklärung
Code	Der zu entladene Meldungstyp. Gültige Werte: US Benutzerdefinierte Kurzmeldungen UL Benutzerdefinierte Langmeldungen U Benutzerdefinierte Kurz- und Langmeldungen NS Natural-System-Kurzmeldungen NL Natural-System-Langmeldungen H Natural-Hilfetexte . Verarbeitung beenden
Source Library	Name der Library, aus der Meldungen entladen werden sollen. Der Name kann unter Verwendung eines Sterns (*) verkürzt werden. Wenn Sie nur einen Stern (*) eingeben, werden Meldungen aus allen Libraries entladen. Bei den Meldungstypen NS und NL wird die Angabe im Feld Source Library nicht beachtet.
Source Language Code	Sprachcode der Meldungen, die entladen werden sollen.
Target Library	Name der Library, in die Meldungen geladen werden sollen. Bei den Meldungstypen NS und NL wird die Angabe im Feld Target Library nicht beachtet.
Target Language Code	Code der Sprache, in die Meldungen geladen werden sollen.

Feld	Erklärung
Error Number	Zwei Nummern mit bis zu vier Stellen. Diese entsprechen der ersten und der letzten Nummer des zu entladenden Meldungsbereichs. Wird keine erste Nummer angegeben, wird 1 als erste Nummer angenommen.
Replace	Mögliche Werte: Y (Yes): Die Ziel-Library soll überschrieben werden. N (No): Die Ziel-Library soll nicht überschrieben werden (Standardeinstellung).
Report	Mögliche Werte: ON: Nach Beendigung des Herunterladens wird eine Liste aller Meldungen, die heruntergeladen wurden, angezeigt. OFF: Die Liste wird nicht angezeigt.

ERRULDUS liest Eingaben solange, bis im Feld **Code** ein Punkt (.) festgestellt wird (= Verarbeitung beenden). Nach dem Herunterladen wird eine Statistik-Liste angezeigt.

Meldungen laden - ERRLODUS

Das Programm ERRLODUS dient dazu, Meldungen zu laden, die zuvor mit dem Programm ERRULDUS entladen worden sind.

Die Meldungen werden von der Arbeitsdatei (Workfile) 2 gelesen und in die Systemdatei FNAT oder FUSER geschrieben. Wenn beim Entladen die Option **Replace** mit Y markiert wurde, überschreibt ERRLODUS existierende Meldungen in der Systemdatei.

Wenn Sie ERRLODUS als ON angeben, wird eine Liste aller Meldungen, die geladen (hinzugefügt oder ersetzt) wurden, angezeigt, wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist.



Anmerkung: Unter Natural Security ist, unabhängig von der Einstellung der **Utilities**-Option im Security-Profil der Library, die Online-Benutzung des Programms ERRLODUS nur für Benutzer des Typs Administrator gestattet. Siehe auch Abschnitt Utilities unter *Library Maintenance* in der *Natural Security*-Dokumentation.

XV

SYSEXT Utility

62 SYSEXT Utility

- Einleitung zu SYSEXT 496
- SYSEXT Utility aufrufen und beenden 497
- SYSEXT Utility benutzen 500
- Interface-Versionen 504
- Reservierte Schlüsselwörter 505
- Eine Natural API verwenden 505

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSEXT können Sie Natural-Anwendungsprogrammierschnittstellen (Application Programming Interfaces/APIs), die in der aktuellen System-Library SYSEXT enthalten sind, finden und testen.

Eine Natural API ist ein Natural-Subprogramm (katalogisiertes Objekt), das dazu benutzt wird, auf Daten zuzugreifen, eventuell Daten zu ändern oder Dienste auszuführen, die für Natural-Statements nicht zugänglich sind. Natural APIs beziehen sich auf Natural, eine Unterkomponente oder ein Unterprodukt.

Verwandte Themen:

- *Application Programming Interfaces - Natural Security* documentation
- *Application Programming Interfaces - Natural SAF Security* documentation
- APIs, die von Natural Add-on-Produkten zur Verfügung gestellt werden, siehe Dienstprogramm („Utility“) [SYSAPI](#).

Einleitung zu SYSEXT

Die SYSEXT Utility bietet zu jeder Natural API eine Funktionsbeschreibung, ein Beispiel-Programm und API-spezifische Schlüsselwörter.

Hauptmerkmale der SYSEXT Utility sind:

- **API-Objekte**
 - API-Subprogramm
 - Beispiel-Programm zum Testen
 - Text-Objekt mit Funktionsbeschreibung und Interface-Versionen
- **Funktionen**
 - APIS auflisten mit Beschreibung, Kategorie und Produktcode
 - Mehrfachauswahl zur API-Abfrage
 - Suche nach Schlüsselwort und Kategorie
 - Umschalten zwischen Anzeigemodi
 - Objekt-Operationen

Bei Natural APIs verfügbare Objekte

Im folgenden Abschnitt werden die Natural-Objekttypen aufgeführt, die zu jeder Natural API typischerweise vorhanden sind. Zusätzliche Objekte, die zu einer bestimmten API verfügbar sein können, werden an dieser Stelle nicht behandelt.

Alle Objekte, die einen Bezug zur API haben, sind in der Library SYSEXT in der Systemdatei FNAT enthalten.

In der folgenden Tabelle steht *nnnn* für die vierstellige Nummer, durch die die API sowie das entsprechende Beispiel-Programm und Text-Objekt identifizierbar sind.

Objektname	Erklärung
USR <i>nnnn</i> N	Das API-Subprogramm (katalogisiertes Objekt), das die vorgesehene Funktion ausführt.
USR <i>nnnn</i> P	Ein Beispiel-Programm (Quellcode-Objekt), das benutzt werden kann, um die Wirkung der API zu testen. Das Beispiel-Programm ruft das entsprechende Subprogramm USR <i>nnnn</i> N auf.
USR <i>nnnn</i> T	Ein Text-Objekt, das Folgendes auflistet: eine Kurzbeschreibung und eine ausführliche Beschreibung, Informationen zur Verwendung, Schlüsselwörter und Interface-Versionen . Zum Anzeigen eines Text-Objekts können Sie das Zeilenkommando T benutzen, siehe Zeilenkommandos .

Bei einigen APIs stehen Copycodes zur Verfügung, die Funktionen bieten, die in Beziehung zur API stehen. Die Copycodes haben den Namen USR*nnnn*X, wobei X ein Identifizierungszeichen ist (z.B. "Z", "Y" usw.).

SYSEXT Utility aufrufen und beenden

Die SYSEXT Utility können Sie mit folgendem Systemkommando und den im Syntax-Diagramm gezeigten Parametern aufrufen:

```
SYSEXT [ ALL ] [ FIRST ] [ DESCENDING ]
        [ CURRENT ] [ SECOND ] [ ASCENDING ]
```

Die Parameter, die Sie mit dem Systemkommando angeben können, werden in der folgenden Tabelle beschrieben:

Parameter	Beschreibung
ALL	Auflistung aller APIs (Standardeinstellung).
CURRENT	Auflistung der aktuellen APIs, d.h. alle singulären, d.h. nur einmal vorhanden, APIs und die aktuelle Version von APIs mit Interface-Versionen (mit Schlüsselwort +CURRENT-VERSION). Siehe <i>Interface-Versionen</i>
FIRST	Anzeige des ersten Menüs mit Produktcode-Einzelheiten (Standardeinstellung). Beispiel siehe unten.
SECOND	Anzeige des zweiten Menüs mit Kategorie-Einzelheiten. Beispiel siehe unten.
ASCENDING	Anzeige der APIs in aufsteigender Reihenfolge (Standardeinstellung).
DESCENDING	Anzeige der APIs in absteigender Reihenfolge.

➤ Um die SYSEXT Utility aufzurufen:

- Geben Sie folgendes Systemkommando ein:

```
SYSEXT
```

Es erscheint ein Menü mit einer Liste aller vorhandenen Natural APIs gemäß den Angaben im ersten Menü (Beispiel):

```

07:43:19          ***** NATURAL SYSEXT UTILITY *****          2010-09-15
User SAG              - Menu -                               Library SYSEXT

Cmd Interface Description                                     Prod
--- USR*_____ *_____
_  USR0010N  Get SYSPROF information                           NAT
_  USR0011N  Get information on logical file                   NAT
_  USR0020N  Read any error message from FNAT or FUSER        NAT
_  USR0040N  Get type of last error                           NAT
_  USR0050N  Get SYSPROD information                           NAT
_  USR0060N  Copy LFILE definition from FNAT to FUSER         NAT
_  USR0070P  Define editor default profile 'SYSTEM'           NAT
_  USR0080N  Get or set type and name of editor contents      NAT
_  USR0100N  Maintain record length of VSAM datasets          NVS
_  USR0120N  Read Natural short error message                 NAT
_  USR0210N  Save, catalog or stow Natural object             NAT
_  USR0220N  Read Natural long error message                  NAT
_  USR0320N  Read user short error message from FNAT or FUSER NAT

Category .. _____ Keyword .. _____

Command ===>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10---PF11--PF12---
      Help Reset Exit Desc Curr -- - + ++ > Canc ←
↵

```

Sie können die SYSEXT Utility mit beliebigen Parametern (s.o.) aufrufen, z.B. um das zweite Menü direkt beim Start der Utility anzuzeigen:

```
SYSEXT SECOND
```

Folgendes Menü wird angezeigt (Beispiel):

```

07:43:19          ***** NATURAL SYSEXT UTILITY *****          2010-09-15
User SAG          - Menu -          Library SYSEXT

Cmd Interface Description Category
--- USR*_____ *_____
_ USR0010N Get SYSPROF information SYSTEM COMMANDS
_ USR0011N Get information on logical file SYSTEM FILES
_ USR0020N Read any error message from FNAT o ERROR MESSAGES
_ USR0040N Get type of last error ERROR HANDLING
_ USR0050N Get SYSPROD information SYSTEM COMMANDS
_ USR0060N Copy LFILE definition from FNAT to SYSTEM FILES
_ USR0070P Define editor default profile 'SYS EDITOR
_ USR0080N Get or set type and name of editor EDITOR
_ USR0100N Maintain record length of VSAM dat VSAM
_ USR0120N Read Natural short error message ERROR MESSAGES
_ USR0210N Save, catalog or stow Natural obje NATURAL OBJECTS
_ USR0220N Read Natural long error message ERROR MESSAGES
_ USR0320N Read user short error message from ERROR MESSAGES

Category .. _____ Keyword .. _____

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Reset Exit Desc Curr -- - + ++ < Canc ←

```

Alternativ können Sie die SYSEXT Utility ohne Parameter aufrufen und dann PF-Tasten benutzen, um das angezeigte Menü wunschgemäß anzupassen. Siehe [PF-Tasten](#).

➤ Um die SYSEXT Utility zu beenden:

- Drücken Sie im Menü der SYSEXT Utility PF3 oder PF12.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile einen Punkt (.) oder EXIT ein.

SYSEXT Utility benutzen

Folgende Themen werden behandelt:

- Bestandteile des SYSEXT Utility-Menüs
- PF-Tasten
- Zeilenkommandos
- Utility-Kommandos

Bestandteile des SYSEXT Utility-Menüs

Das SYSEXT Utility-Menü enthält eine Liste der APIs. Zu jeder API wird Folgendes angezeigt: Name der API (**Interface**), eine Beschreibung (**Description**) und, je nach gewähltem Menü, eine Klassifizierung nach Produktcode (**Prod**) oder Kategorie (**Category**).

Mit Ausnahme der Spalte **Cmd** befindet sich über jeder Spalte ein Auswahlfeld, in das Sie Auswahlkriterien eingeben können.

Das Eingabefeld **Category** im unteren Bereich des Menüs können Sie außerdem zur Suche nach verfügbaren Kategorien benutzen.

Das Eingabefeld **Keywords** können Sie als Suchfeld benutzen, um verfügbare Schlüsselwörter oder APIs abzurufen.

Darüber hinaus können Sie Auswahlkriterien bei mehreren Auswahlfeldern eingeben. Zum Beispiel können Sie in einem einzelnen Schritt APIs auswählen, die mit **USR4** beginnen und als weitere Auswahlkriterien das Schlüsselwort **PF-KEY** und die Kategorie **NATURAL ENVIRONMENT** aufweisen.

Die folgende Tabelle enthält eine ausführliche Beschreibung aller Bestandteile des SYSEXT Utility-Menüs:

Bestandteil	Erklärung	Verwendung
Cmd	Eingabefeld für ein Zeilenkommando, mit dem Sie ein Text-Objekt oder ein Beispiel-Programm zur Ausführung markieren können. Siehe Zeilenkommandos .	Geben Sie ein Zeilenkommando ein, z.B.: K Alle bei der angegebenen API relevanten Schlüsselwörter auflisten.
Interface	Der Name des API-Subprogramms. APIs mit Interface-Versionen werden hervorgehoben angezeigt.	Geben Sie einen Stern (*) oder ein mit einem Stern eingegrenztes Präfix ein, z.B.: USR4* Alle APIs mit Präfix USR4 auflisten.

Bestandteil	Erklärung	Verwendung
Description	Kurzbeschreibung des Verwendungszwecks der API.	Geben Sie eine Zeichenkette ein, z.B.: default Alle APIs mit einer Beschreibung auflisten, die die Zeichenkette default oder Default enthält. * Alle APIs mit einer Beschreibung auflisten, die die Zeichenkette * enthält.
Prod	Der Produktcode von Natural (NAT) oder eines Natural Add-on-Produkts, das von der API betroffen ist. Verfügbare Produktcodes: NAT = Natural, NCI = Natural for CICS, NDB = Natural for DB2, NVS = Natural for VSAM, NDV = Natural Development Server, PRD = Predict, RPC = Natural RPC (Remote Procedure Call). Mit Ausnahme von NAT werden alle Produktcodes hervorgehoben angezeigt. Die Anzeige erfolgt nur im ersten Menü.	Geben Sie einen Namen oder ein mit einem Stern (*) eingegrenztes Präfix ein, z.B.: N* Alle APIs mit einem Produktcode auflisten, der mit N beginnt.
Category (Auswahlfeld)	Die Kategorie, durch die die API gemäß ihrem Funktionsbereich und Verwendungszweck klassifiziert wird. Eine API kann nur zu einer Kategorie gehören. Die Anzeige erfolgt nur im zweiten Menü, und zwar über der Liste der APIs.	Geben Sie einen Namen oder ein mit einem Stern (*) eingegrenztes Präfix ein, z.B.: NATURAL OBJECTS Alle APIs mit der Kategorie NATURAL OBJECTS auflisten.
Category (Suchfeld)	Alle Kategorien auflisten. Die Anzeige erfolgt über der Liste der APIs.	Siehe Kategorie-Suche .
Keyword	Alle Schlüsselwörter auflisten oder ein Schlüsselwort als Auswahlkriterium eingeben.	Siehe Schlüsselwort-Suche oder Schlüsselwort-Auswahl .
Command	Kommandozeile zur Eingabe von Utility-Kommandos.	Geben Sie ein Utility-Kommando ein. Siehe Utility-Kommandos .

➤ Kategorie-Suche

- Geben Sie einen Stern (*) oder ein Präfix im Suchfeld **Category** ein. Wahlweise können Sie einen Stern (*) zur Eingrenzung angeben, z.B.:

N*

Als Ergebnis der Suche erscheint ein Menü (Beispiel):

```

Search for Categories

Mark Category
---- N*_____
_   NATURAL ENVIRONMENT
_   NATURAL OBJECTS

```

Um eine bestimmte Kategorie als Auswahlkriterium auszuwählen, können Sie in dem entsprechenden Eingabefeld in der Spalte **Mark** ein beliebiges Zeichen eingeben. Als Ergebnis wird eine Liste aller APIs, die dieses Auswahlkriterium erfüllen, angezeigt.

> Schlüsselwort-Suche

- Geben Sie im Feld **Keyword** einen Stern (*) oder ein mit einem Stern (*) eingegrenztes Präfix ein, z.B.:

```
PF*
```

Als Ergebnis der Suche erscheint ein Menü mit einem separaten Fenster, in dem Schlüsselwörter angezeigt werden, die mit PF beginnen (Beispiel):

```

Search for Keywords

Mark Keyword
---- PF*_____
_   PF-KEY
_   PF-KEY LINE

```

Um ein bestimmtes Schlüsselwort als Auswahlkriterium auszuwählen, können Sie in dem entsprechenden Eingabefeld in der Spalte **Mark** ein beliebiges Zeichen eingeben. Als Ergebnis wird eine Liste aller APIs, die dieses Auswahlkriterium erfüllen, angezeigt.

> Schlüsselwort-Auswahl

- Geben Sie ein vollständiges Schlüsselwort ein, z.B.:

```
PF-KEY
```

Als Ergebnis der Suche erscheint eine Liste aller APIs mit Schlüsselwort PF-KEY.



Anmerkung: Ein Stern (*), der nicht am Ende eines Kriteriums angegeben wird, wird nicht als Platzhalter, sondern „buchstäblich“ interpretiert. Beispiel: Die Eingabe von *LANGUAGE ergibt eine Liste mit APIs mit dem Schlüsselwort *LANGUAGE.

PF-Tasten

Sie können die folgenden, mit Funktionen belegten PF-Tasten benutzen:

PF-Taste	Name	Funktion
PF1	Help	Anzeige der kontextabhängigen Hilfe. Zu jedem Eingabefeld ist ein spezifischer Hilfetext vorhanden. In anderem Kontext, zum Beispiel in der Kommandozeile, wird ein allgemeiner Hilfetext angezeigt.
PF2	Reset	Die Inhalte aller Auswahlfelder werden gelöscht und die Liste der APIs wird zurückgesetzt.
PF3	Exit	Beenden der SYSEXT Utility oder Verlassen des aktuellen Menüs oder Fensters.
PF4	Asc/Desc	Umschalten zwischen aufsteigender (Asc) und absteigender (Desc) Reihenfolge der aufgelisteten APIs.
PF5	All/Curr	Umschalten zwischen Menüs, die alle APIs (All) anzeigen, und Menüs, die nur aktuelle APIs (Curr) anzeigen. Siehe Interface-Versionen .
PF6	--	Zum Anfang der Liste blättern.
PF7	-	Eine Seite nach oben blättern.
PF8	+	Eine Seite nach unten blättern.
PF9	++	Zum Ende der Liste blättern.
PF10	<	Wechsel zum ersten Menü.
PF11	>	Wechsel zum zweiten Menü.
PF12	Canc	SYSEXT Utility oder das aktuelle Menü oder Fenster verlassen.

Zeilenkommandos

Zeilenkommandos werden verwendet, um Objektoperationen durchzuführen. Sie können ein Zeilenkommando in der Spalte **Cmd** neben der gewünschten API eingeben. Für eine Liste der gültigen Zeilenkommandos können Sie ein Fragezeichen (?) eingeben oder PF1 drücken.

Folgende Zeilenkommandos stehen zur Verfügung:

Zeilenkommando	Funktion
K	Schlüsselwörter auflisten, die für die angegebene API relevant sind.
T	Text-Objekt <code>USRnnnnT</code> mit der Beschreibung der entsprechenden API anzeigen. Die Beschreibung umfasst Zweck, Funktion und Aufrufkonventionen der API sowie relevante Schlüsselwörter und die Kategorie der API.
L	Beispiel-Programm <code>USRnnnnP</code> anzeigen (LIST).
E	Beispiel-Programm <code>USRnnnnP</code> bearbeiten (EDIT).
R	Beispiel-Programm <code>USRnnnnP</code> kompilieren und ausführen (RUN).

Zeilen-kommando	Funktion
X	Beispiel-Programm <code>USRnnnnP</code> ausführen (EXECUTE).
.	SYSEXT Utility verlassen.

Utility-Kommandos

In der Kommandozeile können Sie die folgenden Utility-Kommandos eingeben:

■ EXIT

SYSEXT Utility verlassen.

■ REFRESH

Aktualisieren der API-Informationen unter Verwendung von Daten aus den Objekten, die in der aktuellen Library SYSEXT enthalten sind. Dieses Kommando wird nur dann benötigt, wenn eine API-Beschreibung oder ein Schlüsselwort geändert oder ein Text-Objekt hinzugefügt oder entfernt worden ist.

Nach erfolgter Aktualisierung erscheint eine Meldung zur Bestätigung, dass die Text-Module EXT-XML1 und EXT-XML2 in der Library SYSEXT generiert worden sind.



Anmerkung: Sie dürfen die Quellcode-Objekte EXT-XML1 und EXT-XML2 *nicht* ändern. Diese werden zum Konfigurieren der SYSEXT Utility benötigt und sind nur für den internen Gebrauch in der Software AG bestimmt.

Interface-Versionen

Interface-Versionen können als eine Sammlung von APIs gesehen werden mit (fast) der gleichen Funktionalität, aber mit unterschiedlich erweiterten Parameter Spezifikationen. Sie decken somit den Entwicklungszyklus ab, der explizit wegen der Kompatibilität (zwischen späteren und früheren Versionen) aufbewahrt wird.

Wenn Interface-Versionen zu einer API existieren, werden diese im entsprechenden Text-Objekt `USRnnnnT` angezeigt. Interface-Versionen sind in einer Liste gemäß der Version angeordnet, zu der sie gehören. Das ganz rechts angeordnete Listenelement gehört zu der aktuellen Version. Der Status wird durch das Schlüsselwort `+CURRENT-VERSION` ausgedrückt. Alle übrigen Listenelemente gehören zu früheren Versionen und sind durch das Schlüsselwort `+PREVIOUS-VERSION` gekennzeichnet. APIs ohne Interface-Versionen werden als singulär, d.h. nur einmal vorhanden, bezeichnet.

APIs mit Interface-Versionen werden im Menü hervorgehoben dargestellt.

Die Liste aller aktuellen APIs (siehe [PF5](#)) besteht aus allen nur einmal vorhandenen APIs und der aktuellen Version von APIs mit Interface-Versionen (mit Schlüsselwort `+CURRENT-VERSION`).

Reservierte Schlüsselwörter

Reservierte Schlüsselwörter beziehen sich auf Meta-Informationen zu APIs, z.B. der Natural-Version, in der eine API hinzugefügt worden ist. Reservierte Schlüsselwörter beginnen immer mit einem Plus-Zeichen (+):

Reserviertes Schlüsselwort	Beschreibung
<code>+CURRENT-VERSION</code>	Die aktuelle Version einer API mit Interface-Versionen (siehe Interface-Versionen).
<code>+PREVIOUS-VERSION</code>	Eine frühere Version einer API mit Interface-Versionen (siehe Interface-Versionen).
<code>+NEW-PROD-version</code>	Eine API, die zu einem bestimmten Produkt in einer bestimmten Version hinzugefügt worden ist. Beispiel: <code>+NEW-NAT-4.2.7</code> bezieht sich auf eine API, die zum Produkt Natural in Version 4.2.7 hinzugefügt worden ist.
<code>+MOD-PROD-version</code>	Eine API, die zu einem bestimmten Produkt gehört und in einer bestimmten Version geändert worden ist. Beispiel: <code>+MOD-NAT-8.2.1</code> bezieht sich auf eine API, die zum Produkt Natural gehört und in Version 8.2.1 geändert worden ist.

Eine Natural API verwenden

Wenn Sie eine der Natural APIs, die in der System-Library SYSEXT enthalten sind, verwenden möchten, können Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Definieren Sie die System-Library SYSEXT in der Systemdatei FNAT als eine Steplib Library für die Benutzer-Library, die die Natural-Objekte enthält, welche diese API verwenden. Dadurch sind bei einem Upgrade Ihrer Natural-Version keine API-spezifischen Maßnahmen erforderlich.
- Kopieren Sie die benötigte API in die System-Library SYSEXT in der Systemdatei FNAT. Sie müssen so bei einem Natural-Upgrade nur eine einzige Library auf APIs überprüfen.
- Kopieren Sie die benötigte API in die System-Library SYSTEM in der Systemdatei FNAT (nicht zu empfehlen).
- Kopieren Sie die benötigte API in die Benutzer-Library (oder in eine ihrer Steplibs) in der Systemdatei FUSER, die die Natural-Objekte enthält, welche diese API verwenden (nicht zu empfehlen).

Sie können eine API nur in der Natural-Version verwenden, in der sie ausgeliefert wird. Es wird dringend geraten, die APIs nur in der Systemdatei FNAT zu speichern. Dadurch wird sichergestellt, dass immer die richtige Version ausgeführt wird.

➤ **Um eine Natural API zu verwenden:**

- 1 Benutzen Sie im rufenden Programm das Statement `DEFINE DATA`, um die Parameter anzugeben, die im Text-Objekt `USRnnnnT` der betreffenden API aufgelistet sind. In dem Beispiel-Programm `USRnnnnP` werden die Parameter in einem `DEFINE DATA LOCAL`-Statement definiert. Alternativ können Sie die Parameter außerhalb des rufenden Programms in einer separaten LDA (Local Data Area) oder PDA (Parameter Data Area) angeben, indem Sie ein `DEFINE DATA LOCAL USING`-Statement benutzen, das diesen Datenbereich referenziert.
- 2 Geben Sie folgendes Statement ein:

```
CALLNAT 'USRnnnnN' parameters
```

Weitere Informationen siehe `CALLNAT`-Statement in der *Statements*-Dokumentation.



Anmerkung: Eine nicht standardmäßige Verwendung ist immer im jeweiligen Text-Objekt `USRnnnnT` dokumentiert.

Wenn Sie einen in der System-Library SYSEXT enthaltenen Copycode verwenden möchten, können Sie folgenden Schritt ausführen:

- Kopieren Sie den benötigten Copycode in die Benutzer-Library in der Systemdatei FUSER, die die Natural-Objekte enthält, welche diese API verwenden

➤ **Um einen Copycode zu verwenden:**

- 1 Benutzen Sie im rufenden Programm das Statement `INCLUDE`, um die Parameter anzugeben, die im Text-Objekt `USRnnnnT` der betreffenden API oder im Copycode selbst aufgelistet sind. In dem Beispiel-Programm `USRnnnnP` werden die Parameter in einem `DEFINE DATA LOCAL`-Statement definiert. Alternativ können Sie die Parameter außerhalb des rufenden Programms in einer separaten LDA (Local Data Area) oder PDA (Parameter Data Area) angeben, indem Sie ein `DEFINE DATA LOCAL USING`-Statement benutzen, das diesen Datenbereich referenziert.
- 2 Bei einigen Copycodes sind zusätzliche Datendefinitionen erforderlich. Diese sind im Text-Objekt `USRnnnnT` der API und im Copycode selbst beschrieben.
- 3 Geben Sie folgendes Statement ein:

```
INCLUDE USRnnnnX 'parameter'...
```

Weitere Informationen siehe `INCLUDE`-Statement in der *Statements*-Dokumentation.



Anmerkung: Eine nicht standardmäßige Verwendung ist immer im jeweiligen Text-Objekt `USRnnnT` dokumentiert.

XVI

SYSEXV Utility

63 SYSEXV Utility

- Beispiel-Programme ausführen 512
- Funktionalität früherer Versionen anschauen 512
- Beispiel-Programm oder SYSEXV Utility beenden 513

Das Dienstprogramm („Utility“) SYSEXV stellt Beispiel-Programme zur Verfügung, die die Verwendung von Natural-Funktionalität und Merkmalen veranschaulichen, die mit der aktuellen oder einer vorangegangenen Version von Natural eingeführt wurden.

Alle Beispiel-Programme sind als Quellcode-Objekte verfügbar. Eine ausführliche Beschreibung der Funktionalität erhalten Sie, wenn Sie die Programme ausführen.

Beispiel-Programme ausführen

› Um ein Beispiel-Programm auszuführen:

- 1 Geben Sie folgendes Systemkommando ein:

```
SYSEXV
```

Das **SYSEXV**-Menü erscheint. Es enthält eine Liste der zuletzt freigegeben Natural-Versionen

- 2 Wählen Sie im Menü die gewünschte Version aus.

Es wird eine Liste mit Funktionen und entsprechenden Programmen angezeigt.

- 3 Wählen Sie eine Funktion bzw. ein Programm, indem Sie ein beliebiges Zeichen im Eingabefeld neben dem betreffenden Listeneintrag eingeben.

Funktionalität früherer Versionen anschauen

› Um die Funktionalität früherer Versionen anzuschauen:

- 1 Geben Sie im SYSEXV-Menü folgendes Kommando ein:

```
LIST A-README
```

Oder:

Melden Sie sich bei der SYSEXV Library an und geben Sie folgendes Kommando ein:

```
LIST A-README
```

Der Quelltext des Textobjekts A-README wird angezeigt.

A-README enthält eine mit Kommentaren versehene Liste der Beispiel-Programme für Funktionalität vorangegangener Natural-Versionen.



Anmerkung: Ändern Sie das Textobjekt A-README **nicht**.

- 2 Wählen Sie ein Programm und führen Sie es aus.

Beispiel-Programm oder SYSEXV Utility beenden

> Um ein Beispiel-Programm zu beenden:

- Drücken Sie PF3 (Exit).

> Um die SYSEXV Utility zu beenden:

- Drücken Sie im Menü der SYSEXV Utility die Funktionstaste PF3 oder PF12 oder geben Sie einen Punkt (.) in einer beliebigen Zeile ein oder geben Sie EXIT oder einen Punkt (.) in der Kommandozeile ein.

Oder:

Drücken Sie im Beispiel-Programm PF12 (Canc).

XVII

SYSMAIN Utility

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSMAIN können Sie Funktionen zur Pflege von Objekten ausführen, z.B. Kopieren, Verschieben, Ersetzen und Löschen.

- **Allgemeine Informationen zu SYSMAIN**
- **SYSMAIN aufrufen und beenden**
- **Menüfunktionen und Kommandos benutzen**
- **Programmierobjekte bearbeiten**
- **Debug-Umgebungen bearbeiten**
- **Fehlermeldungen bearbeiten**
- **Profile bearbeiten**
- **Rules bearbeiten**
- **DL/I Subfiles bearbeiten**
- **DDMs bearbeiten**
- **Predict Sets bearbeiten**
- **Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos**
- **An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos**
- **Statusmeldungen und Fehlerbenachrichtigungen bearbeiten**
- **Besondere Hinweise für Administratoren**

64

Allgemeine Informationen zu SYSMAIN

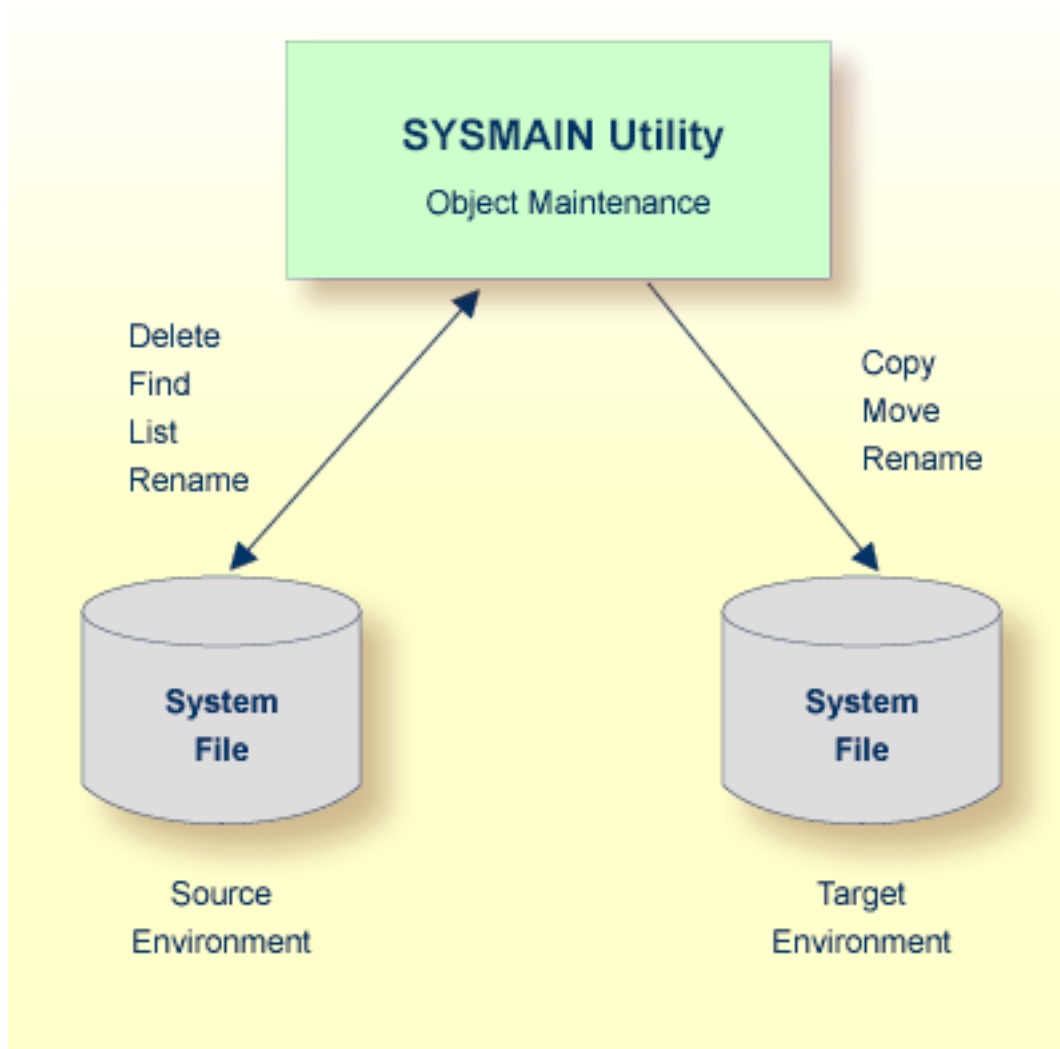
- Grundsätzliches zu den SYSMAIN-Funktionen 518
- Objekttypen und Speicherort 519
- Übersicht über die Funktionen 519

Das Dienstprogramm SYSMAIN dient zur Pflege von Natural-Objekten innerhalb einer Natural-Umgebung oder über verschiedene Umgebungen hinweg.

In diesem Kapitel finden Sie grundlegende Informationen zu den Funktionen der Objektpflege und zu den Natural-Objekttypen, die mit SYSMAIN bearbeitet werden können.

Grundsätzliches zu den SYSMAIN-Funktionen

Das folgende Diagramm zeigt eine Übersicht über die SYSMAIN-Funktionen zur Objektpflege:



Das Dienstprogramm SYSMAIN kopiert (**Copy**) oder verschiebt (**Move**) Natural-Objekte aus einer Quellumgebung (Source Environment) in eine Zielumgebung (Target Environment) und führt Objektoperationen wie das Löschen (**Delete**), Suchen (**Find**) und Auflisten (**List**) in einer Quellum-

gebung durch. Die Funktion zum Umbenennen (**Rename**) kann sowohl in einer Quell- als auch in einer Zielumgebung ausgeführt werden. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Übersicht über die Funktionen und die Natural-Objekte, für die sie gelten. Die Funktionen des Dienstprogramms SYSMAIN sind online und im Batch-Modus verfügbar.

Quell- oder Zielumgebung ist eine FNAT-, FUSER- oder FDIC-Systemdatei, die in einer Adabas-Datenbank oder einem VSAM-Dateisystem enthalten ist. Natural-Objekte in der FNAT- oder FUSER-Systemdatei können in Libraries enthalten sein, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

Objekttypen und Speicherort

Die Natural-Objekttypen, die mit SYSMAIN verwaltet werden können, sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Der Speicherort eines Natural-Objekts hängt vom Objekttyp ab, wie in der folgenden Tabelle angegeben:

Objekte/Subfiles	Beschreibung	Speicherort
Programmierobjekte	Alle Natural-Objekttypen, die in einer Natural-Bibliothek gespeichert sind, außer Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen.	Libraries in FUSER und FNAT
Debug-Umgebungen	Debug-Umgebungen für Online-Programmtests.	Library in FUSER
Fehlermeldungen	Kurze und erweiterte (lange) Natural-Systemfehlermeldungen und benutzerdefinierte Fehlermeldungen.	Libraries in FUSER und FNAT
Profile	Editorprofile, Map-Profilen, Geräteprofile und Parameterprofile.	FNAT
Rules	Automatische und freie Rules.	FDIC
DDMs	Datendefinitionsmodule.	FDIC
DL/I Subfiles	Natural NSBs, NDBs und UDFs.	FDIC
Predict Sets	Eingespeicherte Sets, die mit dem Systemkommando LIST XREF oder Predict erstellt wurden. Nur verfügbar, wenn Predict installiert ist.	FDIC

Übersicht über die Funktionen

Die von SYSMAIN bereitgestellten Funktionen sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. In der Tabelle ist auch angegeben, welche Funktion für jeden Natural-Objekttyp gültig ist. Einzelheiten zu den einzelnen Funktionen finden Sie unter [Beschreibung der Funktionen](#) in *Menüfunktionen und Kommandos benutzen*.

Funktion	Programmier- objekt	Debug- Umgebung	Fehler- meldung	Profil	Rule	DDM	DL/I Subfile	Predict Set
Copy Objekt von einer Systemdatei in eine andere kopieren.	x	x	x	x	x	x	x	x
Delete Objekt aus einer Systemdatei löschen.	x	x	x	x	x	x	x	x
Find Objekt in einer Systemdatei finden.	x		x					
List Einen Bereich von Objekten in einer Systemdatei anzeigen.	x	x	x	x	x	x	x	x
Move Objekt von einer Systemdatei in eine andere übertragen.	x	x	x	x	x	x	x	x
Rename Einem Objekt einen neuen Namen oder eine neue Nummer (je nach Typ) geben und es (optional) in eine neue Systemdatei übertragen.	x	x	x	x	x			x

65

SYSMAIN aufrufen und beenden

- SYSMAIN online oder im Batch aufrufen 522
- SYSMAIN mittels Anwendungsprogrammierschnittstelle aufrufen 523
- SYSMAIN beenden 524

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie das Dienstprogramm SYSMAIN online, im Batch oder über eine Anwendungsprogrammierschnittstelle aufrufen und beenden.

SYSMAIN online oder im Batch aufrufen

Die folgenden Anweisungen beschreiben die Methoden zum Aufrufen des SYSMAIN-Dienstprogramms über ein Direktkommando (Online oder Batch) oder über Menüfunktionen.

> Um SYSMAIN online aufzurufen:

- Geben Sie in einer beliebigen Library das folgende Natural-Systemkommando ein:

```
SYSMAIN
```

Oder:

Rufen Sie aus dem Natural-Hauptmenü (**Natural Main Menu**) das Menü **Maintenance and Transfer Utilities** auf und wählen Sie **Transfer Objects to Other Libraries**.

Es erscheint ein SYSMAIN-Hauptmenü (**Main Menu**) ähnlich dem folgenden Beispiel:

```
16:33:22          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2022-09-16
User SAG                - Main Menu -

      Code  Object                                Code  Function
      A    Programming Objects                    C    Copy
      D    Debug Environments                     D    Delete
      E    Error Message Texts                   F    Find
      P    Profiles                               L    List
      R    Rules                                  M    Move
      S    DL/I Subfiles                          R    Rename
      V    DDMs                                   ?    Help
      X    Predict Sets                           ?    Help
      ?    Help                                   .    Exit
      .    Exit

Object Code .. A          Function Code .. _

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren
↵
```

Die aktuelle Einstellung der Systemvariablen *LIBRARY-ID wird an SYSMAIN übergeben und als Standard Source Library für die Verarbeitung von Programmierobjekten und Debug-Umgebungen verwendet.

➤ **Um SYSMAIN im Batch aufzurufen:**

- Benutzen Sie das folgende Direktkommando:

```
SYSMAIN
```

gefolgt von einer oder mehreren Kommandozeichenfolgen. Siehe auch [Direktkommandos absetzen](#).

SYSMAIN mittels Anwendungsprogrammierschnittstelle aufrufen

MAINUSER ist eine Anwendungsprogrammierschnittstelle (API), mit der SYSMAIN-Funktionen direkt aus einem beliebigen vom Benutzer geschriebenen Objekt (z.B. aus einer Subroutine, einem Programm oder Subprogramm) ausgeführt werden können, ohne die normalen Schritte des Aufrufs von SYSMAIN zu durchlaufen.

Nach Abschluss der Verarbeitung der SYSMAIN-Funktionen wird das Dienstprogramm beendet und die Kontrolle an das Programm, Subprogramm oder die Subroutine zurückgegeben, von dem/der aus die Anforderung gestellt wurde.

MAINUSER wird als katalogisiertes Objekt vom Typ Subprogramm in der System Library SYSMAIN bereitgestellt. MAINUSER kann sowohl im Online- als auch im Batch-Modus verwendet werden.



Anmerkung: MAINUSER darf sich *nicht* in einer User Library befinden. Kopieren Sie ihn daher in die Library SYSTEM in der Systemdatei FNAT oder FUSER oder in eine beliebige Library mit Präfix SYS, die als Steplib für die Anwendung dient.

MAINUSER aufrufen

MAINUSER wird mit dem Statement CALLNAT und den entsprechenden Parametern aufgerufen (siehe *Statements*-Dokumentation). MAINUSER darf nicht aus der Library SYSMAIN heraus aufgerufen werden.

➤ **Um MAINUSER aufzurufen:**

- Setzen Sie ein CALLNAT-Statement ab, das die folgenden Syntaxelemente enthält:

```
CALLNAT 'MAINUSER' command error message library
```

wobei die variablen Werte die folgenden Parameter bezeichnen:

Parameter	Natural-Datenformat/Länge	Erläuterung
<i>command</i>	A250	Die Direktkommandozeichenfolge, die von SYSMAIN ausgeführt werden soll.
<i>error</i>	N4	Der Rückgabecode, der von SYSMAIN am Ende der Verarbeitung ausgegeben wird, um eine normale Beendigung der Verarbeitung oder einen Fehler anzuzeigen.
<i>message</i>	A72	Die Meldung, die dem online angezeigten Fehler entspricht.
<i>library</i>	A8	Die Library, die SYSMAIN enthält. Wenn nicht angegeben, ist die Vorgabe SYSMAIN.

Ein Beispiel für eine aufrufbare Routine ist das Programm MAINCALL in der Library SYSMAIN.

SYSMAIN beenden

➤ Um SYSMAIN zu beenden:

- Geben Sie in der Kommandozeile eines beliebigen SYSMAIN-Bildschirms eines der folgenden Direktkommandos ein:

```
.

```

(ein Punkt)

oder

```
END

```

oder

```
QUIT

```

Oder:

PF3 (Exit) drücken, ggf. wiederholt.

Oder:

Verwenden Sie im Batch-Modus eines der folgenden Direktkommandos:

```
END

```

oder

```
QUIT

```

Siehe auch *Direktkommandos absetzen* im Abschnitt *Menüfunktionen und Kommandos benutzen*.



Wichtig: Beenden Sie das Dienstprogramm SYSMAIN nicht mit dem Terminalkommando `%%`, da die Umgebung möglicherweise nicht korrekt zurückgesetzt wird.

66

Menüfunktionen und Kommandos benutzen

▪ Menüfunktionen ausführen	528
▪ Kommandos ausführen	531
▪ Beschreibung der Funktionen	533
▪ Funktionsverarbeitung und Reporting	541
▪ SYSMAIN-Online-Hilfe	546

Eine SYSMAIN-Funktion kann entweder im Menü- oder im Kommandomodus ausgeführt werden.

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie ein SYSMAIN-Menü oder ein Direktkommando benutzen und welche Optionen bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion zur Verfügung stehen.

Menüfunktionen ausführen

Im Menümodus führen Sie eine SYSMAIN-Funktion aus, indem Sie Codes für den zu bearbeitenden Objekttyp und die auszuführende Funktion eingeben. Alternativ zur Eingabe eines Funktionscodes können Sie auch eine entsprechend belegte PF-Taste drücken.

> Um eine SYSMAIN-Menüfunktion auszuführen:

- Geben Sie im Hauptmenü (**Main Menu**) des SYSMAIN-Dienstprogramms im Feld **Object Code** den aus einem Buchstaben bestehenden Code ein, der den gewünschten Objekten entspricht (im Beispiel unten: A für Programmierobjekte), und im Feld **Function Code** den aus einem Buchstaben bestehenden Code, der der gewünschten Funktion entspricht (im Beispiel unten: C für Kopieren). Alternativ zur Eingabe des Funktionscodes können Sie auch die PF-Taste drücken, die der Funktion entspricht (hier: PF4); siehe auch die Liste der PF-Tasten.

```

12:41:50          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2013-04-05
User SAG              - Main Menu -

      Code  Object                                Code  Function

      A    Programming Objects                   C    Copy
      D    Debug Environments                    D    Delete
      E    Error Message Texts                   F    Find
      P    Profiles                               L    List
      R    Rules                                  M    Move
      S    DL/I Subfiles                          R    Rename
      V    DDMs                                   ?    Help
      X    Predict Sets                           .    Exit
      ?    Help
      .    Exit

Object Code .. A                                Function Code .. C

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10---PF11---PF12---
      Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren
    
```


Es wird dann das entsprechende, objekttypspezifische Menü angezeigt, in diesem Beispiel das Menü **Copy Programming Objects**:

```

17:28:52          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          - Copy Programming Objects -

                Code  Function

                A    Copy All/Individual Objects
                C    Copy only Cataloged Objects
                S    Copy only Saved Objects
                W    Copy only Stowed Objects
                ?    Help
                .    Exit

Object   Code ..... A          Sel. List ... Y
         Name ..... *_____ Type ..... _____
Source  Library ... OLDLIB__   Set Number .. __   XREF .. N
Target  Library ... NEWLIB__  Database .... 10__ File .. 50__
Options Replace ... N          Criteria .... N

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
         Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren Fsec Fdic Fnat

```

Die in einem objekttypspezifischen Menü angebotenen Felder hängen von der ausgeführten SYSMAIN-Funktion ab. Felder, die für eine bestimmte Funktion nicht zutreffen, werden im zugehörigen Bildschirm nicht angezeigt.

Die Felder werden zur Angabe von Objektauswahlkriterien und Bearbeitungsoptionen verwendet. Erläuterungen zu den Feldern finden Sie in den objekttypspezifischen Kapiteln dieser Dokumentation.

PF-Tasten benutzen

Mit den PF-Tasten können Sie Funktionen des SYSMAIN-Menüs ausführen. PF-Tasten, die innerhalb eines Menüs nicht gültig sind, werden für dieses Menü nicht angezeigt. Die PF-Tasten sind in der nachstehenden Tabelle zusammengefasst:

PF-Taste	Name	Funktion
PF1	Help	<p>Hilfe</p> <p>Anzeige der Online-Hilfe in Abhängigkeit von der aktuellen Cursorposition.</p> <p>Befindet sich der Cursor im Feld Object Code oder Function Code, wird die allgemeine SYSMAIN-Hilfe angezeigt.</p> <p>Befindet sich der Cursor in einem anderen Feld, wird die feldspezifische Hilfe angezeigt. Siehe auch SYSMAIN Online-Hilfe.</p>
PF2	Menu	<p>Menü</p> <p>Anzeige des Hauptmenüs (Main Menu) des SYSMAIN-Dienstprogramms.</p>
PF3	Exit	<p>Beenden</p> <p>Rückkehr zum vorherigen Bildschirm. Wenn Sie PF3 im Hauptmenü (Main Menu) des SYSMAIN-Dienstprogramms drücken, wird SYSMAIN beendet.</p>
PF4	Copy	<p>Kopieren</p> <p>Ausführen der Kopierfunktion (Copy) für das angegebene Objekt.</p>
PF5	Del	<p>Entfernen</p> <p>Ausführen der Löschfunktion (Delete) für das angegebene Objekt.</p>
PF6	Find	<p>Suchen</p> <p>Gilt nur bei Programmierobjekten und Fehlermeldungen.</p> <p>Ausführen der Suchfunktion (Find) für das angegebene Objekt.</p>
PF7	List	<p>Liste</p> <p>Ausführen der Funktion List für das angegebene Objekt.</p>
PF8	Move	<p>Verschieben</p> <p>Ausführen der Funktion Move für das angegebene Objekt.</p>
PF9	Ren	<p>Umbenennen</p> <p>Gilt nicht bei DDMs und DL/I-Sub-Dateien.</p> <p>Ausführen der Funktion Rename für das angegebene Objekt aus.</p>
PF10	Fsec	<p>Ruft den Security-Bildschirm zum Angeben der Adabas-Sicherheitsinformationen für die FSEC-Systemdatei auf, wenn Natural Security installiert ist.</p>
PF11	Fdic	<p>Gilt nicht bei Debug-Umgebungen, Fehlermeldungen und Profilen.</p> <p>Gilt nur bei Programmierobjekten, Rules und DDMs.</p> <p>Ruft den Security-Bildschirm zum Angeben der Adabas-Sicherheitsinformationen für die FDIC-Systemdatei auf. Wenn Predict installiert ist, können Sie auch einen Predict Set-Benutzer angeben, wenn Sie die Funktionen Copy, Delete, Move oder Rename (Kopieren, Löschen, Verschieben oder Umbenennen) bei Programmierobjekten ausführen.</p>

PF-Taste	Name	Funktion
PF12	Fnat	Gilt nicht bei Debug-Umgebungen, Fehlermeldungen, Predict Sets und Profilen. Ruft den Security-Bildschirm auf, um die Systemdatei-Informationen der Systemdateien FNAT und/oder FUSER anzugeben.

Kommandos ausführen

Dieser Abschnitt enthält Anleitungen zum Ausführen einer SYSMAIN-Funktion mit Hilfe eines Direktkommandos oder eines Systemkommandos innerhalb des SYSMAIN-Dienstprogramms.

Ein Direktkommando wird verwendet, um eine SYSMAIN-Funktion entweder im Online- oder im Batch-Modus auszuführen.

Im Batch-Modus wird automatisch ein Report erstellt, der den Status der verarbeiteten Objekte anzeigt. Dieser Report kann auch im Online-Modus angezeigt werden. Siehe [Online Report-Modus](#).

- [Direktkommandos absetzen](#)
- [SYSMAIN-Kommandozeile benutzen](#)

Direktkommandos absetzen

Direktkommandos bestehen aus einer Reihe von Schlüsselwörtern, die Parameter darstellen. Ein Punkt (.) kennzeichnet das Ende eines Kommandos. Wenn dieses Zeichen irgendwo in einer Kommandozeichenfolge erkannt wird, werden alle nachfolgenden Daten ignoriert.

Die für Direktkommandos geltende Syntax ist in den objekttypspezifischen Abschnitten der SYSMAIN Utility-Dokumentation beschrieben. Die entsprechenden Schlüsselwörter und Variablen werden in [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#) erläutert. Beispiele für Direktkommandos finden Sie in den objekttypspezifischen Abschnitten, in der SYSMAIN-Online-Hilfe und auf einem Auswahl-Bildschirm (siehe den Beispielbildschirm in [Selektive Verarbeitung](#)).

➤ Um ein Direktkommando online abzusetzen:

- Geben Sie an einer beliebigen Natural-Eingabeaufforderung Folgendes ein:

```
SYSMAIN
```

gefolgt von einer Kommandozeichenfolge, wobei jedes Schlüsselwort durch ein Leerzeichen anstelle des Trennzeichens abgegrenzt werden kann.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile eines beliebigen SYSMAIN-Menüs eine Direktkommandozeichenfolge ein, bei der jedes Schlüsselwort durch ein Leerzeichen anstelle des Begrenzungszeichens getrennt werden kann.

Oder:

Rufen Sie aus einem Natural-Objekt heraus das Subprogramm MAINUSER mit der Direktkommandozeichenfolge als Parameter auf, wobei jedes Schlüsselwort durch ein Leerzeichen anstelle des Begrenzungszeichens getrennt werden kann.

➤ **Um ein Direktkommando im Batch auszuführen:**

- 1 Benutzen Sie das Kommando SYSMAIN und geben Sie eine Kommandozeichenfolge auf eine der beiden folgenden Arten an:
 1. Die Kommandozeichenfolge folgt dem SYSMAIN-Kommando in derselben Eingabezeile; jedes Schlüsselwort in der Kommandozeichenfolge kann durch ein Leerzeichen anstelle des Begrenzungszeichens abgegrenzt werden.
 2. Die Kommandozeichenfolge folgt dem SYSMAIN-Kommando in der nächsten Eingabezeile. Jedes Schlüsselwort in der Kommandozeichenfolge muss durch das Begrenzungszeichen und nicht durch ein Leerzeichen abgegrenzt werden.

Wenn die Direktkommandozeichenfolge länger als eine Zeile ist, müssen die Zeichen CF (siehe auch den Session-Parameter CF, der in *CF - Steuerzeichen für Terminalkommandos* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation* beschrieben ist) an das Ende der Zeile gesetzt werden, um mit dem Direktkommando in der nächsten Zeile fortzufahren.

- 2 Wenn Sie nach dem/den SYSMAIN-Kommandos andere Natural-Befehle ausführen wollen, müssen Sie SYSMAIN zunächst mit dem Direktkommando END oder QUIT beenden.

SYSMAIN-Kommandozeile benutzen

In der Kommandozeile eines beliebigen SYSMAIN-Menüs können Sie eines der folgenden Kommandos eingeben:

- Ein Direktkommando zur Ausführung einer SYSMAIN-Funktion.
- Ein spezielles Kommando an das SYSMAIN-Dienstprogramm, das in *An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos* beschrieben wird.
- Ein Systemkommando. Wenn der Befehl nicht eindeutig als Systemkommando identifizierbar ist, müssen ihm zwei Schrägstriche (//) vorangestellt werden. Siehe auch **Bemerkungen** in *MAINEX05 - User-Exit-Routine zur Verifizierung von Direktkommandos*.

Beschreibung der Funktionen

Die Funktionen, die in einem SYSMAIN-Menü oder als Direktkommando zur Verfügung stehen, werden im folgenden Abschnitt beschrieben. Zu jeder Funktion, die in einem Menü angeboten wird, gibt es ein entsprechendes Direktkommando mit demselben Namen. Ausnahme: **Help**.

Die für Direktkommandos geltende Syntax finden Sie in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation.

Die speziellen Kommandos, die an das SYSMAIN-Dienstprogramm abgesetzt werden können, finden Sie unter [An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos](#).

Funktion/Kommando	Erläuterung
Copy	<p>Kopieren</p> <p>Kopiert ein Natural-Objekt oder ein Predict Set aus einer Quellumgebung in eine Zielumgebung. Das Objekt bleibt in der Quellumgebung unverändert.</p> <p>Wenn die Zielumgebung bereits ein Objekt mit dem gleichen Namen (oder im Falle einer Fehlermeldung oder eines Predict Set, mit der gleichen Nummer) wie das zu kopierende Objekt enthält, wird das angegebene Objekt nicht kopiert.</p> <p>Mit der Option Replace/Ersetzen (siehe Option Replace (Ersetzen) verwenden) können Sie ein Objekt in der Zielumgebung überschreiben.</p>
Delete	<p>Löschen</p> <p>Löscht ein Natural-Objekt oder ein Predict Set aus einer Quellumgebung. Bei der automatisierten Online-Verarbeitung (siehe <i>Funktionsverarbeitung und Reporting</i>) wird ein Bestätigungsfenster angezeigt, in dem Sie die Möglichkeit haben, die Funktion fortzusetzen oder abzubrechen.</p> <p>Bei Fehlermeldungen: Wenn Natural Security installiert ist, ist die LösCHFunktion bei Systemfehlermeldungen nicht erlaubt. Wenn Sie versuchen, eine Systemfehlermeldung zu löschen, wird die folgende Natural-Systemmeldung angezeigt: 4897:Invalid error application specified (Ungültige Fehleranwendung angegeben).</p>
Find	<p>Suchen</p> <p>Gilt nur bei Programmierobjekten und Fehlermeldungen.</p> <p>Findet ein oder mehrere Programmierobjekte oder Fehlermeldungen in einer Quellumgebung.</p> <p>Während der Online-Verarbeitung wird ein Fenster mit der aktuell durchsuchten Library angezeigt.</p> <p>Im Menümodus bietet die Suchfunktion auch die Möglichkeit, Libraries aufzulisten und auszuwählen oder die Anzahl der in einer Auswahlliste angezeigten Objekte zu</p>

Funktion/Kommando	Erläuterung										
	<p>reduzieren. Siehe Auflisten und Auswählen von Libraries bzw. <i>Auswahlliste benutzen > Um eine Auswahlliste zu verkürzen.</i></p>										
List	<p>Auflisten</p> <p>Zeigt einen Bereich von Natural-Objekten oder Predict Sets in einer Quellumgebung an.</p> <p>Bei Programmierobjekten, Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen: Im Menümodus bietet die Auflistfunktion auch die Möglichkeit, Libraries aufzulisten und auszuwählen oder die Anzahl der in einer Auswahlliste angezeigten Objekte zu reduzieren. Siehe Auflisten und Auswählen von Libraries bzw. <i>Auswahlliste benutzen > Um eine Auswahlliste zu verkürzen.</i></p> <p>Bei Programmierobjekten: Im Batch-Modus können Sie sich mit dem Direktkommando LISTLIB eine Liste der Library-Namen anzeigen lassen.</p>										
Move	<p>Verschieben</p> <p>Überträgt ein Natural-Objekt oder ein Predict Set aus einer Quellumgebung in eine Zielumgebung. Das Objekt wird in der Quellumgebung gelöscht und in der Zielumgebung hinzugefügt. Wenn die Zielumgebung bereits ein Objekt mit demselben Namen (oder im Falle einer Fehlermeldung mit derselben Nummer) wie das zu verschiebende Objekt enthält, wird das angegebene Objekt nicht verschoben.</p> <p>Während der automatisierten Online-Bearbeitung wird ein Bestätigungsfenster angezeigt, das Ihnen die Möglichkeit gibt, die Funktion fortzusetzen oder abzubrechen.</p> <p>Mit der Ersetzungsoption (siehe Option Replace (Ersetzen) verwenden) können Sie das Objekt in der Zielumgebung überschreiben.</p>										
Rename	<p>Umbenennen</p> <p>Das Ergebnis der Umbenennungsfunktion hängt vom Typ des aufgerufenen Objekts ab:</p> <table border="1" data-bbox="376 1333 1385 1669"> <thead> <tr> <th data-bbox="376 1333 857 1375">Objekttyp</th> <th data-bbox="857 1333 1385 1375">Ergebnis der Umbenennungsfunktion</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="376 1375 857 1459">Error Message</td> <td data-bbox="857 1375 1385 1459">Fehlermeldung: Es wird eine neue Nummer zugewiesen.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1459 857 1575">Predict Set</td> <td data-bbox="857 1459 1385 1575">Es wird eine neue Nummer und/oder ein neuer Benutzer und/oder eine neue Library zugewiesen.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1575 857 1617">DL/I Subfile oder DDM</td> <td data-bbox="857 1575 1385 1617">Nicht anwendbar.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="376 1617 857 1669">Alle anderen</td> <td data-bbox="857 1617 1385 1669">Das Objekt wird umbenannt.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Beachten Sie, dass die Funktion auf die folgenden Arten verwendet werden kann:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sie führen die Umbenennungsfunktion bei einem Objekt in der Quellumgebung aus. 2. Sie führen die Umbenennungsfunktion bei einem Objekt in der Quellumgebung aus und kopieren/verschieben es in eine andere (d.h. Ziel-) Umgebung. Beachten 	Objekttyp	Ergebnis der Umbenennungsfunktion	Error Message	Fehlermeldung: Es wird eine neue Nummer zugewiesen.	Predict Set	Es wird eine neue Nummer und/oder ein neuer Benutzer und/oder eine neue Library zugewiesen.	DL/I Subfile oder DDM	Nicht anwendbar.	Alle anderen	Das Objekt wird umbenannt.
Objekttyp	Ergebnis der Umbenennungsfunktion										
Error Message	Fehlermeldung: Es wird eine neue Nummer zugewiesen.										
Predict Set	Es wird eine neue Nummer und/oder ein neuer Benutzer und/oder eine neue Library zugewiesen.										
DL/I Subfile oder DDM	Nicht anwendbar.										
Alle anderen	Das Objekt wird umbenannt.										

Funktion/Kommando	Erläuterung
	<p>Sie, dass die Umbenennungsfunktion jeweils nur für eine Umgebung ausgeführt werden kann.</p> <p>Die Umbenennungsfunktion löscht das ursprüngliche Objekt in der Quellumgebung. Deshalb werden Sie gefragt, ob Sie das ursprüngliche Objekt beibehalten wollen. Wenn das ursprüngliche Objekt beibehalten werden soll, wird es nicht gelöscht.</p> <p>Wenn in der Zielumgebung bereits ein Objekt mit dem gleichen Namen (oder im Falle einer Fehlermeldung oder eines Predict Set mit der gleichen Nummer) wie das angegebene Objekt vorhanden ist, wird die Umbenennungsfunktion nicht ausgeführt. In diesem Fall können Sie stattdessen die Option <i>Replace (Ersetzen) verwenden</i>, um das Objekt in der Zielumgebung zu überschreiben.</p> <p>Bei automatisierter Verarbeitung kann die Umbenennungsfunktion keine Objektbereiche verarbeiten. Verwenden Sie stattdessen die Selektive Verarbeitung.</p> <p>Bei Fehlermeldungen: Wenn Sie einen Bereich von Fehlermeldungen innerhalb einer einzelnen (Quell-) Library neu nummerieren, dürfen sich die Werte des Bereichs nicht überschneiden. Es ist zum Beispiel nicht möglich, die Fehlernummern 1 - 6 in die neuen Fehlernummern 5 - 10 umzubenennen. Ein Bereich von Fehlermeldungen kann mit automatisierter Verarbeitung umbenannt werden. Wenn große Bereiche von Fehlermeldungen verarbeitet werden, kann die Verarbeitung der Meldungen erhebliche Ressourcen erfordern. In solchen Fällen ist die Verarbeitung im Stapelverarbeitungsmodus möglicherweise vorzuziehen.</p>
Help	<p>Hilfe</p> <p>Bietet Hilfeinformationen zu SYSMAIN. Siehe <i>SYSMAIN Online-Hilfe</i>.</p> <p>Die Hilfefunktion ist nur in einem SYSMAIN-Menü verfügbar. Ein entsprechendes Direktkommando gibt es nicht.</p>
Exit	<p>Beenden</p> <p>Beendet das SYSMAIN-Dienstprogramm.</p> <p>PF3 (Exit) beendet SYSMAIN ebenfalls, wenn Sie die Taste im Hauptmenü des SYSMAIN-Dienstprogramms drücken.</p>

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [Option Replace \(Ersetzen\) verwenden](#)

- [Auflisten und Auswählen von Libraries](#)

Option Replace (Ersetzen) verwenden

Wenn die Zielumgebung bereits ein Objekt mit demselben Namen wie das zu kopierende, zu verschiebende oder umzubenennende Objekt enthält, wird das angegebene Objekt nicht verarbeitet und die Verarbeitung mit dem nächsten Objekt fortgesetzt. Mit der **Replace**-Option können Sie diese Standardfunktionalität außer Kraft setzen und das Objekt in der Zielumgebung überschreiben.

Wenn ein Programmierobjekt ersetzt wird, wird es auch aus dem Natural Buffer Pool gelöscht. Eventuell vorhandene Cross-Referenz-Datensätze werden ebenfalls gelöscht, wenn Predict installiert ist.

➤ Um die Replace-Option im Kommandomodus zu aktivieren:

- Geben Sie in der Kommandozeichenfolge das Schlüsselwort `REPLACE`.

➤ Um die Replace-Option im Menümodus zu aktivieren:

- 1 Geben Sie in einem SYSMAIN-Menü im Feld **Replace** ein `Y` ein.
- 2 Führen Sie eine Funktion aus. Wenn die Option **Sel. List** (Auswahlliste) auf `N` gesetzt wurde, erscheint ein Fenster, in dem Sie wählen können, ob Sie jeden Ersetzungsvorgang bestätigen möchten, bevor er ausgeführt wird: Geben Sie ein `Y` ein, um jeden Ersetzungsvorgang zu bestätigen, oder drücken Sie `ENTER`, um die Verarbeitung ohne Bestätigung fortzusetzen.
- 3 Wenn Sie ein `Y` zur Bestätigung einer Ersetzung eingegeben haben, erscheint für jedes zu ersetzende Objekt ein Fenster, in dem Sie eines der folgenden Zeichen eingeben können:
 - Bei Eingabe von `Y` wird das im Fenster angegebene Objekt ersetzt,
 - bei `N` wird das im Fenster angegebene Objekt nicht ersetzt (dies ist die Standardeinstellung)
 - Ein Punkt (`.`) beendet die Funktionsverarbeitung. Alternativ können Sie auch `PF3` drücken.

Auflisten und Auswählen von Libraries

Diese Option gilt nur bei Programmierobjekten, Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen.

Wenn Sie die Auflistfunktion verwenden, können Sie eine Auswahlliste der Libraries aufrufen, die das (oder die) angegebene(n) Objekt(e) enthalten. Dies gilt auch für die Suchfunktion, wenn das angegebene Objekt in mehreren Libraries enthalten ist.

- [Liste von Libraries für Programmierobjekte aufrufen](#)
- [Liste von Libraries für Debug-Umgebungen aufrufen](#)

- [Liste von Libraries für Fehlermeldungen aufrufen](#)

Liste von Libraries für Programmierobjekte aufrufen

➤ Um eine Liste von Libraries für Programmierobjekte aufzurufen:

- Geben Sie in einem **List**-Menü im Feld **Library** einen Bereich von Library-Namen ein (siehe auch [Angabe eines Namensbereichs](#)) und im Feld **Name** einen Objektnamen oder einen Namensbereich.

Wenn Sie einen Stern (*) in das Feld **Library** eingeben (nur **List**-Funktion), wird eine Liste aller in der angegebenen Systemdatei verfügbaren Libraries angezeigt.

In dem unten gezeigten Beispiel eines **Library Selection**-Bildschirms werden alle Libraries, deren Namen mit **LIB** beginnen, ausgewählt:

```

21:23:03          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          -   Library Selection   -

LIST ALL * IN LIB* WHERE DBID 10 FNR 32

  C Library  S/C    C Library  S/C    C Library  S/C    C Library  S/C
  - - - - -  - - -  - - - - -  - - -  - - - - -  - - - - -  - - -
_ LIB1      S/C    _ LIB2      S/C    _ LIB3      C      _ LIB4      S/C
_ LIB5      S      _ LIB6      S/C    _ LIB7      S/C    _ LIB8      S/C
_ LIB9      S/C    _ LIB10     S/C    _ LIB11     S/C    _ LIB12     S/C
_ LIB13     S      _ LIB14     S/C    _ LIB15     C      _ LIB16     S/C
_ LIB17     S/C    _ LIB18     S/C    _ LIB19     S/C    _ LIB20     S/C

                                                    Object Start Value: *

Enter options (above), or '?' (Help) or '.' (Exit): _
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren Canc

```

In der Spalte **Library** werden alle Libraries aufgelistet, die dem angegebenen Bereich entsprechen. Die Spalte **S/C** zeigt an, ob eine Library gespeicherte (Quellcode-)Objekte und/oder katalogisierte Objekte enthält.

Eine Liste der Zeilenkommandos, die auf dem Bildschirm **Library Selection** verfügbar sind, finden Sie unter [Auswahllisten für Programmierobjekte](#).

Wenn Sie die Suchfunktion (**Find**) verwenden, wird der Bildschirm **Library Selection** angezeigt, wenn das angegebene Objekt in mehreren Libraries gefunden wird.

Der Bildschirm **Library Selection** erscheint auch, wenn Sie einen **Find Selection-** oder **List Selection-**Bildschirm durch Drücken von PF3 (Quit) verlassen.

Liste von Libraries für Debug-Umgebungen aufrufen

➤ Um eine Liste von Libraries für Debug-Umgebungen aufzurufen:

■ Im Menü **Debug Environments**:

Geben Sie in das Feld **Code** ein L und in das Feld **Environment Name** den Namen einer Debug-Umgebung oder einen Bereich von Namen und in das Feld **Source Library** einen Bereich von Library-Namen ein (siehe auch *Angabe eines Namensbereichs*).

Wenn Sie in den Feldern **Environment Name** und **Source Library** einen Stern (*) eingeben, wird eine Liste aller Libraries angezeigt, die Debug-Umgebungen in der angegebenen Systemdatei enthalten.

In dem unten gezeigten Beispiel eines **Library Selection**-Bildschirms wurden alle Libraries, deren Namen mit L beginnen, ausgewählt:

```

09:55:08          ***** NATURAL SYSMAN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          - Library Selection -
LIST DEBUG * IN LIB* FROM DBID 10 FNR 32

C Library          C Library          C Library          C Library
- - - - -          - - - - -          - - - - -          - - - - -
_ LIB1             _ LIB5             _ LIB9             _ LIB11
_ LIB20

Object Start Value ... *
Enter options (above), or '?' (Help) or '.' (Exit): _

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren          Canc
    
```

In der Spalte **Library** werden alle Libraries aufgelistet, die die angegebene(n) Debug-Umgebung(en) enthalten. Eine Liste der Zeilenkommandos, die auf dem Bildschirm **Library Selection** verfügbar sind, finden Sie unter [Auswahllisten für Debug-Umgebungen](#).

Liste von Libraries für Fehlermeldungen aufrufen

➤ Um eine Liste von Libraries für Fehlermeldungen aufzurufen:

■ Wählen Sie eine der folgenden Methoden:

1. Geben Sie in einem **List**-Menü in das Feld **No. From** eine Fehlermeldungsnummer ein (im untenstehenden Beispiel 1) oder geben Sie einen Nummernbereich an, indem Sie eine Startnummer in das Feld **No. From** und eine Endnummer in das Feld **No. To** eingeben.

Geben Sie im Feld **Library** einen Bereich von Library-Namen ein (siehe auch [Angabe eines Namensbereichs](#)).

Es erscheint ein **Library Help**-Fenster ähnlich dem folgenden Beispiel:

```

14:02:47          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          - List Error Message Texts -
                  +-----+
                  ! --- Library Help --- !
Code  Fun  !   - Source -   !
                  !                               !
      A  Lis !   1  system messages !
      E  Lis !   2  LIB1             !
      S  Lis !   3  LIB2             !
      ?  Hel !   4  LIB3             !
      .  Exi !   5  LIB4             !
                  !   6  LIB5             !
Code  ..... A   !   7  LIB6             !
                  !   8  LIB7             !
Error  No. From .. 1___ !                               !
Source Library ... LIB*_ !                               ! 0___ FNR .. 32___
                  ! Enter selection or   !
                  !   '.' to Exit: 8_   !
                  +-----+

Command ===>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10---PF11---PF12---
      Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren Fsec Fnat

```

Wählen Sie im Fenster eine Library aus, indem Sie die Nummer eingeben, die der gewünschten Library entspricht, wie im obigen Beispiel gezeigt, in dem 8 eingegeben wurde, um LIB7 auszuwählen. Wenn Sie die richtige FNAT-Systemdatei angegeben haben,

können Sie auch Systemfehlermeldungen auswählen. Drücken Sie bei Bedarf die Eingabetaste, um an das Ende der Liste zu gelangen.

2. In einem **Find**-Menü geben Sie in das Feld **Number** eine Fehlermeldungsnummer und in das Feld **Library** einen Bereich von Library-Namen ein (siehe auch [Angabe eines Namensbereichs](#)).

Für den angegebenen Library-Bereich (hier: LIB*) wird ein **Find Selection**-Bildschirm ähnlich dem folgenden Beispiel angezeigt:

```

19:09:34          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG                - Find Selection -

FIND ERR 1 TYPE A FROM LIB* LANG * WHERE DBID 10 FNR 32

C  Library      Error Message Text(s) for Error number: 1          Type
-  - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
_  LIB1         Short message of Error 1: wrong input value.          S
_  LIB2         Short message of Error 1: incorrect syntax.           S
_  LIB3         Short message of Error 1: undefined variable.         S
_  LIB4         Short message of Error 1: timeout error.             S
_  LIB5         Short message of Error 1: initialization failed.      S/E
_  LIB6         Short message of Error 1: invalid format.             S/E
_  LIB7         Short message of Error 1: wrong password.             S/E
_  LIB8         Short message of Error 1: input missing.               S/E
_  LIB9         Short message of Error 1: undefined keyword.          S/E
_  LIB10        Short message of Error 1: invalid command.             S

Enter options (above), or '?' (Help) or '.' (Exit): __
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Menu Exit Copy Del          List Move Ren          Canc
    
```

In der Spalte **Library** werden alle Libraries aufgelistet, die die angegebene(n) Fehlermeldung(en) enthalten (hier: 1). Die Spalte **Type** zeigt an, ob die kurze (S) und/oder die erweiterte (E) Fehlermeldung für die angegebene Meldung verfügbar ist.

Eine Liste der auf dem Bildschirm **Find Selection** verfügbaren Zeilenkommandos finden Sie unter [Auswahllisten für Fehlermeldungen](#).

Funktionsverarbeitung und Reporting

Es gibt zwei Arten der Verarbeitung, die bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion verwendet werden können: selektive Verarbeitung und automatisierte Verarbeitung.

Dieser Abschnitt beschreibt die beiden Arten der Funktionsverarbeitung und wie Sie einen Statusbericht über die Funktionsverarbeitung erhalten:

- [Automatisierte Verarbeitung](#)
- [Selektive Verarbeitung](#)
- [Auswahlliste benutzen](#)
- [Online-Report-Modus](#)

Automatisierte Verarbeitung

Die automatisierte Verarbeitung ist die vorgegebene Art der Verarbeitung, wenn Sie online im Kommandomodus arbeiten. Im Batch-Modus wird automatisierte Verarbeitung standardmäßig verwendet.

Bei der automatisierten Verarbeitung handelt es sich um eine Online- oder Batch-Funktionalität, die Objekte ohne Anzeige einer Auswahlliste verarbeitet. Dies erfordert wenig oder gar keine Eingabe/Ausgabe am Terminal, nachdem eine Funktion ausgewählt wurde.

Bei der automatisierten Online-Verarbeitung wird der Status der einzelnen Objekte nicht angezeigt, sondern es wird nach Abschluss der Verarbeitung eine entsprechende Meldung angezeigt. Wenn eine der folgenden Fehlermeldungen des Natural-Systems angezeigt wird, wurden einige oder alle der angegebenen Objekte nicht verarbeitet:

4867 Für diesen Anforderung wurde nichts gefunden.

4810 Alle Daten wurden nach diesen Auswahlkriterien abgelehnt.

4893 Normaler Abschluss, aber einige Daten wurden abgelehnt.

Der erweiterte (lange) Meldungstext des Fehlers NAT4810 listet Gründe auf, warum ein Objekt möglicherweise nicht verarbeitet wurde. Die Gründe, warum ein Objekt nicht verarbeitet werden konnte, werden auch im Abschnitt [Statusmeldungen und Fehlerbenachrichtigungen bearbeiten](#) behandelt.

Der Batch-Modus oder die selektive Verarbeitung sollte verwendet werden, wenn es notwendig ist, den Status jedes Objekts nach seiner Verarbeitung zu sehen.

Bei Bedarf können Sie im Online-Betrieb einen Batch-Report mit dem Verarbeitungsstatus aller Objekte anfordern, wie unter [Online Report-Modus](#) beschrieben.

Selektive Verarbeitung

Die selektive Verarbeitung ist die vorgegebene Art der Verarbeitung, wenn Sie im Menümodus arbeiten.

Die selektive Bearbeitung ist eine Online-Funktionalität, die eine Auswahlliste mit allen Objekten anzeigt, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen. Eine Auswahlliste bietet die folgenden Optionen:

- Einzelne oder mehrere Objekte für die weitere Verarbeitung auswählen.
- Vor der Bearbeitung eines Objektes eine zusätzliche Funktion (z.B. Anzeige des Quelltextes) ausführen. Siehe [Auswahlliste benutzen](#)).
- Einzelne Meldungen über den Bearbeitungsstatus jedes Objekts bekommen (z.B. Moved oder Copied).
- Anzeige des Direktkommandos, das den im SYSMAN-Menü eingegebenen Eingabewerten entspricht (siehe das [Beispiel eines Auswahlbildschirms](#) unten). Dies kann bei der Benutzung von Direktkommandos anstelle von Menüfunktionen hilfreich sein.

Auswahlliste benutzen

Dieser Abschnitt enthält Anleitungen zum Aufrufen einer Auswahlliste, um einzelne oder mehrere Objekte weiter zu verarbeiten. Außerdem wird in diesem Abschnitt beschrieben, wie Sie eine Auswahl verkürzen können, wenn Sie die **List**- oder **Find**-Funktion verwenden. Diese Option ist bei großen Libraries nützlich, um die Anzahl der angezeigten Objekte zu begrenzen.

» Um eine Anweisungsliste online zu benutzen:

- 1 **Im Menümodus:** Geben Sie in einem SYSMAN-Menü im Feld **Sel. List** ein Y ein (dies ist die Standardeinstellung), um die selektive Bearbeitung zu aktivieren. Die Eingabe eines N deaktiviert die selektive Bearbeitung.

Oder:

Im Kommandomodus: Fügen Sie das Schlüsselwort `HELP` in die With-Klausel (*with-clause*) des Direktkommandos ein oder geben Sie ein Fragezeichen (?) unmittelbar nach dem Objektnamen ein. Siehe auch die Syntax-Diagramme in den objekttypspezifischen Abschnitten der SYSMAN Dienstprogramm-Dokumentation.

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, erscheint ein **Selection**-Fenster ähnlich dem folgenden Beispiel:

```

11:05:22          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG              -      Copy      Selection      -

COPY ALL * WITH XREF N FROM OLDLIB WHERE DBID 10 FNR 50 TO NEWLIB WHERE DBID
10 FNR 60

C  Name      Type  S/C  Message      C  Name      Type  S/C  Message
-  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -  -  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -
_  AA        Copycd S/C          _  G0000001 Global S
_  G0000002 Global S/C          _  G0000003 Global S/C
_  L0000001 Local S/C          _  L0000002 Local S/C
_  L0000003 Local S           _  M0000001 Map S
_  M0000002 Map S/C          _  M0000003 Map S/C
_  P0000001 Progrm S          _  P0000002 Progrm C
_  P0000003 Progrm S/C       _  P0000004 Progrm S/C
_  P0000005 Progrm S          _  P0000006 Progrm S/C
_  P0000007 Progrm S/C       _  S0000001 Subpgm S/C
_  S0000002 Subpgm S/C       _  S0000003 Subpgm S
_  T0000001 Text S           _  T0000002 Text

Listed Library: OLDLIB

Enter options (above), or '?' (Help) or '.' (Exit) _
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren Canc

```

Die Liste enthält die Namen und die Typen der angegebenen Objekte und zeigt an, ob gespeicherte Objekte (S) und/oder katalogisierte Objekte (C) vorhanden sind.

In den Zeilen oberhalb der Auswahlliste (im obigen Beispiel hervorgehoben) wird das SYSMAIN-Direktkommando angezeigt, das den von Ihnen in den Menüfeldern eingegebenen Werten entspricht.

Dieses Kommando entspricht der Kommandosyntax, die beim Arbeiten im Kommandomodus gilt, wobei einige Schlüsselwörter optional sind, wie in den Syntax-Diagrammen in den objekttypspezifischen Abschnitten der SYSMAIN-Dokumentation gezeigt.

- 2 Wählen Sie ein oder mehrere Objekte für die weitere Bearbeitung aus:

Geben Sie in der Spalte C (Kommando) neben dem/den gewünschten Objekt(en) eines der in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation beschriebenen Zeilenkommandos ein.

- 3 Drücken Sie ENTER, um ein oder mehrere Zeilenkommandos auszuführen.

Die Zeilenkommandos werden in alphabetischer Reihenfolge der angegebenen Objektnamen ausgeführt, wobei Kommandos, die eine SYSMAIN-Pflegefunktion ausführen (z.B. Löschen), immer zuletzt ausgeführt werden.

Wurde für ein Objekt *keine* SYSMAIN-Pflegefunktion (z.B. Anzeigen von Quellcode) ausgeführt, können Sie für ein beliebiges Objekt erneut ein Zeilenkommando eingeben. Sobald jedoch

eine SYSMAIN-Pflegefunktion für ein oder mehrere Objekte ausgeführt wurde, sind die Felder der Spalte **C** nicht mehr eingabebereit.

Wenn ein Zeilenkommando ausgeführt wurde, wird der Status des/der bearbeiteten Objekts/Objekte in der Spalte **Message** (Meldung) angezeigt, wie im folgenden Beispiel dargestellt:

```

11:05:22          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          -      Copy      Selection      -

COPY ALL * WITH XREF N FROM OLDLIB WHERE DBID 10 FNR 50 TO NEWLIB WHERE DBID
10 FNR 60

C  Name      Type  S/C  Message      C  Name      Type  S/C  Message
-  - - - - -  -  - - - - -  -  - - - - -  -  - - - - -  -  - - - - -
_  AA        Copycd S/C  Copied      _  G0000001  Global S   Copied
_  G0000002  Global S/C  Copied      _  G0000003  Global S/C  Copied
_  L0000001  Local S/C   Copied      _  L0000002  Local S/C   Copied
_  L0000003  Local S     Replaced    _  M0000001  Map S       Replaced
_  M0000002  Map S/C    Replaced    _  M0000003  Map S/C    Replaced
_  P0000001  Progrm S   _  P0000002  Progrm C
_  P0000003  Progrm S/C _  P0000004  Progrm S/C
_  P0000005  Progrm S   _  P0000006  Progrm S/C
_  P0000007  Progrm S/C _  S0000001  Subpgm S/C
_  S0000002  Subpgm S/C _  S0000003  Subpgm S
_  T0000001  Text S     _  T0000002  Text

Listed Library: OLDLIB

Enter options (above), or '?' (Help) or '.' (Exit) _
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren Canc
    
```

Mögliche Meldungen siehe [Status-Meldungen](#) im Abschnitt *Statusmeldungen und Fehlerbenachrichtigungen bearbeiten*.

➤ **Um eine Auswahlliste zu verkürzen:**

- Geben Sie in einem **List Selection**- oder **Find Selection**-Bildschirm im Feld **Reposition to** den Namen eines Objekts ein oder geben Sie einen Namensbereich an (siehe [Angabe eines Namensbereichs](#)) und drücken Sie ENTER.

Wenn Sie einen Namen angegeben haben, beginnt die Liste nun mit dem angegebenen Namen. Wenn Sie einen Namensbereich angegeben haben, werden in der Liste nur noch Objekte innerhalb dieses Bereichs angezeigt.

Die Option **Reposition to** ist nur im Online-Modus gültig. Sie ist kein Auswahlkriterium für die **List**-Funktion.

Online-Report-Modus

Der Online-Report-Modus kann verwendet werden, um statt einer Auswahlliste einen SYSMAIN-Batch-Report online abzurufen. Ein Online-Report listet alle Objekte auf, die von einer SYSMAIN-Funktion betroffen waren, und gibt an, welche Aktion an jedem dieser Objekte durchgeführt wurde.

› Um einen Batch-Report online zu benutzen:

- 1 Geben Sie in einem SYSMAIN-Menü in das Feld **Sel. List** (Auswahlliste) ein **N** ein, um die automatisierte Verarbeitung zu aktivieren.
- 2 Geben Sie in der Kommandozeile eines der folgenden Direktkommandos ein:

```
BATCH
```

oder

```
BAT
```

Es erscheint eine Meldung, die bestätigt, dass der Batch-Modus aktiviert wurde.

- 3 Bei Bedarf können Sie eine Hardcopy des Berichts anfordern, indem Sie das folgende Terminalkommando eingeben:

```
%H
```

(Siehe auch *%H – Hardcopy-Ausgabe* in der *Terminalkommandos-Dokumentation*.)

- 4 Führen Sie eine SYSMAIN-Funktion aus. SYSMAIN verarbeitet nun die Funktion wie im Batch-Modus. Daher wird nur das Ergebnis jeder Aktion in einem reportartigen Format ausgegeben, wie im folgenden Beispiel gezeigt:

```
10:50:30          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          - Copy   Function -

COPY ALL * WITH XREF N FROM TESTLIB1 WHERE DBID 10 FNR 30 TO TESTLIB2 WHERE
DBID 10 FNR 40

Saved   Progrm TEST1   has now been Copied
Saved   Progrm TEST2   has now been Copied
Saved   Progrm TEST3   has now been Copied
Stowed  Progrm TEST4   has now been Copied
Stowed  Progrm TEST5   has now been Copied
Stowed  Progrm TEST6   has now been Copied
Stowed  Progrm TEST7   has now been Copied
Saved   Record TEST8   has now been Copied
Saved   Text  TEST9    has now been Copied
Cataloged Progrm TEST10 has now been Copied
Saved   Progrm TEST11  has now been Copied
Stowed  Progrm TEST12  has now been Copied
MORE
Stowed  Progrm TEST13  has now been Copied
Cataloged Progrm TEST14 has now been Copied
Stowed  Progrm TEST15  has now been Copied
```

- 5 Bei Bedarf können Sie die Bearbeitung der Funktion unterbrechen, indem Sie an einer MORE-Eingabeaufforderung ein System- oder Terminalkommando eingeben. Andernfalls drücken Sie ENTER, bis Sie das Ende der Liste erreicht haben und kehren zum SYSMAIN-Menü zurück, wo eine Meldung die erfolgreiche Ausführung der Funktion bestätigt.

SYSMAIN-Online-Hilfe

Die SYSMAIN-Online-Hilfe bietet Informationen zu allen Funktionen von SYSMAIN, einschließlich detaillierter Erklärungen der Syntax der Direktkommandos und Beispiele für Direktkommandos.

Zusätzlich zur Hilfe bietet SYSMAIN individuelle Informationen zu jedem Eingabefeld, das in jedem SYSMAIN-Bildschirm verfügbar ist.

➤ **Um die SYSMAIN-Hilfethemen aufzurufen:**

- 1 Positionieren Sie im Hauptmenü des SYSMAIN-Dienstprogramms (**SYSMAIN Utility Main Menu**) den Cursor im Feld **Object Code** oder **Function Code** und drücken Sie PF1 (Hilfe) oder geben Sie ein Fragezeichen (?) ein.

Das Hilfemenü (**Help Menu**) des Dienstprogramms SYSMAIN wird ähnlich wie im folgenden Beispiel angezeigt. Es enthält eine Liste von Hilfetemenen:

```

15:54:28          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          - Help Menu -
                                     Help Name SHT-0001

      Code  Topic
      A    SYSMAIN General Overview
      C    Command Mode
      E    Environment Definition
      F    Functions / Commands
      S    Security Environment
      .    Exit

      Code ... _

Select a function code.

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Menu  Exit                                     Canc

```

- 2 Geben Sie in das Feld **Code** den aus einem Buchstaben bestehenden Code ein, der dem gewünschten HilfetHEMA entspricht.
- 3 Drücken Sie ENTER.

Es erscheint ein Ergebnisbildschirm mit Informationen zu dem gewählten HilfetHEMA, oder es wird ein weiteres Menü mit weiteren HilfetHEMA aufgerufen, die Ihre Suche eingrenzen.

➤ **Um die Hilfe zu einem Eingabefeld aufzurufen:**

- Positionieren Sie den Cursor in das betreffende Feld und drücken Sie PF1 (Hilfe) oder geben Sie ein Fragezeichen (?) ein und drücken Sie ENTER.

Es erscheint ein Fenster mit feldspezifischen Anleitungen und ggf. einer Liste der gültigen Eingabewerte.

67 Programmierobjekte bearbeiten

- Felder in den Menüs für Programmierobjekte 550
- Profilparameter RECAT verwenden 553
- Auswahllisten für Programmierobjekte 553
- Besonderheiten bei XRef 558
- Angabe zusätzlicher Kriterien 560
- Direktkommando-Syntax für Programmierobjekte 562

Programmierobjekte können mit allen SYSMAIN-Funktionen be- bzw. verarbeitet werden. Dazu gehören die folgenden Natural-Objekttypen: Programm, Subprogramm, Subroutine, Copycode, Helproutine, Map (Maske), Local Data Area (LDA, lokaler Datenbereich), Global Data Area (GDA, globaler Datenbereich), Parameter Data Area (PDA, Parameterdatenbereich), Class, Text, Recording, Natural Command Processor, Dialog, Function, ISPF Macro, Report, Adapter und Resource.

Programmierobjekte werden in den Systemdateien entsprechend dem Namen der Library, in der sie enthalten sind, gespeichert: wenn die Library mit SYS beginnt (außer der Library SYSTEM), werden die Objekte in der Systemdatei FNAT gespeichert. In allen anderen Libraries werden die Objekte in der Systemdatei FUSER gespeichert.

Dieses Kapitel beschreibt die Menüfunktionen und die Optionen der Auswahlliste, die zur Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei Programmierobjekten zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Verwendung von Direktkommandos gilt.

Felder in den Menüs für Programmierobjekte

Die Menüs für Programmierobjekte (**Programming Objects**) enthalten alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Verarbeitung von Programmierobjekten erforderlich sind. Die Felder, die in einem Menü vorhanden sein können, sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Recat: ON	Zeigt an, dass der Profilparameter RECAT auf ON gesetzt wurde. Siehe Profilparameter RECAT verwenden .	
Code	Gibt an, ob ein gespeichertes (Quellcode-)Objekt und/oder ein katalogisiertes Objekt verarbeitet werden soll:	
	A	Jedes Objekt, das als gespeichertes und/oder katalogisiertes Objekt existiert, wird bearbeitet.
	C	Jedes Objekt, das als katalogisiertes Objekt vorhanden ist, wird bearbeitet.
	S	Jedes Objekt, das als gespeichertes Objekt vorhanden ist, wird bearbeitet.
	W	Nur ein Objekt, das sowohl als gespeichertes als auch als katalogisiertes Objekt vorhanden ist, wird bearbeitet. Ausnahmen sind Copycode, Text und Recording, die nicht katalogisiert werden können. Sie werden jedoch in die Verarbeitung einbezogen, wenn diese Option angegeben ist.
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	

Feld	Erläuterung											
	Y	Ja: Die selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von Objekten wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten, Felder und Zeilenkommandos in einer Auswahlliste verfügbar sind, erfahren Sie unter Auswahllisten für Programmierobjekte .										
	N	Nein: Die selektive Bearbeitung ist ausgeschaltet.										
Name	Der Name des zu verarbeitenden Objekts oder ein Namensbereich: siehe auch Angabe eines Namensbereichs . Die Standardeinstellung ist ein Stern (*), was bedeutet, dass alle Namen ausgewählt werden.											
New Name	Neuer Name: Der Name, der einem Objekt gegeben werden soll, wenn es mit der Funktion Rename umbenannt wird.											
Type	Typ: Der Code, der dem/den zu bearbeitenden Objekttyp(en) entspricht, z. B. P für Programm und M für Map. Siehe TYPE-Angabe . Sie können einen oder mehrere Codes in beliebiger Reihenfolge eingeben. Wenn Sie z.B. PAM eingeben, werden Programme, Parameterdatenbereiche und Maps verarbeitet.											
Set Number	Die Nummer des gespeicherten Sets, das mit der Option XRef Save Set des Kommandos LIST XREF erstellt wurde. Sie können alle SYSMAIN-Verarbeitungsfunktionen auf die in diesem Set enthaltenen Objekte anwenden. Wenn eine gültige Nummer angegeben wird, geht SYSMAIN von einem Predict Set aus. Wenn keine Nummer angegeben wird, wird eine normale Objektverarbeitung angenommen. Sie können eine Library und eine Benutzerkennung für den Predict Set angeben, indem Sie die Felder Set Library und Set User im Fenster Additional Criteria benutzen, das unter Angabe zusätzlicher Kriterien beschrieben wird.											
XREF	Zeigt an, ob XRef-Daten, die in Predict-Systemdateien gespeichert sind, verarbeitet werden sollen. <table border="1" data-bbox="410 1247 1479 1766"> <tbody> <tr> <td data-bbox="410 1293 672 1442">N</td> <td data-bbox="672 1293 1479 1442">Nein: XRef-Daten werden nicht verarbeitet, außer bei Verwendung der Löschfunktion (Delete). Wenn ein katalogisiertes Objekt gelöscht oder ersetzt wird, löscht SYSMAIN immer alle vorhandenen XRef-Daten für dieses Objekt. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="410 1442 672 1486">Y</td> <td data-bbox="672 1442 1479 1486">Ja: Alle XRef-Daten werden verarbeitet.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="410 1486 672 1602">S</td> <td data-bbox="672 1486 1479 1602">Speziell: Ein angegebenes Objekt wird unabhängig davon verarbeitet, ob es Cross-Referenz-Daten hat oder nicht. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="410 1602 672 1680">F</td> <td data-bbox="672 1602 1479 1680">Force/Erzwingen: Alle XRef-Daten werden verarbeitet und das Objekt muss in Predict dokumentiert sein.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="410 1680 672 1766">D</td> <td data-bbox="672 1680 1479 1766">Dokumentiert: Das Objekt muss in Predict dokumentiert sein. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.</td> </tr> </tbody> </table> Weitere Einzelheiten siehe Besonderheiten bei XRef .		N	Nein: XRef-Daten werden nicht verarbeitet, außer bei Verwendung der Löschfunktion (Delete). Wenn ein katalogisiertes Objekt gelöscht oder ersetzt wird, löscht SYSMAIN immer alle vorhandenen XRef-Daten für dieses Objekt. Dies ist die Standardeinstellung.	Y	Ja: Alle XRef-Daten werden verarbeitet.	S	Speziell: Ein angegebenes Objekt wird unabhängig davon verarbeitet, ob es Cross-Referenz-Daten hat oder nicht. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.	F	Force/Erzwingen: Alle XRef-Daten werden verarbeitet und das Objekt muss in Predict dokumentiert sein.	D	Dokumentiert: Das Objekt muss in Predict dokumentiert sein. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.
N	Nein: XRef-Daten werden nicht verarbeitet, außer bei Verwendung der Löschfunktion (Delete). Wenn ein katalogisiertes Objekt gelöscht oder ersetzt wird, löscht SYSMAIN immer alle vorhandenen XRef-Daten für dieses Objekt. Dies ist die Standardeinstellung.											
Y	Ja: Alle XRef-Daten werden verarbeitet.											
S	Speziell: Ein angegebenes Objekt wird unabhängig davon verarbeitet, ob es Cross-Referenz-Daten hat oder nicht. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.											
F	Force/Erzwingen: Alle XRef-Daten werden verarbeitet und das Objekt muss in Predict dokumentiert sein.											
D	Dokumentiert: Das Objekt muss in Predict dokumentiert sein. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.											

Feld	Erläuterung								
Library	<p>Der Name einer Quell- oder Ziel-Library.</p> <p>Die Quell-Library enthält das zu verarbeitende Objekt. Die Ziel-Library ist die Library, in die das Objekt kopiert oder verschoben werden soll, oder in der das Objekt umbenannt wird.</p> <p>Siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries.</p>								
Database	<p>Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.</p> <p>Die Quelldatenbank enthält die Library und die Systemdatei, in der das zu bearbeitende Objekt gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die Library und die Systemdatei, in die das Objekt kopiert oder verschoben werden soll, oder in der das Objekt umbenannt wird.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p>								
File	<p>Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder einer Ziel-Systemdatei (FNAT oder FUSER).</p> <p>Die Quelldatei enthält die Library, in der das zu bearbeitende Objekt gespeichert ist. Die Zieldatei enthält die Library, in die das Objekt kopiert oder verschoben werden soll, oder in der das Objekt umbenannt wird.</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p>								
Replace	<p>Ersetzen: Gibt an, ob ein Objekt bei der Benutzung der Funktionen Verschieben (Move), Kopieren (Copy) oder Umbenennen (Rename) ersetzt werden soll:</p> <table border="1" data-bbox="311 995 1385 1283"> <tr> <td data-bbox="311 995 711 1045"></td> <td data-bbox="711 995 1385 1045"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 1045 711 1121">Y</td> <td data-bbox="711 1045 1385 1121">Ja: Ein in der Zielumgebung vorhandenes Objekt mit demselben Namen wird ersetzt.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 1121 711 1241">N</td> <td data-bbox="711 1121 1385 1241">Nein: Ein gleichnamiges Objekt, das in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 1241 711 1283"></td> <td data-bbox="711 1241 1385 1283"></td> </tr> </table> <p>Siehe auch Option Replace (Ersetzen) verwenden.</p>			Y	Ja: Ein in der Zielumgebung vorhandenes Objekt mit demselben Namen wird ersetzt.	N	Nein: Ein gleichnamiges Objekt, das in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.		
Y	Ja: Ein in der Zielumgebung vorhandenes Objekt mit demselben Namen wird ersetzt.								
N	Nein: Ein gleichnamiges Objekt, das in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.								
Criteria	<p>Kriterien: Ruft das Fenster Additional Criteria auf, in dem Sie zusätzliche Objektauswahlkriterien angeben können. Mögliche Werte:</p> <table border="1" data-bbox="311 1415 1385 1633"> <tr> <td data-bbox="311 1415 711 1465"></td> <td data-bbox="711 1415 1385 1465"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 1465 711 1541">N</td> <td data-bbox="711 1465 1385 1541">Nein: Das Fenster Additional Criteria wird nicht aufgerufen. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 1541 711 1633">Y</td> <td data-bbox="711 1541 1385 1633">Ja: Das Fenster Additional Criteria wird aufgerufen.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="311 1633 711 1675"></td> <td data-bbox="711 1633 1385 1675"></td> </tr> </table> <p>Siehe auch Angabe zusätzlicher Kriterien.</p>			N	Nein: Das Fenster Additional Criteria wird nicht aufgerufen. Dies ist die Standardeinstellung.	Y	Ja: Das Fenster Additional Criteria wird aufgerufen.		
N	Nein: Das Fenster Additional Criteria wird nicht aufgerufen. Dies ist die Standardeinstellung.								
Y	Ja: Das Fenster Additional Criteria wird aufgerufen.								

Profilparameter RECAT verwenden

Wenn der Profilparameter `RECAT` beim Start der Sitzung auf `ON` gesetzt wurde, wird dies in den Menüs der Programmierobjekte (**Programming Objects**) und in den Auswahlbildschirmen (**Selection**) angezeigt.

Bei der Verwendung von `SYSMAIN`-Funktionen mit `RECAT=ON` gelten die normalen dynamischen Rekatalogisierungsregeln, wie sie unter *RECAT - Dynamisches Rekatalogisieren* in der *Parameter-Referenz*-Dokumentation beschrieben sind. Dies bedeutet Folgendes:

- Wenn ein Objekt sowohl als gespeichertes Objekt (saved) als auch als katalogisiertes Objekt (cataloged) existiert, können weder das gespeicherte noch das katalogisierte Objekt unabhängig voneinander verarbeitet werden.
- Wenn ein Objekt nur als katalogisiertes Objekt existiert, können Sie mit ihm keine `SYSMAIN`-Funktion ausführen, die nur katalogisierte Objekte verarbeitet (es erscheint die Fehlermeldung `Invalid request with dynamic recatalog/Ungültige Anforderung mit dynamischer Rekatalogisierung`) oder ein katalogisiertes Objekt auf einem **Selection**-Bildschirm auswählen.

Bei der automatisierten Verarbeitung wird jedes Objekt, das diesen Regeln nicht entspricht, ignoriert und die Verarbeitung mit dem nächsten Objekt fortgesetzt.

Auswahllisten für Programmierobjekte

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird auf einem **Selection**-Bildschirm eine Auswahlliste mit allen Programmierobjekten angezeigt, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten und Felder eines **Selection**-Bildschirms und die Zeilenkommandos, die für die weitere Verarbeitung eines Programmierobjekts zur Verfügung stehen:

- [Spalten und Felder](#)

▪ Zeilenkommandos

Spalten und Felder

Die folgenden Spalten und Felder werden auf einem **Selection**-Bildschirm angezeigt:

Spalte/Feld	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
Name	Der Name des Programmierobjekts, das den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
Type	Der Code, der dem Typ des Objekts entspricht, wie er in <i>TYPE-Angabe</i> aufgeführt ist.
S/C	Das Objekt, das für das Programmierobjekt existiert: ein gespeichertes/Quellcodeobjekt (S) und/oder ein katalogisiertes Objekt (C).
Message	Die Meldung, die den Verarbeitungsstatus eines Programmierobjekts angibt. Mögliche Meldungen: Siehe <i>Status-Meldungen</i> .
Listed Library	Aufgelistete Library: Der Name der Library, die das/die ausgewählte(n) Programmierobjekt(e) enthält.

Zeilenkommandos

In der Spalte C (Command) eines **Selection**-Bildschirms kann eines der folgenden Zeilenkommandos eingegeben werden:

Zeilenkommando	Funktion
A	Jedes in der Spalte S/C (Saved/Cataloged) aufgelistete Objekt verarbeiten, d.h. gespeicherte/Quellcodeobjekte (S) und/oder katalogisierte Objekte (C). Dieses Kommando gilt nicht für die Such- (Find) oder Auflistfunktion (List).
B	Löscht das katalogisierte Objekt aus dem Natural Buffer Pool. Das Löschen des/der angegebenen Objekts/Objekte muss durch die Eingabe von DELETE in einem Fenster bestätigt werden, das erscheint, nachdem Sie das/die Objekt(e) angegeben und ENTER gedrückt haben.
C	Verarbeitet nur das katalogisierte Objekt, auch wenn es ein entsprechendes gespeichertes Objekt gibt. Wenn C für ein Objekt angegeben wird, das nur als gespeichertes Objekt existiert, tritt ein Fehler auf. Dieses Kommando gilt nicht für die Such- (Find) oder Auflistfunktion (List).
D	Gilt nur bei einem Library Selection -Bildschirm. Siehe auch <i>Auflisten und Auswählen von Libraries</i> . Zeigt eine Kurzliste der Objekte an, die in der angegebenen Library enthalten sind. Die in der Liste enthaltenen Informationen (Name, Typ, Quellcode-/katalogisiertes Objekt) sind identisch mit den Informationen, die auf dem Selection -Bildschirm angezeigt werden, der unter <i>Selektive Verarbeitung in Menüfunktionen und Kommandos benutzen</i> gezeigt wird.

Zeilenkommando	Funktion
H	<p>Erstellt eine Hardcopy des gespeicherten (Quellcode-)Objekts.</p> <p>Der Quellcode des angegebenen Objekts wird gedruckt und auf dem Bildschirm angezeigt.</p>
I	<p>Verzeichnisinformationen eines Objekts anzeigen.</p> <p>Dieses Kommando ist vergleichbar mit dem Systemkommando <code>LIST DIR object-name</code>. Details zu den angezeigten Verzeichnisinformationen finden Sie unter <i>Directory-Informationen anzeigen</i> in der <i>Systemkommandos-Dokumentation</i>.</p>
L	<p>Anzeige des Quellcodes eines gespeicherten (Quellcode-)Objekts.</p> <p>Dieses Kommando entspricht dem Systemkommando <code>LIST object-name</code>. Zu den Kommandos, die von einem Quellcode-Bildschirm aus ausgeführt werden können, siehe <i>Source-Liste</i> in der <i>Systemkommandos-Dokumentation</i>. Ausnahmen: Das Kommando <code>EXPAND</code> ist nicht verfügbar. Das Kommando <code>ZOOM</code> kann nicht verwendet werden, wenn das anzuzeigende Quellobjekt in einer Steplib Library enthalten ist.</p> <p>Auf einem Library Selection-Bildschirm (siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries):</p> <p>Sie können eine erweiterte Liste der in der Library enthaltenen Objekte anzeigen. Zusätzlich zu den Informationen, die mit dem Zeilenkommando <code>D</code> angezeigt werden, liefert die erweiterte Liste Informationen des Objektverzeichnisses: Programmiermodus, Natural-Version, Benutzerkennung, Datum und Uhrzeit wann gespeichert/katalogisiert.</p>
R	<p>Anzeige des Langnamens eines Natural-Objekts vom Typ Ressource.</p> <p>Auf einem Library Selection-Bildschirm (siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries):</p> <p>Überprüfen der Verwendung von externen Subroutinen: Zeigt für die angegebene Library und den Objektbereich die Objekte an, für die ein katalogisiertes Objekt existiert, und gibt an, ob ein Objekt auf ein externes Subprogramm verweist.</p> <p>Für jedes Objekt, das auf ein externes Subprogramm verweist, wird der Name des externen Subprogramms und der Name des katalogisierten Objekts angezeigt, das für dieses Subprogramm existiert, falls verfügbar. Für ein Objekt vom Typ Subroutine wird der Name des entsprechenden Alias-Langnamens angezeigt.</p>
S	<p>Verarbeitet nur das gespeicherte (Quellcode-)Objekt, auch wenn es ein entsprechendes katalogisiertes Objekt gibt. Wenn <code>S</code> bei einem Objekt angegeben wird, das nur als katalogisiertes Objekt existiert, tritt ein Fehler auf.</p> <p>Dieses Kommando gilt nicht für die Such- (Find) oder Auflistfunktion (List).</p> <p>Auf einem Library Selection-Bildschirm (siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries):</p> <p>Auflistung aller in der angegebenen Library enthaltenen externen Subroutinen anhand ihrer Alias-Langnamen und/oder der Kurznamen ihrer entsprechenden katalogisierten Objekte.</p>
X	<p>Gilt nur, wenn Natural Connection und Entire Connection installiert sind.</p> <p>Gespeicherte(s) (Quellcode-)Objekt(e) auf einen PC herunterladen: siehe auch Quellcodeobjekte auf einen PC herunterladen.</p>

Zeilenkommando	Funktion
Z	Größen berechnen: Überprüft die Größen der gespeicherten (Quellcode-)Objekte und der katalogisierten Objekte, z. B. die DATSIZE-, ESIZE- und MCG-Größe.

Quellcodeobjekte auf einen PC herunterladen

Die Download-Option gilt nur, wenn Natural Connection und Entire Connection installiert sind.

» Um ein oder mehrere Quellobjekte herunterzuladen:

1 Bevor Sie SYSMAIN aufrufen:

- Definieren Sie die Arbeitsdateien (Work Files) 6 und 7 als PC-Arbeitsdateien.
- Aktivieren Sie nach dem Sitzungsstart die PC-Verbindung durch Eingabe des folgenden Terminalkommandos:

```
%+
```

(Siehe auch %+ und %- — *Natural Connection ein-/ausschalten* in der *Terminalkommandos-Dokumentation*).

2 Rufen Sie einen beliebigen **Selection**-Bildschirm auf.

3 Geben Sie neben dem oder den Objekten, die Sie herunterladen möchten, das folgende Zeilenkommando ein:

```
X
```

Drücken Sie ENTER.

Es erscheint ein **PC Download Options**-Fenster ähnlich dem folgenden Beispiel:

```

13:23:15          ***** NATURAL SYSMAN UTILITY *****          2005-08-10
User SAG          -      Copy      Selection      -

COPY ALL * WITH XREF N FROM OLDLIB WHERE DBID 10 FNR 32 TO NEWLIB WHERE
DBID 10 FNR 32

C  Name      Type  S/C  Message          C  Name      Type  S/C  Message
-  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -  - - - - -
X  SUB1      Subpgm S          X  SUB2      Subpgm S/C
X  SUB3      Subpgm S/C       X  SUB4      Subpgm S
X  SUB5      Subpgm S/C       X  SUB6      Subpgm S/C
+----- PC Download Options -----+ S/C
! Specify the relevant PC options          ! S/C
!                                          ! S
! Drive ..... C                          ! S/C
! Path ..... SOURCES/SUBPROGRAMS         ! S/C
! Extension .. NS*                        ! S
!                                          ! S
!                                          ! S
!                                          ! ed Library: OLDLIB
! Warning: This will overwrite any existing objects with !
! the same path, name and extension.          ! Exit) _
+-----+ -PF10--PF11--PF12---
          Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren          Canc

```

Geben Sie in das Feld **Drive** (Laufwerk) den Namen des PC-Laufwerks ein, auf das das Objekt bzw. die Objekte heruntergeladen werden sollen. Die Standardeinstellung ist C.

Geben Sie in das Feld **Path** (Pfad) den Namen des PC-Verzeichnisses/Unterverzeichnisses ein, in das das oder die Objekt(e) heruntergeladen werden sollen (im obigen Beispiel das Unterverzeichnis SUBPROGRAMS im Verzeichnis SOURCES). Geben Sie einen Schrägstrich (/) als Trennzeichen zwischen einem Verzeichnis und einem Unterverzeichnis sowie zwischen Unterverzeichnissen ein. Wenn das angegebene Verzeichnis/Unterverzeichnis nicht existiert, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

Geben Sie im Feld **Extension** (Erweiterung) die Erweiterung der Textdatei an, in die der Quellcode des Objekts geladen werden soll. Wenn Sie NS* angeben, wird der Stern (*) durch den angegebenen Objekttyp ersetzt (siehe [TYPE-Angabe](#)).

Beispiel: Ein Subprogramm mit dem Namen SUB1 wird in eine Datei mit dem Namen SUB1.NSN geladen.

- 4 Drücken Sie ENTER, um das oder die Objekte zu laden.

In der Nachrichtenzeile erscheint die folgende Meldung: 4824:Requested option(s) processed successfully (Angeforderte Optionen erfolgreich ausgeführt).

Wenn die Spalte **Message** (Meldung) auf dem Bildschirm angezeigt wird, erscheint neben dem bzw. den heruntergeladenen Objekten außerdem die Meldung Exported (exportiert).

- 5 Falls gewünscht, können Sie mit dem Herunterladen weiterer Objekte aus dieser Auswahlliste fortfahren.

Das Fenster **PC Download Options** wird für weitere Downloads vom aktuellen **Selection**-Bildschirm nicht mehr angezeigt. Dieses Fenster erscheint nur, wenn das Zeilenkommando `X` zum ersten Mal nach dem Aufrufen eines **Selection**-Bildschirms oder nach der Ausführung des Direktkommandos `SET PC` abgesetzt wird.

Die Einstellungen im Fenster **PC Download Options** bleiben aktiv, bis Sie `SYSMAIN` beenden.

Besonderheiten bei XRef

Alle Cross-Referenz-Daten (XRef), die in der Predict-Systemdatei gespeichert sind, können mit `SYSMAIN` verarbeitet werden. Die Option **XREF** gibt an, ob `SYSMAIN` XRef-Daten verarbeiten soll. XRef-Daten werden immer gelöscht, wenn die Funktion **Delete** oder **Replace** für ein katalogisiertes Objekt ausgeführt wird.

Wenn Predict nicht installiert wurde, setzen Sie die Option **XREF** auf `N`, so dass keine Validierung von Predict-Dateien durchgeführt wird. Wenn die Option **XREF** auf `Y` gesetzt ist und die verwendete(n) `FDIC`-Datei(en) keine gültige(n) Predict-Datei(en) ist (sind), wird eine Fehlermeldung zurückgegeben.

Die Regeln für das Setzen der **XREF**-Option sind die gleichen wie die von Natural Security geforderten. In einer Umgebung ohne Natural Security gibt es jedoch keine Einschränkungen.

Es gibt folgende Einstellungen für **XREF**:

- **XREF** auf `N` gesetzt
- **XREF** auf `Y` oder `F` gesetzt
- **XREF** auf `F` gesetzt
- **XREF** auf `S` gesetzt
- **XREF** auf `D` gesetzt
- **XREF**-Fehler

XREF auf `N` gesetzt

Wenn die Option **XREF** auf `N` gesetzt ist, werden keine XRef-Daten verarbeitet, aber in Situationen, in denen ein katalogisiertes Programmierobjekt gelöscht oder ersetzt wird, löscht `SYSMAIN` die XRef-Daten. Die Ziel-Predict-Systemdatei wird entsprechend den aktuellen Einstellungen der Quell- oder Ziel-`FDIC`-Systemdatei bestimmt. Die Voreinstellung ist der Wert, der dem Profilparameter `FDIC` (siehe *FDIC - Predict-Systemdatei* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*) zu Beginn der Natural-Sitzung zugewiesen wurde.

XREF auf Y oder F gesetzt

Wenn die Option **XREF** auf Y oder F gesetzt ist, werden während der Verarbeitung die folgenden Aktionen durchgeführt:

- SYSMAIN prüft, ob XRef-Daten bereits in der Quell-Predict-Systemdatei vorhanden sind.
- Wenn die Option **Replace** aktiv ist (auf Y gesetzt) und ein Programmierobjekt aus der Zielumgebung gelöscht werden soll, werden die XRef-Daten in der Ziel-Predict-Systemdatei gelöscht.
- Wenn ein Programmierobjekt in eine neue Umgebung kopiert wird, werden die XRef-Daten des Programmierobjekts aus der Quell-Predict-Systemdatei in die Ziel-Predict-Systemdatei kopiert. Der Library-Name wird entsprechend geändert und im Falle der **Rename**-Funktion wird auch der Objektname geändert.
- Wurde die **Move**-Funktion (Verschieben) angefordert, werden die XRef-Daten des Programmierobjekts aus der Quell-Predict-Systemdatei gelöscht.

XREF auf F gesetzt

Wenn die Option **XREF** auf F gesetzt ist, prüft SYSMAIN zusätzlich, ob für das Programmierobjekt (nur Programm, Subroutine, Subprogramm, Map oder Helproutine) ein Predict-Programmeintrag in der Ziel-Predict-Systemdatei definiert ist. Wenn nicht, wird die Verarbeitung des Objekts abgebrochen.

XREF auf S gesetzt

Wenn die Option **XREF** auf S gesetzt ist, gilt der Sonderfall, dass eine Reihe von angegebenen Objekten mit entsprechenden XRef-Daten verarbeitet wird, unabhängig davon, ob alle Objekte Cross-Referenzdaten haben oder nicht: Die Objekte, die Cross-Referenzdaten haben, werden mit ihren Cross-Referenzdaten verarbeitet, und die Objekte, die keine haben, werden ebenfalls verarbeitet.

XREF auf D gesetzt

Wenn die Option **XREF** auf D gesetzt ist, prüft SYSMAIN, ob für das Programmierobjekt (nur Programm, Subroutine, Subprogramm, Map oder Helproutine) ein Predict-Programmeintrag in der Ziel-Predict-Systemdatei definiert ist. Ist dies nicht der Fall, wird die Verarbeitung des Objekts abgebrochen. Objekte, die Cross-Referenzdaten haben, werden mit ihren Cross-Referenzdaten verarbeitet, und die Objekte ohne Cross-Referenzdaten werden ebenfalls verarbeitet.

XREF-Fehler

Wenn bei der SYSMAIN-Verarbeitung von XRef-Daten eine der folgenden Inkonsistenzen auftritt, wird die gesamte Verarbeitung für das Objekt oder die Funktion abgebrochen und eine Fehlermeldung angezeigt:

- Der Wert der Option **XREF** in Natural Security ist F oder Y, und Sie haben den Wert Y bzw. N angegeben.
- Die Option **XREF** ist auf F oder D gesetzt, und SYSMAIN findet in Predict keinen dokumentierten Programmeintrag für das bearbeitete Objekt.
- Es wurde eine ungültige Predict-Datei angegeben.
- Der Wert der Option **XREF** in Natural Security ist F, D oder Y und Sie haben den Wert S angegeben.
- Der Wert der Option **XREF** in Natural Security ist D und Sie haben den Wert N angegeben.

Angabe zusätzlicher Kriterien

Zusätzlich zu den Auswahlkriterien, die in den Eingabefeldern eines **Programming Object**-Menüs angegeben sind, können Sie Objekte nach Datum/Uhrzeit, Benutzerkennung und Terminalkennung auswählen, das bzw. die sich auf ihre Speicherung oder Katalogisierung bezieht.

Sie können auch die Benutzerkennung und die Library für einen Predict Set angeben. Diese Option gilt nicht für die **List**- und **Find**-Funktionen.

Sie können z.B. nur die Objekte auswählen, die an einem bestimmten Tag zwischen 8:00 und 12:00 Uhr von einem bestimmten Benutzer an einem bestimmten Terminal katalogisiert wurden, d.h. die Verarbeitung der Objekte nach den Auswahlkriterien basiert auf allen ausgewählten Kriterien als Ganzes, nicht auf jeder einzelnen Bedingung.

➤ Um zusätzliche Auswahlkriterien anzugeben:

- 1 Ersetzen Sie im Feld **Criteria** des Menüs **Programming Objects** den Wert N (Standardeinstellung) durch Y.

Es erscheint das Fenster **Additional Criteria**, zum Beispiel:


```

15:24:55          ***** NATURAL SYSMAIN UTILITY *****          2006-09-15
User MM0          - Copy Programming Objects -

+-----+
!           --- Additional Criteria ---           !
!           !                                     !
! Object Type ..... PN_____ !
! Date/Time From .. 2006-01-01 _____ !
! Date/Time To .... _____ !
! User ID ..... SAG_____ !
! Terminal ID ..... _____ !
! Set Library ..... _____ !
! Set User ..... _____ !
!           !                                     !
Code .. ! Command ==> !
Object Name .. !                                     !
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+ N
Source Library ... SYSTEM__ Database .... 10__ File .. 32__
Target Library ... _____ Database .... 10__ File .. 32__
Options Replace ... N          + Criteria .... Y

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Help Menu Exit Copy Del Find List Move Ren Fsec Fdic Fnaf

```

Geben Sie die gewünschten Auswahlkriterien ein. Wenn im Fenster **Additional Criteria** im Feld **Object Type** ein oder mehrere Objekttyp-Codes eingegeben wurden, ist das Feld **Type** im Menü **Programming Objects** mit denselben Objekttyp-Codes vorbelegt.

- 2 Wenn Sie zum Menü **Programming Objects** zurückkehren, zeigt ein Pluszeichen (+) vor dem Feld **Criteria** an, dass zusätzliche Objektauswahlkriterien angegeben wurden. Im obigen Beispiel die Benutzerkennung SAG.

Das Pluszeichen (+) wird nicht angezeigt, wenn nur das Feld **Object Type** einen Eintrag enthält, da dieser Eintrag bereits im Feld **Type** im Menü **Programming Objects** erscheint.

DELETE

```
DELETE [ { ALL
          CATALOGED
          SAVED
          STOWED } ] name [ IN [LIBRARY]
                          lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
DELETE C M> IN LIB ORDERS
```

```
D * IN TESTLIB DBID 1 FNR 5 NAME SYSNAT
```

```
D SA * IN LIBTEST TYPE GLA
```

```
D * TYPE PM IN TESTORD FMDATE 2007-01-01 TODATE 2007-04-30
```

FIND, LIST und LISTLIB

```
{ FIND
  LIST
  LISTLIB } [ { ALL
               CATALOGED
               SAVED
               STOWED } ] name [ IN [LIBRARY]
                               lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```



Anmerkung: Das Direktkommando LISTLIB ist nur im Batch-Modus verfügbar und dient dazu, eine Liste von Library-Namen zu erhalten.

Beispiele:

```
FIND SAVED MENU IN TESTLIB
```

```
FIND STOWED MAINMENU IN SYS* WHERE DBID 1 FNR 5
```

```
F ALL PROG2 IN PROD* FNR 27 DBID 1
```

```
LIST * IN TESTLIB
```

```
LIST DT* IN TESTLIB
```

```
L SAVED TEST* IN TESTLIB TYPE PNS FNR 6
```

```
L SA TEST* TYPE PM IN TESTLIB FNR 6 DBID 2 FMDATE 2007-01-01
```

```
LISTLIB ALL MENU IN SYS* DBID 10 FNR 44
```

RENAME

```

RENAME [ [ { ALL
          CATALOGED
          SAVED
          STOWED } ] ] name AS new-name [with-clause]
          [ FM [LIBRARY] lib-name ] [where-clause]
          [ TO [LIBRARY] lib-name [where-clause] ]
    
```

Beispiele:

```

RENAME PGM1 AS PROG1 FM TESTLIB
R PGM1 AS PROG1 FM TESTLIB DBID 1 FNR 5 TO PRODLIB DBID 2 FNR 6
R PGM* TYPE PS RCOP FM TESTLIB TO PRODLIB
    
```

where-clause

```

[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name] [CIPHER cipher]
          [ { PASSWORD } password ]
          [ { PSW } password ]
          [DIC (dbid,fnr,password,cipher)]
          [SEC (dbid,fnr,password,cipher)]
    
```

Trennzeichen

Kommas müssen als Trennzeichen zwischen den Werten nach dem Schlüsselwort SEC verwendet werden, oder wenn ein Wert fehlt. Zum Beispiel: SEC (10, ,secret,2a). Wenn der Session-Parameter ID (siehe ID - Input-Begrenzungszeichen in der Parameter-Referenz-Dokumentation) auf Komma (,) gesetzt wurde, verwenden Sie einen Schrägstrich (/) als Trennzeichen zwischen den Werten.

with-clause

```

[WITH] [IYPE type] [FMDATE date-from] [TODATE date-to] [FM TIME time-from]
          [TOTIME time-to] [USER user-id] [TID terminal-id] [XREF xref] [HELP]
          [REPLACE] [RCOP] [EXTEND] [ PROMPT ] [ MON ]
          [NOPROMPT] [ NOMON ]
          [SETUSER set-user] [SETNO set-number] [SETLIBRARY set-library]
    
```

68

Debug-Umgebungen bearbeiten

- Felder im Menü Debug Environments 566
- Auswahllisten für Debug-Umgebungen 568
- Direktkommando-Syntax für Debug-Umgebungen 569

Alle SYSMAIN-Funktionen, mit Ausnahme der Funktion **Find**, können in Debug-Umgebungen ausgeführt werden.

Die Angabe der Debug-Umgebung muss immer mit der Datenbankkennung (DBID) und der Dateinummer (FNR) der entsprechenden FUSER-Systemdatei übereinstimmen.

Dieses Kapitel beschreibt die Menüfunktionen und Auswahllistenoptionen, die zur Ausführung einer SYSMAIN-Funktion in Debug-Umgebungen zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Verwendung von Direktkommandos gilt.

Verwandtes Thema:

Debug Environment Maintenance (Verwaltung der Debug-Umgebung) in der *Debugger-Dokumentation*

Felder im Menü Debug Environments

Das Menü **Debug Environments** enthält alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von Debug-Umgebungen erforderlich sind. Die Felder in diesem Menü sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Code	Gibt die auszuführende Funktion an. Siehe Beschreibung der Funktionen :	
	C	Copy - Debug-Umgebung kopieren.
	D	Delete - Debug-Umgebung löschen.
	L	List - Debug-Umgebung auflisten.
	M	Move - Debug-Umgebung verschieben.
	R	Rename - Debug-Umgebung umbenennen.
	Anmerkung: Wenn eine Debug-Umgebung von einer Library in eine andere verschoben oder kopiert wurde, müssen die Breakpoints und Watchpoints an die neue Library angepasst werden. Einzelheiten siehe <i>Debug-Umgebung in verschiedenen Libraries verwalten</i> in der <i>Debugger-Dokumentation</i> .	
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	
	Y	Ja: Die selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von Debug-Umgebungen wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten, Felder und Zeilenkommandos in einer Auswahlliste zur Verfügung stehen, erfahren Sie unter Auswahllisten für Debug-Umgebungen .
N	Nein: Die selektive Verarbeitung ist ausgeschaltet. Name	

Feld	Erläuterung	
Name	<p>Der Name der zu bearbeitenden Debug-Umgebung oder ein Bereich von Namen: siehe auch Angabe eines Namensbereichs.</p> <p>Die Standardeinstellung ist ein Stern (*), was bedeutet, dass alle Namen ausgewählt werden.</p>	
New Name	<p>Neuer Name: Der Name, der einer Debug-Umgebung gegeben werden soll, wenn sie mit der Funktion Rename umbenannt wird.</p>	
Library	<p>Der Name einer Quell- oder Ziel-Library.</p> <p>Die Quell-Library enthält die zu bearbeitende Debug-Umgebung. Die Ziel-Library ist die Library, in die die Debug-Umgebung kopiert oder verschoben werden soll, oder in die die Debug-Umgebung umbenannt wird.</p> <p>Siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries.</p>	
Database	<p>Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.</p> <p>Die Quelldatenbank enthält die Library und die Systemdatei, in der die zu bearbeitende Debug-Umgebung gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die Library und die Systemdatei, in die die Debug-Umgebung kopiert oder verschoben werden soll, oder in der die Debug-Umgebung umbenannt wird.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p>	
File	<p>Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder einer Ziel-Systemdatei (FNAT oder FUSER).</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p> <p>Die Quelldatei enthält die Library, in der die zu bearbeitende Debug-Umgebung gespeichert ist. Die Zieldatei enthält die Library, in die die Debug-Umgebung kopiert oder verschoben werden soll, oder in der die Debug-Umgebung umbenannt wird.</p>	
Replace	<p>Ersetzen: Gibt an, ob eine Debug-Umgebung bei der Verwendung der Funktionen Move (Verschieben), Copy (Kopieren) oder Rename (Umbenennen) ersetzt werden soll:</p>	
	Y	Ja: Eine Debug-Umgebung mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.
	N	Nein: Eine Debug-Umgebung mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.
	<p>Siehe auch Option Replace (Ersetzen) verwenden.</p>	

Auswahllisten für Debug-Umgebungen

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird auf einem Auswahlbildschirmbild (**Selection**) eine Auswahlliste mit allen Debug-Umgebungen angezeigt, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen.

Dieser Abschnitt beschreibt die auf einem Auswahlbildschirmbild enthaltenen Spalten und Felder sowie die Zeilenkommandos, die zur weiteren Bearbeitung einer Debug-Umgebung zur Verfügung stehen:

- [Spalten und Felder](#)
- [Zeilenkommandos](#)

Spalten und Felder

Die folgenden Spalten und Felder werden auf einem Auswahlbildschirm angezeigt:

Spalte/Feld	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
Environment	Umgebung: Der Name der Debug-Umgebung, die den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
Message	Meldung: Die Meldung, die den Verarbeitungsstatus einer Debug-Umgebung angibt. Mögliche Meldungen siehe Status-Meldungen .
Listed Library	Aufgelistete Library: Der Name der Library, die die ausgewählte(n) Debug-Umgebung(en) enthält.

Zeilenkommandos

Eines der folgenden Zeilenkommandos kann in der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) eingegeben werden:

Zeilenkommando	Funktion
A	Verarbeitet die Debug-Umgebung. Dieses Zeilenkommando ist auf dem List Selection -Bildschirm nicht verfügbar. Auf einem List Selection können Sie nur einen Punkt (.) eingeben, um den Bildschirm zu verlassen.
L	Zeigt eine Liste der Debug-Umgebungen an, die in der angegebenen Library enthalten sind. Gilt nur bei einem Library Selection -Bildschirm (siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries).

Direktkommando-Syntax für Debug-Umgebungen

In diesem Abschnitt wird die Syntax für die Ausführung von SYSMAIN-Funktionen in Debug-Umgebungen mit Hilfe von Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus beschrieben. Allgemeine Anleitungen zur Verwendung von Direktkommandos siehe [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#).

Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der where-Klausel (*where-clause*) und der With-Klausel (*with-clause*) ist bei allen Kommandos identisch.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE
- LIST
- RENAME
- where-clause
- with-clause

COPY und MOVE

```
{ COPY }
{ MOVE }  DEBUG  name FM [LIBRARY] lib-name [where-clause]
          TO [LIBRARY] lib-name [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
COPY D ENV FM TESTLIB WHERE DBID 1 FNR 5 TO PRODLIB WHERE DBID 2 FNR 5 WITH REP
```

```
C DEBUG ENV FM TESTLIB FNR 6 TO PRODLIB FNR 7 REP
```

```
MOVE DEBUG ENV FM OLDLIB WHERE DBID 1 FNR 5 TO NEWLIB WHERE DBID 2 FNR 5
```

```
M DEBUG ENV FM OLDLIB FNR 6 TO NEWLIB FNR 7 REP
```

DELETE

```
DELETE DEBUG name [ IN [LIBRARY] lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
DELETE DEBUG U* IN TESTLIB FNR 150
```

```
D DEBUG TEST* IN TESTLIB IN DBID 177 FNR 205
```

LIST

```
LIST DEBUG name [ IN [LIBRARY] lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
LIST DEBUG ENV* IN TESTLIB DBID 1 FNR 5
```

```
L D DT* IN TESTLIB DBID 10
```

RENAME

```
RENAME DEBUG name AS new-name [with-clause]  

           IN [LIBRARY] lib-name [where-clause]  

           TO [LIBRARY] lib-name [where-clause]
```

Beispiele:

```
RENAME D OLDENV AS NEWENV IN TESTLIB RCOP
```

```
R DEBUG OLDENV AS NEWENV IN TESTLIB DBID 1 FNR 4 TO PRODLIB DBID 1 FNR 5
```

```
R DEBUG OLDENV AS NEWENV IN TESTLIB FNR 4 TO PRODLIB FNR 5 REPLACE RCOP
```

where-clause

```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name ]  

[CIPHER cipher] [ { PASSWORD } password ]  

                 [ PSW ]
```

with-clause

```
[WITH] [REPLACE] [RCOP] [ PROMPT ] [ MON ] [HELP]  
[NOPROMPT] [NOMON]
```


69 Fehlermeldungen bearbeiten

- Felder in den Menüs für Fehlermeldungen 574
- Auswahllisten für Fehlermeldungen 576
- Fehlermeldungen neu nummerieren 578
- Sprachen angeben 579
- Direktkommando-Syntax für Fehlermeldungen 579

Alle SYSMAIN-Funktionen können bei benutzerdefinierten und bei Natural-System-Fehlermeldungen angewendet werden. Fehlermeldungen können von einer Library in eine andere verschoben werden, oder die Sprachtexte der einzelnen Fehlermeldungen können kopiert (**Copy**), verschoben (**Move**) oder ersetzt (**Replace**) werden. Darüber hinaus ist es möglich, eine einzelne Fehlermeldung oder einen Bereich von Fehlermeldungen mit Hilfe der Umbenennungsfunktion (**Rename**) neu zu nummerieren.

Wenn Natural Security installiert ist, dürfen nur autorisierte Benutzer die Fehlermeldungen des Natural-Systems bearbeiten.

Fehlermeldungen werden je nach Typ in den Systemdateien gespeichert:

- Fehlermeldungen des Natural-Systems werden in der Systemdatei FNAT gespeichert.
- Benutzerdefinierte Fehlermeldungen in der Systemdatei FUSER oder FNAT gespeichert.

Dieser Abschnitt beschreibt die Menüfunktionen und Auswahllistenoptionen, die für die Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei Fehlermeldungen zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Benutzung von Direktkommandos gilt.

Verwandtes Thema:

[SYSERR Utility](#)-Dokumentation.

Felder in den Menüs für Fehlermeldungen

Die **Error Message Texts**-Menüs enthalten alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von Fehlermeldungen erforderlich sind. Die Felder, die in einem Menü vorhanden sein können, sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Code	Gibt an, ob eine kurze und/oder eine erweiterte (lange) Fehlermeldung verarbeitet werden soll. Mögliche Werte:	
	A	Jede Fehlermeldung, für die eine kurze und/oder eine erweiterte (lange) Meldung vorliegt, wird verarbeitet.
	E	Jede Fehlermeldung, zu der eine erweiterte (lange) Fehlermeldung vorliegt, wird verarbeitet. Es werden nur erweiterte Fehlermeldungen mit zugehörigen kurzen Fehlermeldungen verarbeitet. Eine erweiterte Fehlermeldung kann nicht in eine Zielumgebung übertragen werden, wenn keine entsprechende kurze Fehlermeldung in der Zielumgebung vorhanden ist.

Feld	Erläuterung	
	S	Jede Fehlermeldung, zu der eine kurze Fehlermeldung vorhanden ist, wird verarbeitet.
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	
	Y	Ja: Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von Fehlermeldungen wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten und Zeilenkommandos auf einer Auswahlliste zur Verfügung stehen, erfahren Sie unter Auswahllisten für Fehlermeldungen .
	N	Nein: Die selektive Verarbeitung ist ausgeschaltet.
No. From or Number	Nummer von oder Nummer: Die Nummer der zu verarbeitenden Fehlermeldung bzw. die Anfangsnummer eines Nummernkreises, wenn im Feld No. To eine Endnummer angegeben ist. Siehe auch Fehlermeldungen neu nummerieren .	
No. To	Nummer bis: Die Endnummer eines zu bearbeitenden Nummernbereichs von Fehlermeldungen, wenn im Feld No. From eine Startnummer eingegeben wird. Siehe auch Fehlermeldungen neu nummerieren .	
New From	Neu von: Gilt für die Funktion Rename (Umbenennen). Die neue Nummer, die einer bestehenden Fehlermeldung gegeben werden soll, oder die Startnummer eines Bereichs neuer Nummern, die einem Bereich bestehender Fehlermeldungen gegeben werden sollen. Siehe auch Fehlermeldungen neu nummerieren .	
New To	Neu bis: Gilt für die Funktion Rename (Umbenennen). Die Endnummer eines Bereichs neuer Fehlermeldungsnummern, die einem Bereich vorhandener Fehlermeldungen zugewiesen werden. Siehe auch Fehlermeldungen neu nummerieren .	
Library	Der Name einer Quell- oder Ziel-Library oder eines Bereichs von Namen. Wenn Sie Natural System-Fehlermeldungen verarbeiten wollen, lassen Sie das Feld Library leer. Die Quell-Library enthält die zu verarbeitende(n) Fehlermeldung(en). Die Ziel-Library ist die Library, in die die Fehlermeldung kopiert oder verschoben werden soll, oder in der die Fehlermeldung neu nummeriert wird. Siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries .	
Lang.	Sprache: Der/die Code(s) der Sprache(n), in dem/denen die Fehlermeldung verfügbar ist. Die Sprachen können durch eine beliebige Kombination von Sprachcodes angegeben werden. Informationen darüber, welcher Sprachcode welcher Sprache zugeordnet ist, finden Sie unter <i>Sprachcode-Zuordnungen</i> in *LANGUAGE in der <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation. Für die erweiterten (langen) Fehlermeldungen des Natural-Systems ist nur der Sprachcode 1 verfügbar. Geben Sie einen Stern (*) ein, um Fehlermeldungen in allen vorhandenen Sprachen auszuwählen. Siehe auch Sprachen angeben .	

Feld	Erläuterung								
Database	<p>Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.</p> <p>Die Quelldatenbank enthält die Library und die Systemdatei, in der die zu bearbeitende Fehlermeldung gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die Library und die Systemdatei, in die die Fehlermeldung kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der die Fehlermeldung neu nummeriert (Rename) wird.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p>								
File	<p>TDatei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Zielsystemdatei.</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p> <p>Die Quelldatei enthält die Library, in der die zu bearbeitende Fehlermeldung gespeichert ist. Die Zieldatei enthält die Library, in die die Fehlermeldung kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der die Fehlermeldung neu nummeriert (Rename) wird.</p>								
Replace	<p>Ersetzen: Gibt an, ob eine Fehlermeldung bei der Funktion Verschieben (Move), Kopieren (Copy) oder (Rename) ersetzt werden soll:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>Ja: Eine Fehlermeldung mit derselben Nummer, die in der Zielumgebung vorhanden ist, wird ersetzt.</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>Nein: Eine Fehlermeldung mit der gleichen Nummer, die in der Zielumgebung vorhanden ist, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Siehe auch Option Replace (Ersetzen) verwenden.</p>			Y	Ja: Eine Fehlermeldung mit derselben Nummer, die in der Zielumgebung vorhanden ist, wird ersetzt.	N	Nein: Eine Fehlermeldung mit der gleichen Nummer, die in der Zielumgebung vorhanden ist, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.		
Y	Ja: Eine Fehlermeldung mit derselben Nummer, die in der Zielumgebung vorhanden ist, wird ersetzt.								
N	Nein: Eine Fehlermeldung mit der gleichen Nummer, die in der Zielumgebung vorhanden ist, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.								

Auswahllisten für Fehlermeldungen

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert ist, wird auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) eine Auswahlliste mit allen Fehlermeldungen angezeigt, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen.

Dieser Abschnitt beschreibt, welche Spalten ein Auswahlbildschirm enthält und welche Zeilenkommandos zur Weiterverarbeitung einer Fehlermeldung zur Verfügung stehen:

- [Spalten](#)

- [Zeilenkommandos](#)

Spalten

Die folgenden Spalten werden auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) angezeigt:

Spalte	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
Error	Fehler: Der Name der Fehlermeldung, die den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
Error Message Text	Fehlermeldungstext: Der Text der kurzen Fehlermeldung.
Type	Der Typ der Fehlermeldung: S (kurz) und/oder E (erweitert/lang).
Lang	Sprache: Der erste Sprachcode in fortlaufender oder alphabetischer Reihenfolge, der für die Fehlermeldung existiert. Wenn Sie auf einem Auswahlbildschirm (Selection) alle zu einer Fehlermeldung existierenden Sprachen anzeigen wollen, geben Sie das Zeilenkommando L ein oder verwenden Sie die Auflistfunktion (List).
Message	Meldung: Die Meldung, die den Bearbeitungsstatus einer Fehlermeldung angibt. Diese Spalte erscheint nur, wenn ein Zeilenkommando bei einer Fehlermeldung ausgeführt wurde. Mögliche Meldungen siehe Status-Meldungen .

Zeilenkommandos

In der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) kann eines der folgenden Zeilenkommandos eingegeben werden:

Zeilenkommando	Funktion
A	Verarbeitet jeden in der Spalte Type aufgeführten Meldungstyp. Der Typ kann sein: kurz (S), erweitert/lang (E) oder kurz und erweitert (S/E).
E	Verarbeitet die erweiterte (lange) Meldung, wenn die entsprechende kurze Meldung in der Zielumgebung vorhanden ist. Wenn E bei einer Meldung angegeben wird, die nur als Kurzmeldung existiert, wird ein Fehler zurückgegeben.
S	Verarbeitet alle Kurzmeldungen.
L	Überprüfen einer Fehlermeldung, bevor sie verarbeitet wird. Die kurze und/oder erweiterte (lange) Fehlermeldung wird für alle vorhandenen Sprachen angezeigt, je nach der zuvor im Menü Error Message Texts (Fehlermeldungstexte) angegebenen Funktion. Dieses Zeilenkommando kann auch auf einem Library Selection -Bildschirm verwendet werden (siehe auch Auflisten und Auswählen von Libraries).

Fehlermeldungen neu nummerieren

Sie können eine einzelne Fehlermeldung oder einen Bereich von Fehlermeldungen neu nummerieren.

➤ Um eine einzelne Fehlermeldung neu zu nummerieren:

- 1 Geben Sie in das Feld **No. From** die Nummer der Fehlermeldung ein, die Sie neu nummerieren möchten, und geben Sie in das Feld **New From** die neue Fehlermeldungsnummer ein.
- 2 Geben Sie in das Feld **Source Library** den Namen der Library ein, die die umzunummerierende Fehlermeldung enthält.

Soll die unnummerierte Fehlermeldung in einer anderen Library abgelegt werden, geben Sie in das Feld **Target Library** den Library-Namen ein.

➤ Um einen Bereich von Fehlermeldungen neu zu nummerieren:

- 1 Geben Sie in das Feld **No. From** die Anfangsnummer des neu zu nummerierenden Bereichs von Fehlermeldungen und in das Feld **No. To** die Endnummer ein.

Geben Sie in das Feld **New From** die Anfangsnummer eines neuen Bereichs von Fehlermeldungen und in das Feld **New To** die Endnummer ein.

Die Anzahl der Fehlermeldungen, die durch den Bereich in den Feldern **No. From** und **Nr. To** der Quell-Library angegeben wird, muss mit der Anzahl des Bereichs in den Feldern **New From** und **New To** der Ziel-Library übereinstimmen. Es ist beispielsweise nicht möglich, die Fehlermeldungsnummern 1 - 6 als neue Fehlermeldungsnummern 7 - 10 zu nummerieren.

Wenn Sie einen Bereich von Fehlermeldungen innerhalb einer einzigen Library neu nummerieren möchten, dürfen sich die Werte des Bereichs nicht überschneiden. Es ist beispielsweise nicht möglich, die Fehlermeldungsnummern 1 - 6 als neue Meldungsnummern 5 - 10 zu nummerieren.

- 2 Geben Sie in das Feld **Source Library** den Namen der Library ein, die die neu zu nummerierenden Fehlermeldungen enthält.

Wenn die neu nummerierten Fehlermeldungen in einer anderen Library abgelegt werden sollen, geben Sie einen Namen in das Feld **Target Library** ein.

Siehe auch die Beispiele für Bereichsangaben unter **RENAME** in *Direktkommando-Syntax für Fehlermeldungen*.

Sprachen angeben

Bei der Angabe von Sprachen ist Folgendes zu beachten:

- Wenn die Auflistungsfunktion (**List**) ausgeführt wird und der angegebene Sprachcode bei der Fehlermeldung nicht existiert, verwendet SYSMAIN die in der Systemvariablen `*LANGUAGE` angegebene Standardsprache (siehe `*LANGUAGE` in der *Systemvariablen*-Dokumentation).
- Wenn bei einer Quellfehlermeldung ein Stern (*) angegeben wird, überschreiben alle für diese Fehlermeldung definierten Sprachcodes alle für die Zielfehlermeldung definierten Sprachcodes.

Beispiel: Wenn die Quellfehlermeldung nur in den Sprachen 1, 2 und 3 existiert und für die Zielfehlermeldung nur die Sprachen 1, 4 und 6 definiert sind, existiert die resultierende Zielfehlermeldung nach Ausführung einer Kopierfunktion (**Copy**) nur in den Sprachen 1, 2 und 3.

- Wenn die Sprachen als einzelne Codes angegeben sind, wird jede Ausprägung des Sprachcodes einzeln verarbeitet.

Beispiel: Wenn die Quellfehlermeldung die Sprachen 1, 2 und 3 enthält und die Sprachcodes auf 123 gesetzt sind, und wenn die Zielfehlermeldung die Sprachen 1, 4 und 6 enthält und die Sprachcodes ebenfalls auf 123 gesetzt sind, enthält die resultierende Zielfehlermeldung nach Ausführung einer Kopierfunktion (**Copy**) die Sprachen 1, 2, 3, 4 und 6, aber nur die englische Zielfehlermeldung (Sprache 1) wird durch den englischen Text der Quellfehlermeldung überschrieben.

- Wenn für die Quellfehlermeldung ein einziger Sprachcode und für die Zielfehlermeldung mehrere Sprachcodes angegeben sind, ist die resultierende Zielfehlermeldung nach Ausführung der Kopierfunktion (**Copy**) in der ersten für das Ziel angegebenen Sprache.

Direktkommando-Syntax für Fehlermeldungen

Dieser Abschnitt zeigt die Syntax, die bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion für Fehlermeldungen mit Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus gilt. Allgemeine Anleitungen zur Verwendung von Direktkommandos finden Sie im Abschnitt [Kommandos ausführen](#).

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Variablenwerten, die in den folgenden Syntax-Diagrammen verwendet werden, finden Sie unter [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#). Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der *where*-Klausel (*where-clause*) und der *With*-Klausel (*with-clause*) ist für alle Kommandos gleich.



Wichtig: Bei Systemfehlermeldungen geben Sie als *lib-name* NATURAL-SYSTEM oder NATURAL-SYS an.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE
- FIND
- LIST
- RENAME
- where-clause
- with-clause

COPY und MOVE

```
{ COPY }
{ MOVE }  _ERROR  number [THRU number]
          FM [LIBRARY] lib-name [where-clause]
          TO [LIBRARY] lib-name [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
COPY ERROR 1 FM ACCOUNTS TO ACCOUNTS1 REP WITH TYPE A
```

```
C ERROR 1 THRU 50 FM ACCT WHERE DBID 1 FNR 10 LANG 123456 TO ACCT WHERE DBID 5 FNR ←
26 LANG 234567 WITH REP HELP
```

```
MOVE E 200 THRU 210 FM ACCT FNR 10 LANG 123 TO ACCT LANG 123 TYPE S
```

```
M E 376 TYPE E FM ACCT LANG E TO ACCT LANG G
```

DELETE

```
DELETE _ERROR  number [THRU number]
      [ IN [LIBRARY] lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
DELETE ERROR 1 THRU 10 IN LIBRARY ACCT WHERE DBID 1 FNR 2 PSW GUESS CIPH 137561 ←
WITH TYPE E MON HELP
```

```
D E 100 IN ACCT
```

FIND

```
FIND ERROR number [ IN [LIBRARY] lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
FIND E 4280 IN A* MON
```

```
F ERROR 10 IN LIB ACCT WHERE DBID 1 FNR 3 WITH TYPE E
```

LIST

```
LIST ERROR number [THRU number] [ IN [LIBRARY] lib-name ] [where-clause] [with-clause]
```

Beispiele:

```
LIST E 1 THRU 10 IN ACCT
```

```
L ERROR 100 THRU 150 IN LIB ACCT WHERE DBID 12 FNR 5
```

RENAME

Wenn innerhalb einer einzelnen (Quell-)Library ein Bereich von Fehlermeldungen neu nummeriert wird, dürfen sich die Wertebereiche nicht überschneiden. Siehe [Beispiele für ungültige Nummernbereiche](#).

```
RENAME ERROR number [THRU number] AS new-number
      [THRU new-number] [with-clause]
      IN [LIBRARY] lib-name [where-clause]
      TO [LIBRARY] lib-name [where-clause]
```

Beispiele:

```
RENAME ERR 1 AS 101 IN ACCT
```

```
R ERROR 1 THRU 100 AS 101 THRU 200 IN CLAIMS
```

```
R ERROR 101 THRU 200 AS 1 THRU 100 IN CLAIMS
```

```
RENAME ERROR 1 THRU 50 AS 11 THRU 60 WITH TYPE A REP HELP MON RCOP IN LIBRARY ACCT ↵
WHERE DBID 1 FNR 2 TO LIB ACCOUNT WHERE FNR 3
```

Beispiele für ungültige Nummernbereiche:

Die folgenden Beispiele sind *ungültig*, weil sich die Nummernbereiche überlappen:

R ERROR 1 THRU 100 AS 51 THRU 150 IN CLAIMS

R ERROR 101 THRU 200 AS 51 THRU 150 IN CLAIMS

where-clause

```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name] [CIPHER cipher]  
[ { PASSWORD } password ] [LANGUAGE [SEC  
  PSW ] language] (dbid,fnr,password,cipher)]
```

Trennzeichen

Kommas müssen als Trennzeichen zwischen den Werten nach dem Schlüsselwort SEC verwendet werden, oder wenn ein Wert fehlt. Zum Beispiel: SEC (10, ,secret,2a). Wenn der Session-Parameter ID (siehe *ID - Input-Begrenzungszeichen* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*) auf Komma (,) gesetzt wurde, verwenden Sie einen Schrägstrich (/) als Trennzeichen zwischen den Werten.

with-clause

```
[WITH] [TYPE type] [REPLACE] [RCOP] [ PROMPT  
  NOPROMPT ] [ MON  
  NOMON ] [HELP]
```

70 Profile bearbeiten

- Felder im Menü Profiles 584
- Auswahllisten für Profile 586
- Direktkommando-Syntax für Profile 587

Alle SYSMAIN-Funktionen mit Ausnahme der Suchfunktion (**Find**) können mit den folgenden Profiltypen ausgeführt werden: Geräteprofile (Device), Editorprofile, Map-Profile und Parameterprofile. Geräteprofile, Editor- und Map-Profile werden mit dem Programmeditor bzw. dem Masken-Editor (*Map-Editor*) erstellt. Parameterprofile werden mit dem Dienstprogramm SYSPARM erstellt.

Dieses Kapitel beschreibt die Menüfunktionen und die Optionen der Auswahlliste (**Selection**), die für die Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei Profilen zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Verwendung von Direktkommandos gilt.

Felder im Menü Profiles

Das **Profiles**-Menü enthält alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von Profilen erforderlich sind. Die Felder des Menüs sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Code	Gibt die auszuführende Funktion an. Siehe Beschreibung der Funktionen :	
	C	Copy - Profil kopieren.
	D	Delete - Profil löschen.
	L	List - Profil auflisten.
	M	Move - Profil verschieben.
	R	Rename - Profil umbenennen.
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	
	Y	Ja: Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Bearbeitung von Profilen wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten und Zeilenkommandos in einer Auswahlliste verfügbar sind, erfahren Sie unter Auswahllisten für Profile .
	N	Nein: Die selektive Verarbeitung ist deaktiviert.
Name	Der Name des zu bearbeitenden Profils oder ein Bereich von Namen: siehe auch Angabe eines Namensbereichs .	
New Name	Neuer Name: Der Name, der einem Profil gegeben wird, wenn es mit der Funktion Rename umbenannt wird.	
Type	Der Typ des zu bearbeitenden Profils:	
	D	Es werden nur Geräteprofile (Device) verarbeitet.
	E	Es werden nur Editor-Profile verarbeitet.
	M	Es werden nur Map-Profile bearbeitet.

Feld	Erläuterung									
	P	Es werden nur Parameterprofile bearbeitet.								
	* oder leeres Feld	Es werden alle Profile bearbeitet. Dies ist die Standardeinstellung.								
	Die Typen D, E, M und P können in beliebiger Kombination verwendet werden.									
Database	<p>Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.</p> <p>Die Quelldatenbank enthält die Systemdatei, in der das zu bearbeitende Profil gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die Systemdatei, in die das Profil kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der das Profil umbenannt (Rename) wird.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p>									
File	<p>Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Zielsystemdatei.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p> <p>Die Quelldatei enthält das zu bearbeitende Profil. Die Zieldatei ist die Datei, in die das Profil kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der das Profil umbenannt (Rename) wird.</p>									
Name (below New Name)	<p>Gilt nur für VSAM-Dateien.</p> <p>Der DDNAME/FCT-Eintrag für die Nummer der Quell- oder Zieldatei.</p>									
Replace	<p>Ersetzen: Gibt an, ob ein Profil beim Verschieben (Move), Kopieren (Copy) oder Umbenennen (Rename) ersetzt werden soll:</p> <table border="1" data-bbox="440 1171 1479 1459"> <tr> <td data-bbox="440 1171 802 1220"></td> <td data-bbox="802 1171 1479 1220"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 1220 802 1297">Y</td> <td data-bbox="802 1220 1479 1297">Ja: Ein Profil mit demselben Namen, das in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 1297 802 1413">N</td> <td data-bbox="802 1297 1479 1413">Nein: Ein Profil mit demselben Namen, das in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 1413 802 1459"></td> <td data-bbox="802 1413 1479 1459"></td> </tr> </table> <p>Siehe auch <i>Option Replace (Ersetzen) verwenden</i>.</p>				Y	Ja: Ein Profil mit demselben Namen, das in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.	N	Nein: Ein Profil mit demselben Namen, das in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.		
Y	Ja: Ein Profil mit demselben Namen, das in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.									
N	Nein: Ein Profil mit demselben Namen, das in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.									

Auswahllisten für Profile

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) eine Auswahlliste mit allen Profilen angezeigt, die die angegebenen Auswahlkriterien erfüllen.

- Spalten
- Zeilenkommandos

Spalten

Die folgenden Spalten werden auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) angezeigt:

Spalte	Erläuterung										
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).										
Profile	Der Name des Profils, das die angegebenen Auswahlkriterien erfüllt.										
Type	Der Typ des Profils: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>Device-Profil.</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>Editor-Profil.</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>Map-Profil.</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>Parameterprofil.</td> </tr> </table>			D	Device-Profil.	E	Editor-Profil.	M	Map-Profil.	P	Parameterprofil.
D	Device-Profil.										
E	Editor-Profil.										
M	Map-Profil.										
P	Parameterprofil.										
Message	Meldung: Die Meldung, die den aktuellen Bearbeitungsstatus eines Profils angibt. Mögliche Meldungen siehe Status-Meldungen .										

Zeilenkommandos

Die Zeilenkommandos, die in der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) eingegeben werden können, sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Die Zeilenkommandos E, M, D und P können in beliebiger Kombination eingegeben werden.

Zeilenkommando	Funktion
A	Verarbeitet Device-Profile, Editorprofile, Map-Profile und/oder Parameterprofile.
D	Es werden nur Device-Profile verarbeitet, selbst wenn auch Editor-, Map- und Parameterprofile aufgeführt sind. Wenn D bei einem Profil angegeben wird, das nicht als Device-Profile existiert, tritt ein Fehler auf.
E	Es werden nur Map-Profile verarbeitet, auch wenn Geräte-, Map- und Parameter-Profile aufgelistet sind. Wenn E für ein Profil angegeben wird, das nicht als Editor-Profil existiert, wird ein Fehler zurückgegeben.

Zeilenkommando	Funktion
M	Es werden nur Map-Profile verarbeitet, auch wenn Device-, Editor- und Parameterprofile aufgelistet sind. Wenn M für ein Profil angegeben wird, das nicht als Map-Profil vorhanden ist, wird ein Fehler zurückgegeben.
L	Zeigt den Inhalt eines Parameterprofils an.
P	Es werden nur Parameterprofile verarbeitet, auch wenn Device-, Editor- und Map-Profile aufgeführt sind. Wenn P für ein Profil angegeben wird, das nicht als Parameterprofil existiert, wird ein Fehler zurückgegeben.

Direktkommando-Syntax für Profile

Dieser Abschnitt zeigt die Syntax, die bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion für Profile mit Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus gilt. Allgemeine Anleitungen zur Benutzung von Direktkommandos finden Sie unter [Kommandos ausführen](#).

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Variablenwerten, die in den nachfolgenden Syntax-Diagrammen verwendet werden, finden Sie unter [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#). Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der where-Klausel (*where-clause*) und der With-Klausel (*with-clause*) ist bei allen Kommandos identisch.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE
- LIST
- RENAME
- where-clause

- `with-clause`

COPY und MOVE

```
{ COPY }  
{ MOVE } PROFILE name [with-clause] FM [where-clause] TO [where-clause]
```

Beispiele:

```
COPY PRO USER1 TYPE E FM DBID 1 FNR 5 TO DBID 2 FNR 5
```

```
C PROFILE USER TYPE MED REP FM FNR 6 TO FNR 7
```

```
COPY PRO USER1 TYPE P FM DBID 10 FNR 44 TO DBID 3 FNR 7
```

```
MOVE PRO USER1 TYPE E FM DBID 1 FNR 5 TO DBID 2 FNR 5
```

```
M PROFILE USER1 TYPE MED REP FM FNR 6 TO FNR 7
```

DELETE

```
DELETE PROFILE name [ IN [where-clause] ] [with-clause]
```

Beispiele:

```
DELETE PRO U* TYPE DM
```

```
D PRO TEST* IN DBID 177 FNR 205
```

LIST

```
LIST PROFILE name [ IN [where-clause] ] [with-clause]
```

Beispiele:

```
LIST PRO USER* IN DBID 1 FNR 5
```

```
L PRO DT* TYPE E
```

RENAME

```

RENAME PROFILE name AS new-name
                IN where-clause
                TO [where-clause] [with-clause]

```

Beispiele:

```
RENAME PROFILE USER1 AS USER2 RCOP
```

```
R PRO USER1 AS USER2 DBID 1 FNR 4 TO DBID 1 FNR 5
```

```
R PRO USER1 AS NEWUSER IN FNR 4 TO FNR 5 REPLACE RCOP
```

where-clause

```

[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name]
[CIPHER cipher] [ { PASSWORD } password ]
                  { PSW

```

with-clause

```

[WITH] [TYPE type] [REPLACE] [RCOP] [ PROMPT ] [ MON ]
      [ NOPROMPT ] [ NOMON ] [HELP]

```


71 Rules bearbeiten

▪ Felder im Menü Rules	592
▪ Auswahllisten für Rules	594
▪ Direktkommando-Syntax für Rules	595

Alle SYSMAIN-Funktionen mit Ausnahme der Suchfunktion (**Find**) können auf automatisierte und freie Rules angewendet werden.

Wenn Predict installiert ist, empfehlen wir Ihnen, Predict anstelle von SYSMAIN für die Verarbeitung von Rules zu verwenden, weil Natural nicht alle von Predict bereitgestellten Informationen zu Rules (z.B. Format und Verifikationstyp) verarbeitet.

Die Angabe der Rules-Umgebung muss immer mit der Datenbankkennung (DBID) und der Dateinummer (FNR) der entsprechenden FDIC-Systemdatei übereinstimmen.

In diesem Kapitel werden die Menüfunktionen und Auswahllistenoptionen beschrieben, die zur Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei Rules zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Verwendung von Direktkommandos gilt.

Felder im Menü Rules

Das Menü **Rules** enthält alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von Rules erforderlich sind. Die Felder des Menüs sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Code	Gibt die auszuführende Funktion an. Siehe <i>Beschreibung der Funktionen</i> :	
	C	Copy - Rule kopieren.
	D	Delete - Rule löschen.
	L	List - Rule auflisten.
	M	Move - Rule verschieben.
	R	Rename - Rule umbenennen.
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	
	Y	Ja: Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von Rules wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten und Zeilenkommandos in einer Auswahlliste verfügbar sind, erfahren Sie unter <i>Auswahllisten für Rules</i> .
	N	Nein: Die selektive Verarbeitung ist deaktiviert.
Name	Der Name der zu verarbeitenden Rule oder ein Namensbereich: siehe auch <i>Angabe eines Namensbereichs</i> .	
New Name	Neuer Name: Der Name, der einer Rule gegeben werden soll, wenn sie mit der Funktion Rename umbenannt wird.	
Type	Der Typ der zu verarbeitenden Rule:	

Feld	Erläuterung									
	A	Es werden nur automatische Rules verarbeitet.								
	F	Es werden nur freie Rules verarbeitet.								
AF * oder leeres Feld		Es werden alle Rules verarbeitet: automatische und/oder freie Rules. Dies ist die Standardeinstellung. Datenbank Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.								
Database	<p>Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.</p> <p>Die Quelldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in der die zu verarbeitende Rule gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in die die Rule kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der die Rule umbenannt wird.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p>									
File	<p>Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Ziel-FDIC-Systemdatei.</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p> <p>Die Quelldatei enthält die zu verarbeitende Rule. Die Zieldatei ist die Datei, in die die Rule kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der die Rule (Rename) umbenannt wird.</p>									
Name (neben File)	<p>Gilt nur für VSAM-Dateien.</p> <p>Der DDNAME/FCT-Eintrag für die Nummer der Quell- oder Zieldatei.</p>									
Replace	<p>Ersetzen: Gibt an, ob eine Rule bei der Verwendung der Funktionen Verschieben, Kopieren oder Umbenennen ersetzt werden soll:</p> <table border="1" data-bbox="402 1199 1481 1486"> <tbody> <tr> <td data-bbox="402 1199 786 1241"></td> <td data-bbox="792 1199 1481 1241"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 1249 786 1325">Y</td> <td data-bbox="792 1249 1481 1325">Ja: Eine Rule mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 1333 786 1444">N</td> <td data-bbox="792 1333 1481 1444">Nein: Eine Rule mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 1453 786 1486"></td> <td data-bbox="792 1453 1481 1486"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Siehe auch <i>Option Replace (Ersetzen) verwenden</i>.</p>				Y	Ja: Eine Rule mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.	N	Nein: Eine Rule mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.		
Y	Ja: Eine Rule mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird ersetzt.									
N	Nein: Eine Rule mit demselben Namen, die in der Zielumgebung existiert, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.									

Auswahllisten für Rules

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) eine Auswahlliste mit allen Rules angezeigt, die die angegebenen Auswahlkriterien erfüllen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten eines Auswahlbildschirms und die Zeilenkommandos, die zur weiteren Bearbeitung einer Rule zur Verfügung stehen:

- [Spalten](#)
- [Zeilenkommandos](#)

Spalten

Die folgenden Spalten werden in einem Auswahlbildschirm (**Selection**) angezeigt:

Spalte	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
Rule Name	Der Name der Rule, die den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
Type	Der Typ der Rule: Freie Rule (<i>Free</i>) oder automatische Rule (<i>Auto</i>).
Ver. Type	Der Verifizierungstyp: Ein Attribut der Rule, das direkt aus der in Predict definierten Verifizierung übernommen wird. Der Wert <i>Unknown</i> (unbekannt) bedeutet, dass keine entsprechenden Verifizierungsinformationen in Predict verfügbar sind. Gültige Werte finden Sie in der <i>Predict</i> -Dokumentation.
Format	Der Formattyp: Ein Attribut der Rule, das direkt aus der in Predict definierten Verifizierung übernommen wird. Der Wert <i>Unknown</i> (unbekannt) zeigt an, dass keine entsprechenden Verifikationsinformationen in Predict verfügbar sind. Gültige Werte finden Sie in der <i>Predict</i> -Dokumentation.
Message	Meldung Die Nachricht, die den aktuellen Verarbeitungsstatus einer Rule angibt. Mögliche Meldungen siehe Status-Meldungen .

Zeilenkommandos

In der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) kann eines der folgenden Zeilenkommandos eingegeben werden:

Zeilenkommando	Funktion
A	Verarbeitet die angegebene Rule.
F	Gilt nur für automatische Rules. Es werden alle DDMs und Felder angezeigt, denen die angegebene Rule zugewiesen ist.

Zeilenkommando	Funktion
H	Erzeugt einen Ausdruck des gespeicherten (Quellcode-)Objekts einer Rule. Der Quellcode der angegebenen Rule wird gedruckt und auf dem Bildschirm angezeigt.
I	Verzeichnisinformationen der Rule anzeigen. Dieses Kommando ist vergleichbar mit dem Systemkommando <code>LIST DIR</code> . Details zu den angezeigten Verzeichnisinformationen finden Sie unter <i>Directory-Informationen anzeigen</i> in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation.
L	Anzeige des Quellcodes einer Rule.

Direktkommando-Syntax für Rules

Dieser Abschnitt zeigt die Syntax, die bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei Rules unter Verwendung von Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus gilt. Allgemeine Anleitungen zur Benutzung von Direktkommandos finden Sie unter [Kommandos ausführen](#).

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Variablenwerten, die in den nachfolgenden Syntax-Diagrammen verwendet werden, finden Sie unter [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#). Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der where-Klausel (*where-clause*) und der With-Klausel (*with-clause*) ist bei allen Kommandos identisch.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE
- LIST
- RENAME
- where-clause

- `with-clause`

COPY und MOVE

```
{ COPY }  
{ MOVE } RULE name [ FM where-clause ] TO where-clause [with-clause]
```

Beispiele:

```
C RULE TESTRULE FM FNR 20 TO FNR 24 REPLACE
```

```
COPY R C< FM FNR 20 TO FNR 24
```

```
M RULE TESTRULE FM FNR 20 TO FNR 24 REPLACE
```

```
MOVE RULE C< FM FNR 20 TO FNR 24
```

DELETE

```
DELETE RULE name [with-clause] [ IN where-clause ]
```

Beispiel:

```
D RULE DEMORULE IN DBID 12 FNR 27
```

LIST

```
LIST RULE name [ IN where-clause ] [with-clause]
```

Beispiel:

```
L RULE * DBID 1 FNR 5
```

RENAME

```
RENAME RULE name AS new-name [ FM where-clause ] [ TO where-clause ] [with-clause]
```

Beispiele:

```
RENAME R OLDRULE AS NEWRULE FM DBID 1 FNR 4 TO DBID 1 FNR 5
```

```
R RULE OLDRULE AS NEWRULE FM FNR 4 TO FNR 5 REPLACE RCOP
```

where-clause

```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name] [CIPHER cipher]
    [ { PASSWORD } password ]
    [ { PSW } ]
[DIC (dbid,fnr,password,cipher)]
[SEC (dbid,fnr,password,cipher)]
```

Trennzeichen

Kommas müssen als Trennzeichen zwischen den Werten nach dem Schlüsselwort SEC verwendet werden, oder wenn ein Wert fehlt. Zum Beispiel: SEC (10, ,secret,2a). Wenn der Session-Parameter ID (siehe *ID - Input-Begrenzungszeichen* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*) auf Komma (,) gesetzt wurde, verwenden Sie einen Schrägstrich (/) als Trennzeichen zwischen den Werten.

with-clause

```
[WITH] [TYPE type] [REPLACE] [RCOP] [ PROMPT ] [ MON ] [HELP]
      [ NOPROMPT ] [ NOMON ]
```


72 DL/I Subfiles bearbeiten

- Felder im Menü DL/I Subfiles 600
- Auswahllisten für DL/I Subdateien 601
- Direktkommando-Syntax für DL/I Subfiles 602

Alle SYSMAIN-Funktionen mit Ausnahme der Suchfunktion (**Find**) und der Umbenennungsfunktion (**Replace**) können bei DL/I Subfiles ausgeführt werden, wenn Natural for DL/I installiert ist.

DL/I Subfiles umfassen Folgendes:

- DL/I DBDs (Datenbankbeschreibungen), die in Natural definiert sind.
- NSBs = DL/I PSBs (Program Specification Blocks), die in Natural definiert sind.
- UDFs = DL/I User-Defined Fields (Benutzerdefinierte Felder), die in Natural definiert sind.

Weitere Informationen zu NDBs, NSBs, DBDs, PSBs und UDFs finden Sie in der *Natural for DL/I*-Dokumentation.

Dieses Kapitel beschreibt die Menüfunktionen und Auswahllistenoptionen, die zur Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei DL/I Subfiles zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Benutzung von Direktkommandos gilt.

Felder im Menü DL/I Subfiles

Das Menü **DL/I Subfiles** enthält alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von DL/I Subfiles erforderlich sind. Die Felder in diesem Menü sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Das Menü **DL/I Subfiles** enthält alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von DL/I Subfiles erforderlich sind. Die Felder in diesem Menü sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Code	Gibt die auszuführende Funktion an. Siehe <i>Beschreibung der Funktionen</i> :	
	C	Copy - Subfile kopieren.
	D	Delete - Subfile löschen.
	L	List - Subfile auflisten.
M	Move - Subfile verschieben.	
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	
	Y	Ja: Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von DL/I Subfiles wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten, Felder und Zeilenkommandos in einer Auswahlliste verfügbar sind, finden Sie unter <i>Auswahllisten für DL/I Subdateien</i> .
N	Nein: Die selektive Verarbeitung ist ausgeschaltet.	
Name	Der Name des zu verarbeitenden DL/I Subfiles oder ein Bereich von Namen. Siehe auch <i>Angabe eines Namensbereichs</i> .	

Feld	Erläuterung	
Type	Der Typ des zu verarbeitenden DL/I Subfile. Sie müssen einen der folgenden Typen angeben:	
	D	Es werden nur NDBs und UDFs verarbeitet. Dies ist die Standardeinstellung.
	P	Es werden nur NSBs verarbeitet.
Database	Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank. Die Quelldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in der das zu verarbeitende DL/I Subfile gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in die das DL/I Subfile kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll. Gültige Datenbankkennungen 1 bis 65535.	
File	Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Ziel-FDIC-Systemdatei. Gültige Dateinummern: 1 bis 65535. Die Quelldatei enthält das zu verarbeitende DL/I Subfile. Die Zieldatei ist die Datei, in die das DL/I Subfile kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll.	
Name (neben File)	Gilt nur für VSAM-Dateien. Der DDNAME/FCT-Eintrag für die Nummer der Quell- oder Zieldatei.	
Replace	Ersetzen: Gibt an, ob ein DL/I Subfile bei der Verwendung der Verschiebe- oder Kopierfunktion ersetzt werden soll:	
	Y	Ja: Ein in der Zielumgebung vorhandenes DL/I Subfile mit gleichem Namen wird ersetzt.
	N	Nein: Ein in der Zielumgebung vorhandenes DL/I Subfile mit gleichem Namen wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.
	Siehe auch <i>Option Replace (Ersetzen) verwenden</i> .	

Auswahllisten für DL/I Subdateien

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) eine Auswahlliste aller DL/I Subfiles angezeigt, die die angegebenen Auswahlkriterien erfüllen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten und Felder eines Auswahlbildschirms und die Zeilenkommandos, die für die weitere Bearbeitung eines DL/I Subfile zur Verfügung stehen:

- [Spalten und Felder](#)

- [Zeilenkommandos](#)

Spalten und Felder

Die folgenden Spalten und Felder werden auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) angezeigt:

Spalte/Feld	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
Subfile	Der Name des DL/I Subfile, das den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
Message	Meldung: Die Meldung, die den Verarbeitungsstatus eines DL/I-Teilfiles angibt. Mögliche Meldungen siehe Status-Meldungen .
Listed Subfiles	Aufgelistete Subfiles: Der Typ des DL/I Subfile: NDB (einschließlich UDFs) oder NSB.

Zeilenkommandos

In der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) kann eines der folgenden Zeilenkommandos eingegeben werden:

Zeilenkommando	Funktion
A	NSB Subfile oder NDB und UDF Subfiles verarbeiten. Das Zeilenkommando A ist nicht in Verbindung mit der Auflistfunktion (List) verfügbar.
L	NSB Subfile oder NDB und UDF Subfiles auflisten.

Direktkommando-Syntax für DL/I Subfiles

Dieser Abschnitt zeigt die Syntax, die bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei einem DL/I Subfile unter Verwendung von Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus gilt. Allgemeine Anleitungen zur Verwendung von Direktkommandos finden Sie unter [Kommandos ausführen](#).

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Variablenwerten, die in den nachfolgenden Syntax-Diagrammen verwendet werden, finden Sie unter [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#). Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der where-Klausel (*where-clause*) und der With-Klausel (*with-clause*) ist bei allen Kommandos identisch.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE und LIST
- where-clause
- with-clause

COPY und MOVE

```
{ COPY } DL1 name [with-clause] [ FM where-clause ] TO where-clause
{ MOVE }
```

Beispiele:

```
COPY DL1 SUBFILE1 TYPE D FM DBID 1 FNR 5 TO DBID 2 FNR 5
```

```
C DL1 SUBFILE REP FM FNR 6 TO FNR 7 TYPE D
```

```
COPY DL1 SUBFILE1 TYPE P TO DBID 3 FNR 7 ↵
```

```
MOVE DL1 SUBFILE1 TYPE D FM DBID 1 FNR 5 TO DBID 2 FNR 5
```

```
M DL1 SUBFILE1 REP FM FNR 6 TO FNR 7 TYPE D
```

DELETE und LIST

```
{ DELETE } DL1 name [ IN where-clause ] [with-clause]
{ LIST }
```

Beispiele:

```
DELETE DL1 S* TYPE D
```

```
D DL1 TEST* IN DBID 177 FNR 205 TYPE D
```

```
LIST DL1 SUBFILE* IN DBID 1 FNR 5 TYPE D
```

```
L DL1 SF* TYPE P
```

where-clause

```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name]
[CIPHER cipher] [ { PASSWORD } password ]
                  [ PSW ]
```

with-clause

[WITH] [TYPE *type*] [REPLACE] [RCOP] [PROMPT
NOPROMPT] [MON
NOMON] [HELP]

73

DDMs bearbeiten

- Felder im Menü DDMs 606
- Auswahllisten für DDMs 608
- Direktkommando-Syntax für DDMs 609

Alle SYSMAIN-Funktionen mit Ausnahme der Suchfunktion (**Find**) und Umbenennungsfunktion (**Rename**) können bei Datendefinitionsmodulen (DDMs) ausgeführt werden.

Die Angabe der DDM-Umgebung muss immer mit der Datenbankkennung (DBID) und der Dateinummer (FNR) der entsprechenden FDIC-Systemdatei übereinstimmen.

Dieses Kapitel beschreibt die Menüfunktionen und Auswahllistenoptionen, die zur Ausführung einer SYSMAIN-Funktion auf DDMs zur Verfügung stehen, sowie die Syntax, die bei der Verwendung von Direktkommandos gilt.

Felder im Menü DDMs

Das Menü **DDMs** enthält alle SYSMAIN-Funktionen, die für die Bearbeitung von DDMs erforderlich sind. Die Felder in diesem Menü sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung	
Code	Gibt die auszuführende Funktion an. Siehe <i>Beschreibung der Funktionen</i> :	
	C	Copy - DDM kopieren.
	D	Delete - DDM löschen.
	L	List - DDM auflisten.
M	Move- DDM verschieben.	
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird:	
	Y	Ja: Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von DDMs wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten und Zeilenbefehle auf einer Auswahlliste verfügbar sind, erfahren Sie unter <i>Auswahllisten für DDMs</i> .
N	Nein: Die selektive Verarbeitung ist ausgeschaltet.	
Name	Der Name des zu verarbeitenden DDMs oder ein Bereich von Namen. Siehe auch <i>Angabe eines Namensbereichs</i> .	
DDM DBID	In diesem Feld können Sie nur DDMs auswählen, die unter der angegebenen Datenbankkennung (DBID) katalogisiert wurden. Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535. Wenn dieses Feld leer oder auf 0 (Null) gesetzt ist, wird die DBID nicht als Auswahlkriterium verwendet.	

Feld	Erläuterung								
DDM FNR	<p>Dieses Feld kann verwendet werden, um nur DDMs auszuwählen, die unter der angegebenen Dateinummer (FNR) katalogisiert wurden.</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p> <p>Wenn dieses Feld leer oder auf 0 (Null) gesetzt ist, wird die FNR nicht als Auswahlkriterium verwendet.</p>								
Database	<p>Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank.</p> <p>Die Quelldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in der der zu verarbeitende DDM gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in die das DDM kopiert oder verschoben werden soll.</p> <p>Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.</p>								
File	<p>Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Ziel-FDIC-Systemdatei.</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p> <p>Die Quelldatei enthält das zu bearbeitende DDM. Die Zieldatei ist die Datei, in die das DDM kopiert oder verschoben werden soll.</p>								
Name (neben File)	<p>Gilt nur bei VSAM-Dateien.</p> <p>Der DDNAME/FCT-Eintrag für die Nummer der Quell- oder Zieldatei.</p>								
Replace	<p>Ersetzen: Gibt an, ob ein DDM bei der Verwendung der Verschiebe- oder Kopierfunktion ersetzt werden soll:</p> <table border="1" data-bbox="431 1104 1471 1346"> <tbody> <tr> <td data-bbox="431 1104 792 1150"></td> <td data-bbox="792 1104 1471 1150"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="431 1150 792 1230">Y</td> <td data-bbox="792 1150 1471 1230">Ja: Ein DDM mit demselben Namen, das in der Zielumgebung vorhanden ist, wird ersetzt.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="431 1230 792 1346">N</td> <td data-bbox="792 1230 1471 1346">Nein: Ein DDM mit demselben Namen, das in der Zielumgebung vorhanden ist, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="431 1346 792 1392"></td> <td data-bbox="792 1346 1471 1392"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Siehe auch <i>Option Replace (Ersetzen) verwenden</i>.</p>			Y	Ja: Ein DDM mit demselben Namen, das in der Zielumgebung vorhanden ist, wird ersetzt.	N	Nein: Ein DDM mit demselben Namen, das in der Zielumgebung vorhanden ist, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.		
Y	Ja: Ein DDM mit demselben Namen, das in der Zielumgebung vorhanden ist, wird ersetzt.								
N	Nein: Ein DDM mit demselben Namen, das in der Zielumgebung vorhanden ist, wird nicht ersetzt. Dies ist die Standardeinstellung.								
Del.NSC-Def.	<p>Dieses Feld erscheint nur in einer Natural Security-Umgebung.</p> <p>Es zeigt die Löschung von Natural Security-Definitionen an.</p> <p>Wenn ein DDM aus einer Quellumgebung gelöscht oder in eine neue Umgebung verschoben wird und andere FSEC-Systemdateien angegeben wurden, können Sie in diesem Feld angeben, ob die DDM-Definition in der Quell-FSEC-Systemdatei gelöscht werden soll oder nicht.</p> <p>Mögliche Werte:</p> <table border="1" data-bbox="431 1780 1471 1822"> <tbody> <tr> <td data-bbox="431 1780 873 1822"></td> <td data-bbox="873 1780 1471 1822"></td> </tr> </tbody> </table>								

Feld	Erläuterung	
	Y	Ja: Die DDM-Definition in Quell-FSEC-Systemdatei wird gelöscht.
	N	Nein: Die DDM-Definition in der Quell-FSEC-Systemdatei wird beibehalten. Dies ist die Standardeinstellung.

Auswahllisten für DDMs

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) eine Auswahlliste mit allen DDMs angezeigt, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten eines Auswahlbildschirms (**Selection**) und die Zeilenkommandos, die für die weitere Bearbeitung eines DDMs zur Verfügung stehen:

- Spalten
- Zeilenkommandos

Spalten

Die folgenden Spalten und Felder werden auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) angezeigt:

Spalte	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
DDM Name	Der Name des DDM, der den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
DBID	Die Datenbankkennung (DBID), unter der das DDM katalogisiert wurde. Wenn keine DBID oder 0 (Null) angegeben ist, wurde das DDM unter der aktuellen DBID katalogisiert.
FNR	Die Dateinummer (FNR), unter der das DDM katalogisiert wurde.
Cat Date	Das Datum, an dem das DDM katalogisiert wurde.
Time	Die Zeit, zu der das DDM katalogisiert wurde.
User ID	Die Benutzerkennung des Benutzers, der das DDM katalogisiert hat.
Message	Meldung: Die Meldung, die den Bearbeitungsstatus eines DDM angibt. Diese Spalte erscheint nur, wenn das Zeilenkommando A für ein DDM ausgeführt wurde. Mögliche Meldungen siehe Status-Meldungen .

Die Spalten **Cat Date**, **Time** (Uhrzeit) und **User ID** (Datum, Zeit und Benutzerkennung der Katalogisierung) sind leer, wenn das DDM unter einer älteren Version von Natural katalogisiert wurde, die diese Informationen nicht liefert.

Zeilenkommandos

In der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) kann eines der folgenden Zeilenkommandos eingegeben werden:

Zeilenkommando	Funktion
A	Verarbeitet das angegebene DDM. Dieses Zeilenkommando ist nicht bei der Auflistfunktion verfügbar.
L	Listet das angegebene DDM auf. Ausführliche Informationen zu den angezeigten Felddefinitionen finden Sie unter <i>Spalten für Feld-Attribute</i> in der <i>DDM-Editor (SYSDDM Utility)</i> -Dokumentation.
R	Listet alle automatischen Rules auf, die mit dem angegebenen DDM verknüpft sind. Das Zeilenkommando R ruft den Bildschirm Rule Usage for DDM/Fields (Rules-Verwendung für DDM/Felder) auf, der anzeigt, ob ein DDM eine Rule verwendet oder nicht. Wenn eine Rule verwendet wird, werden der Name der Rule und das DDM-Feld, auf das verwiesen wird, auf dem Bildschirm angezeigt.
X	Gilt nur, wenn Natural Connection und Entire Connection installiert sind. DDM(s) auf einen PC herunterladen. Ausführliche Anleitungen finden Sie unter <i>Objekte auf einen PC herunterladen</i> .

Direktkommando-Syntax für DDMs

In diesem Abschnitt wird die Syntax für die Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei DDMs mit Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus erläutert. Allgemeine Anleitungen zur Benutzung von Direktkommandos finden Sie im Abschnitt *Kommandos ausführen*.

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Variablenwerten, die in den nachfolgenden Syntax-Diagrammen verwendet werden, finden Sie unter *Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos*. Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der where-Klausel (*where-clause*) und der With-Klausel (*with-clause*) ist bei allen Kommandos identisch.



Anmerkung: Aus Kompatibilitätsgründen können Sie in Direktkommandos für DDMs statt des Schlüsselworts DDM das Schlüsselwort VIEW (oder dessen Kurzform V) verwenden.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE
- LIST
- where-clause
- with-clause

COPY und MOVE

```
{ COPY } DDM name [ FM where-clause ] TO where-clause [with-clause]
{ MOVE }
```

Beispiele:

```
C DDM PERSONNEL FM FNR 20 TO FNR 24 REPLACE
```

```
COPY DDM C< FM FNR 20 TO FNR 24
```

```
M DDM PERSONNEL FM FNR 20 TO FNR 24 REPLACE
```

```
MOVE DDM C< FM FNR 20 TO FNR 24
```

DELETE

```
DELETE DDM name [with-clause] [ IN where-clause ]
```

Beispiel:

```
D DDM FINANCE IN DBID 12 FNR 27
```

LIST

```
LIST DDM name [ IN where-clause ] [with-clause]
```

Beispiel:

```
L DDM * IN DBID 1 FNR 5
```

where-clause

```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [NAME vsam-name] [CIPHER cipher]
    [ { PASSWORD } password ]
    [ { PSW } ]
    [DIC (dbid,fnr,password,cipher)]
    [SEC (dbid,fnr,password,cipher)]
```

Trennzeichen

Kommas müssen als Trennzeichen zwischen den Werten nach dem Schlüsselwort SEC verwendet werden, oder wenn ein Wert fehlt. Zum Beispiel: SEC (10, ,secret,2a). Wenn der Session-Parameter ID (siehe *ID - Input-Begrenzungszeichen* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*) auf Komma (,) gesetzt wurde, verwenden Sie einen Schrägstrich (/) als Trennzeichen zwischen den Werten.

with-clause

```
[WITH] [ { DDMDBID } DDM-dbid ] [ { DDMFNR } DDM-fnr ] [REPLACE] [ PROMPT ] [ MON ]
    [ DDBID ] [ DFNR ] [ NOPROMPT ] [ NOMON ] [HELP]
```


74 Predict Sets bearbeiten

- Felder im Menü Predict Sets 614
- Auswahllisten für Predict Sets 615
- Direktkommando-Syntax für Predict Sets 616

Dieses Kapitel beschreibt die Menüs und Direktkommandos zur Bearbeitung von Predict Sets. Die folgenden Themen werden behandelt:



Anmerkungen:

1. Alle SYSMAIN-Funktionen außer der Suchfunktion (**Find**) können auf Predict Sets angewendet werden.
2. Die Angabe der Umgebung für Predict Sets muss immer mit der Datenbankkennung (DBID) und der Dateinummer (FNR) der entsprechenden FDIC-Systemdatei übereinstimmen.
3. Bei der Verarbeitung von Predict Sets wird der Software AG Editor verwendet. Daher müssen Sie den *Editor Buffer Pool* verwenden oder den Natural-Profilparameter EDPSIZE setzen.

Felder im Menü Predict Sets

Das Menü **Predict Sets** enthält alle SYSMAIN-Funktionen zur Bearbeitung von Predict Sets. Die Felder des Menüs sind in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung
Code	Gibt die auszuführende Funktion an. Siehe <i>Beschreibung der Funktionen</i> C Copy - Predict Set kopieren. D Delete - Predict Set löschen. L List - Predict Set auflisten. M Move - Predict Set verschieben. R Rename - Predict Set umbenennen.
Sel. List	Gibt an, ob selektive oder automatisierte Verarbeitung verwendet wird: Y Ja: Selektive Verarbeitung ist aktiviert. Bei der Verarbeitung von Predict Sets wird eine Auswahlliste angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. Welche Spalten und Zeilenkommandos in einer Auswahlliste verfügbar sind, finden Sie unter <i>Auswahllisten für Predict Sets</i> . N Nein: Die selektive Verarbeitung wird deaktiviert und die automatisierte Verarbeitung wird aktiviert.
Set No. from	Set-Nummer von: Die Nummer des zu verarbeitenden Predict Sets oder die Startnummer eines Bereichs von Predict Sets, wenn im Feld No. to Nummer bis) eine Endnummer eingegeben wurde.
New No.	Neue Nummer: Die (neue) Nummer eines Predict Set, bei dem die Umbenennungsfunktion (Rename) durchgeführt werden soll.
Library	Der Name einer Quell- oder Ziel-Library, die dem/den Predict Set(s) zugewiesen ist. Es ist nicht möglich, Bereiche anzugeben.

Feld	Erläuterung
Database	Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank für die Library, die dem/den Predict Set(s) zugewiesen ist.
File	Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Zieldatenbank für die Library, die dem/den Predict Set(s) zugewiesen ist.
User	Benutzer: Die Quell- oder Ziel-Benutzerkennung, die dem/den Predict Set(s) zugewiesen ist. Es ist nicht möglich, Bereiche anzugeben.
FDIC Database	FDIC-Datenbank: Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank. Die Quelldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in der das zu verarbeitende Predict Set gespeichert ist. Die Zieldatenbank enthält die FDIC-Systemdatei, in die das Predict Set kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der die Funktion Umbenennen (Rename) ausgeführt wird. Gültige Datenbankkennungen: 1 bis 65535.
FDIC File	FDIC-Datei: Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder Ziel-FDIC-Systemdatei. Die Quelldatei enthält das zu verarbeitende Predict Set. Die Zieldatei ist die Datei, in die das Predict Set kopiert (Copy) oder verschoben (Move) werden soll, oder in der die Funktion Umbenennen (Rename) ausgeführt wird. Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.
Replace	Ersetzen: Gibt an, ob ein Predict Set bei der Verwendung der Verschiebe- (Move), Kopier- (Copy) oder Umbenennungsfunktion (Rename) ersetzt werden soll: Y Ja: Ein Predict Set in der Zielumgebung mit derselben Nummer für dieselbe Library und denselben Benutzer wird ersetzt. N Nein: Keine Ersetzung. Dies ist die Standardeinstellung. Siehe auch <i>Option Replace (Ersetzen) verwenden</i> .

Auswahllisten für Predict Sets

Wenn die selektive Verarbeitung aktiviert wurde, wird in einem Auswahlbildschirm (**Selection**) eine Auswahlliste mit allen Predict Sets angezeigt, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Spalten eines Auswahlbildschirms (Selection) und die Zeilenkommandos, die für die weitere Bearbeitung eines Predict Set zur Verfügung stehen:

- Spalten

- [Zeilenkommandos](#)

Spalten

Die folgenden Spalten und Felder werden auf einem Auswahlbildschirm (**Selection**) angezeigt:

Spalte	Erläuterung
C	Eingabefeld für Zeilenkommandos (siehe unten).
Set	Die Nummer des Predict Set, das den angegebenen Auswahlkriterien entspricht.
Criteria	Die Kriterien (Text des Predict-Kommandos), die für die Erstellung des Predict Set verwendet wurden.
Members	Anzahl der Namen der Natural-Objekte, die im Predict Set enthalten sind.
Date	Das Datum, an dem das Predict Set erstellt wurde.
Time	Die Uhrzeit, zu der das Predict Set erstellt wurde.

Zeilenkommandos

In der Spalte C (Command) eines Auswahlbildschirms (**Selection**) kann eines der folgenden Zeilenkommandos eingegeben werden:

Zeilenkommando	Erläuterung
A	Verarbeitet das angegebene Predict Set.
L	Zeigt den Inhalt (Namen und Typen) des angegebenen Predict Set an.

Direktkommando-Syntax für Predict Sets

Dieser Abschnitt zeigt die Syntax, die bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion bei einem Predict Set unter Verwendung von Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus gilt. Allgemeine Anleitungen zur Verwendung von Direktkommandos finden Sie unter [Kommandos ausführen](#).

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Werten von Variablen

Erläuterungen zu den Schlüsselwörtern und Variablenwerten, die in den nachfolgenden Syntax-Diagrammen verwendet werden, finden Sie unter [Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos](#). Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der where-Klausel (*where-clause*) und der With-Klausel (*with-clause*) ist bei allen Kommandos identisch.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- COPY und MOVE
- DELETE
- LIST
- RENAME
- where-clause
- with-clause

COPY und MOVE

```

{ COPY } SET nn [ TOSET nn [ FROM [LIBRARY] ] [SETUSER user]
  MOVE ] FM lib-name ] [where-clause]
                                IN [LIBRARY] lib-name [SETUSER user] [where-clause]
                                TO [LIBRARY] lib-name [SETUSER user] [where-clause]
                                [with-clause]

```

Beispiele:

```

COPY SET 1 TOSET 99 FROM LIBRARY SRCLIB SETUSER UID1 WHERE DBID 10 FNR 32 DIC (10/460)
  TO LIBRARY TGTLIB SETUSER UID2 WHERE DBID 10 FNR 110 DIC (10/1460) WITH REPLACE
COPY SET 1 TOS 99 FM SRCLIB SETU UID1 TO TGTLIB SETU UID2 REPLACE

```

DELETE

```

DELETE SET nn [ TOSET nn ] [ FROM [LIBRARY] ] [SETUSER set-user] [where-clause]
                                FM lib-name ]
                                IN [LIBRARY] lib-name [SETUSER user] [where-clause]
                                [with-clause]

```

Beispiel:

```

D SET 17 IN SRCLIB DBID 10 FNR 32

```

LIST

```
LIST SET nn [TOSET nn] [ FROM
FM [LIBRARY] lib-name ] [SETUSER user] [where-clause]
[with-clause]
```

Beispiel:

```
LIST SET 11 TOS 44 IN LIB SRCLIB DBID 10 FNR 32
```

RENAME

```
RENAME SET nn AS nn [ FROM
FM [LIBRARY] lib-name ] [SETUSER user]
IN [where-clause]
[TO [LIBRARY] lib-name [SETUSER user] [where-clause]]
[with-clause]
```

Beispiel:

```
RENAME SET 17 AS 83 FM SRCLIB SETUSER UID1 WHERE DBID 10 FNR 32 DIC (10/1460) TO TGTLIB
```

```
SETUSER UID1 WHERE DBID 10 FNR 32 DIC (10/1460) WITH RCOP REP
```

```
RENAME SET 11 AS 11 FM LIB1 SETUSER UID1 TO LIB1 SETUSER UID2 WITH RCOP'
```

where-clause

```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr]
[ { PASSWORD } password ]
[ { PSW } password ]
[DIC (dbid,fnr,password,cipher)]
[SEC (dbid,fnr,password,cipher)]
```

Trennzeichen

Kommas müssen als Trennzeichen zwischen den Werten nach dem Schlüsselwort SEC verwendet werden, oder wenn ein Wert fehlt. Zum Beispiel: SEC (10, ,secret,2a). Wenn der Session-Parameter ID (siehe *ID - Input-Begrenzungszeichen* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*) auf Komma (,) gesetzt wurde, verwenden Sie einen Schrägstrich (/) als Trennzeichen zwischen den Werten.

with-clause

```
[WITH] [REPLACE] [ PROMPT  
NOPROMPT ] [ MON  
NOMON ] [HELP]
```


75 Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos

- Beschreibung der Schlüsselwörter 622
- Angabe eines Namensbereichs 634

In diesem Kapitel werden alle Schlüsselwörter und Variablen beschrieben, die bei der Verwendung von Direktkommandos im Online- oder Batch-Modus relevant sind. Jedes Schlüsselwort stellt einen Parameter dar, der zur Angabe von Objektauswahlkriterien oder zur Einstellung einer Option für den auszuführenden Befehl verwendet wird. Falls angegeben, muss bei einem Schlüsselwort ein Variablenwert angegeben werden.

Die Symbole in den Syntax-Diagrammen entsprechen den Syntax-Symbolen, die für Systemkommandos verwendet werden. Diese Symbole werden unter *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax der Direktkommandos, auf die sich die Schlüsselwörter beziehen, einschließlich der Einzelheiten zu der in diesem Abschnitt erwähnten *where-Klausel* (*where-clause*) und *With-Klausel* (*with-clause*), finden Sie in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation.

Beschreibung der Schlüsselwörter

In diesem Abschnitt werden die in einem Direktkommando verwendeten Schlüsselwörter und die entsprechenden Variablenwerte (falls erforderlich) erläutert.

Die Schlüsselwörter sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Kursiv gedruckte Buchstaben stehen für Variablenwerte, die bei einem Schlüsselwort angegeben werden müssen. Zu jedem Variablenwert werden das Natural-Datenformat und die Länge angegeben.

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
ALL oder A	<i>name</i>	A9	Gilt nur für Programmierobjekte. Der Name des zu bearbeitenden Objekts oder ein Bereich von Namen (siehe auch <i>Angabe eines Namensbereichs</i>). Es werden alle gespeicherten (Quellcode-)Objekte und/oder katalogisierten Objekte bearbeitet.
AS	<i>new-name</i>	A8 oder A12	Gilt nicht für DL/I Subfiles und DDMs. Der neue Name, der einem Objekt gegeben wird, wenn es mit dem Kommando RENAME umbenannt wird. Format/Länge A12 gilt nur für Debug-Umgebungen.
	<i>new-number</i>	N4	Für Fehlermeldungen: Die neue Nummer, die einer Fehlermeldung zugewiesen wird, oder die Anfangsnummer eines Bereichs neuer Nummern, die einem Bereich vorhandener Fehlermeldungen bei Verwendung des Kommandos RENAME zugewiesen werden.

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
	<i>new-set-number</i>	N2	Für Predict Sets: Die neue Nummer, die einem Predict Set bei Verwendung des Kommandos RENAME gegeben werden soll.
CATALOGED	<i>name</i>	A9	Gilt nur für Programmierobjekte. Der Name des zu bearbeitenden katalogisierten Objekts oder ein Bereich von Namen (siehe auch <i>Angabe eines Namensbereichs</i>).
CIPHER	<i>cipher</i>	A8	Der Adabas-Chiffrierschlüssel einer Quell- und/oder Zielsystemdatei, der in einer where-Klausel (<i>where-clause</i>) verwendet wird.. Für Rules und DDMs: Anstelle von CIPHER kann auch die entsprechende DIC -Angabe verwendet werden. Wenn ein Chiffrierschlüssel (<i>cipher</i>) zweimal angegeben wird, wird der zuletzt angegebene verwendet.
DBID	<i>dbid</i>	N5	Die Datenbankkennung (DBID) einer Quell- oder Zieldatenbank. Die Quell-Datenbank enthält die Systemdatei, in der das zu bearbeitende Objekt gespeichert ist. Die Ziel-Datenbank enthält die Systemdatei, in die das Objekt kopiert oder verschoben werden soll oder in der das Objekt gegebenenfalls umbenannt (oder im Falle einer Fehlermeldung unnummeriert) wird. Gültige DBIDs: 1 bis 65535. Wenn keine DBID oder Dateinummer (FNR) angegeben ist und SYSMAIN mit dem Systemkommando SYSMAIN oder dem Subprogramm MAINUSER aufgerufen wird (siehe auch <i>SYSMAIN mittels Anwendungsprogrammierschnittstelle aufrufen</i>), gilt Folgendes: Es wird immer die DBID und FNR der Systemdatei verwendet, aus der SYSMAIN aufgerufen wurde. Beispiel: Wenn Sie SYSMAIN aus einer Library aufrufen, die in der Systemdatei FUSER enthalten ist, werden die DBID und FNR dieser Datei verwendet. Für Rules und DDMs: Anstelle von DBID kann auch die entsprechende DIC -Angabe verwendet werden. Wenn <i>dbid</i> zweimal angegeben wird, wird die zuletzt angegebene verwendet.

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
DDM oder VIEW	<i>name</i>	A32	Gilt nur für DDMs. Der Name des zu verarbeitenden DDMs oder eines Namensbereichs. Siehe auch Angabe eines Namensbereichs .
DDMDBID oder DDBID	<i>dmm-dbid</i>	N5	Gilt nur für DDMs. Die DDM-Datenbankkennung (DBID): Alle DDMs, die unter der angegebenen DBID katalogisiert wurden, werden verarbeitet. Gültige DDM-DBIDs: 0 bis 65535. Wenn kein Wert oder 0 (Null) angegeben wird, wird die DDM-DBID nicht geprüft.
DDMFNR oder DFNR	<i>dmm-fnr</i>	N5	Gilt nur für DDMs. Die DDM-Dateinummer (FNR): Alle DDMs, die unter der angegebenen FNR katalogisiert wurden, werden verarbeitet. Gültige DDM-FNRs: 0 bis 65535. Wenn kein Wert oder 0 (Null) angegeben wird, wird die DDM-FNR nicht geprüft.
DEBUG	<i>name</i>	A12	Gilt nur für Debug-Umgebungen. Der Name der zu verarbeitenden Debug-Umgebung oder ein Bereich von Namen. Siehe auch Angabe eines Namensbereichs .
DIC	<i>dbid fnr password cipher</i>	A80	Gilt nur nicht für Fehlermeldungen, Profile und DL/I Subfiles. Gibt die Umgebung der FDIC-Quell- und/oder Ziel-Systemdatei an: Datenbankkennung (<i>dbid</i>), Dateinummer (<i>fnr</i>), Adabas-Passwort (<i>password</i>) und Adabas-Chiffrierschlüssel (<i>cipher</i>). Für Rules und DDMs: Die Angaben DBID, FNR, CIPHER und PASSWORD können anstelle der entsprechenden DIC-Angaben verwendet werden oder umgekehrt. Wenn ein Element zweimal angegeben wird, wird das zuletzt angegebene verwendet.
DL1 oder SUBFILES oder S	<i>name</i>	A8	Gilt nur für DL/I Subfiles. Der Name des zu verarbeitenden DL/I Subfile oder ein Namensbereich. Siehe auch Angabe eines Namensbereichs .

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
ERROR	<i>number</i>	N4	Gilt nur für Fehlermeldungen. Die Nummer der zu verarbeitenden Fehlermeldung oder die Anfangsnummer eines Nummernbereichs, wenn THRU angegeben ist.
EXTEND	-	-	Gilt nur für Programmierobjekte und das Kommando LIST oder FIND , wenn es im Batch-Modus verwendet wird. Wenn EXTEND <i>nicht</i> angegeben ist, wird eine Kurzliste der in der angegebenen Library enthaltenen Objekte angezeigt. Die Kurzliste enthält den Namen und den Typ des Objekts und gibt an, ob ein Quellcodeobjekt und/oder ein katalogisiertes Objekt existiert. Wenn EXTEND angegeben ist, wird eine erweiterte Liste der in der angegebenen Library enthaltenen Objekte angezeigt. Zusätzlich zu den Informationen, die angezeigt werden, wenn EXTEND nicht angegeben ist, enthält die erweiterte Liste Informationen aus dem Objektverzeichnis: Programmiermodus, Natural-Version, Benutzerkennung, Datum und Uhrzeit der Speicherung/Katalogisierung und den Quellcode des Objekts (falls vorhanden).
FROM oder FM oder IN	<i>lib-name</i>	A8	Für Programmierobjekte, Predict Sets, Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen: Gibt eine Quell-Library an. Für Profile, Rules, DDMs und DL/I Subfiles: Fügt eine Where-Klausel (<i>where-clause</i>) ein.
FMDATE oder FMDD	<i>date-from</i>	A10	Gilt nur für Programmierobjekte. Das Startdatum eines Zeitraums: Alle Objekte, die an oder nach dem angegebenen Datum gespeichert oder katalogisiert wurden, werden verarbeitet. Wird mit TODATE kein Endedatum angegeben, werden alle Objekte ab dem angegebenen Datum zur Bearbeitung ausgewählt. Die Angabe eines Datums muss entsprechend der Einstellung des Profilparameters DTFORM (siehe DTFORM - Datumsformat in der <i>Parameterreferenz</i> -Dokumentation) erfolgen, wie sie in der oberen rechten Ecke eines Menü-Bildschirms SYSMAIN angezeigt wird. Die Standardeinstellung ist das internationale Format YYYY-MM-DD (YYYY = Jahr, MM = Monat, DD = Tag), z.B. 2005-08-20.

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
FMTIME oder FMTM oder FMTT	<i>time-from</i>	A5	<p>Gilt nur für Programmierobjekte und wenn FMDATE angegeben ist.</p> <p>Gibt eine Startzeit an: Alle Objekte, die zum oder nach dem angegebenen Zeitpunkt (und Datum) gespeichert oder katalogisiert wurden, werden verarbeitet.</p> <p>Die Uhrzeit muss im Format <i>HH:II</i> (<i>HH</i>= Stunden, <i>II</i> = Minuten) angegeben werden, z. B. 11:33.</p>
FNR	<i>fnr</i>	N5	<p>Die Dateinummer (FNR) einer Quell- oder einer Ziel-Systemdatei (FNAT, FDIC oder FUSER).</p> <p>Die Quell-Systemdatei enthält das zu bearbeitende Objekt. Die Ziel-Systemdatei ist die Systemdatei, in die das Objekt kopiert oder verschoben werden soll, oder in der das Objekt gegebenenfalls umbenannt (oder im Falle einer Fehlermeldung neu nummeriert) wird.</p> <p>Gültige Dateinummern: 1 bis 65535.</p> <p>Wenn keine Datenbankkennung (DBID) oder Dateinummer (FNR) angegeben ist und SYSMAN mit dem Systemkommando SYSMAN oder dem Subprogramm MAINUSER aufgerufen wird (siehe auch SYSMAN mittels Anwendungsprogrammierschnittstelle aufrufen), gilt folgendes: Es werden immer die DBID und FNR der Systemdatei verwendet, aus der SYSMAN aufgerufen wurde. Beispiel: Wenn Sie SYSMAN aus einer Library aufrufen, die in der Systemdatei FUSER enthalten ist, werden die DBID und FNR dieser Datei verwendet.</p> <p>Für Rules und DDMs gilt:</p> <p>Anstelle von FNR kann auch die entsprechende DICDIC-Angabe verwendet werden. Wenn <i>fnr</i> zweimal angegeben wird, wird die zuletzt angegebene verwendet.</p>
HELP oder ?	-	-	<p>Aktiviert die online-selektive Verarbeitung.</p> <p>Sie können entweder das Schlüsselwort HELP in die With-Klausel (<i>with-clause</i>) aufnehmen oder ein Fragezeichen (?) als letztes Zeichen eines Objektnamens eingeben.</p>
LANGUAGE	<i>language</i>	A9	<p>Gilt nur für Fehlermeldungen.</p> <p>Der Sprachcode für die zu bearbeitende Fehlermeldung.</p> <p>Die Sprachen können durch eine beliebige Kombination von Sprachcodes angegeben werden. Informationen darüber,</p>

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
			<p>welcher Sprachcode welcher Sprache zugeordnet ist, finden Sie unter <i>Sprachcode-Zuordnungen</i> in *LANGUAGE in der <i>Systemvariablen</i>-Dokumentation. Siehe auch <i>Sprachen angeben</i>.</p> <p>Sie können einen Stern (*) verwenden, um alle vorhandenen Sprachen der zu bearbeitenden Fehlermeldungen auszuwählen.</p>
LIBRARY oder APPLIC oder APL	<i>lib-name</i>	A8	<p>Gilt nur für Programmierobjekte, Predict Sets, Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen.</p> <p>Ein optionales Schlüsselwort, das den Namen einer Quell- oder Ziel-Library angibt. Wenn Sie das Schlüsselwort und den entsprechenden Wert weglassen, wird die Library, bei der Sie sich angemeldet haben, bevor Sie SYSMAIN aufgerufen haben, für die Verarbeitung verwendet.</p> <p>Die Quell-Library enthält das zu verarbeitende Objekt. Die Ziel-Library ist die Library, in die das Objekt kopiert oder verschoben werden soll oder in der das Objekt umbenannt wird (oder im Falle einer Fehlermeldung neu nummeriert wird).</p> <p>Bei Systemfehlermeldungen ist als <i>lib-name</i> NATURAL-SYSTEM oder NATURAL-SYS anzugeben.</p> <p><i>lib-name</i> muss unmittelbar nach den Schlüsselwörtern FROM und TO angegeben werden. Wenn das optionale Schlüsselwort LIBRARY verwendet wird, muss es zwischen FROM oder TO und <i>lib-name</i> angegeben werden.</p>
MON oder NOMON oder MONOFF	-	-	<p>Gilt nicht im Batch-Modus.</p> <p>Aktiviert (MON) oder deaktiviert (NOMON oder MONOFF) die Verfolgung (Tracing) der aktuellen Aktivität in SYSMAIN. Während der Bearbeitung werden Sie darüber informiert, welches Objekt gelesen, gelöscht, geändert, hinzugefügt wird und ob ein Fehler auftritt.</p> <p>Bei Programmierobjekten werden Sie auch darüber informiert, welche Maßnahme mit den XRef-Daten durchgeführt wird. Diese Funktion ist nur in TP-Umgebungen wirksam, die im nicht-konversationellen Modus laufen können.</p>
NAME	<i>vsam-name</i>	A8	Der DDNAME/FCT-Eintrag für die Quell- oder Zieldateinummer.

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
PROMPT oder NOPROMPT	-	-	Gilt nicht im Batch-Modus. Aktiviert (PROMPT) oder deaktiviert (NOPROMPT) die SYSMAIN-Eingabeaufforderungen. Bei NOPROMPT wird kein Bestätigungsbildschirm angezeigt. So werden Sie beispielsweise vor jedem Löschvorgang von SYSMAIN zur Bestätigung aufgefordert.
PASSWORD oder PSW	<i>password</i>	A8	Das Adabas-Passwort einer Quelldatei und/oder einer Zielsystemdatei, die in einer Where-Klausel (<i>where-clause</i>) verwendet wird.. Für Rules und DDMs gilt: Anstelle von PASSWORD kann auch die entsprechende DIC-Angabe verwendet werden. Wenn das Passwort zweimal angegeben wird, wird das zuletzt angegebene verwendet.
PROFILE	<i>name</i>	A8	Gilt nur für Profile. Der Name des zu bearbeitenden Profils oder ein Bereich von Namen. Siehe auch Angabe eines Namensbereichs .
RCOP	-	-	Gibt an, dass eine Kopie des umzubenennenden Objekts erstellt werden soll.
REPLACE	-	-	Aktiviert die Option <i>replace</i> , die in einer With-Klausel (<i>with-clause</i>) verwendet wird. Ein Objekt mit dem gleichen Namen in der Zielumgebung wird durch das zu bearbeitende Objekt ersetzt. Anmerkung: Wenn ein Programmierobjekt ersetzt wird, wird es auch aus dem Natural Buffer Pool gelöscht; eventuell vorhandene Cross-Reference Records werden ebenfalls gelöscht, wenn Predict installiert ist.
RULE	<i>name</i>	A32	Gilt nur für Rules. Der Name der zu verarbeitenden Rule oder ein Bereich von Namen. Siehe auch Angabe eines Namensbereichs .
SAVED	<i>name</i>	A9	Gilt nur für Programmierobjekte. Der Name des gespeicherten (Quellcode-)Objekts, das bearbeitet werden soll, oder ein Namensbereich. Siehe auch Angabe eines Namensbereichs .
SEC	<i>dbid</i> <i>fnr</i> <i>password</i> <i>cipher</i>	A80	Gilt nicht für Profile und DL/I Subfiles. Gibt die Umgebung der FSEC-Quell- und/oder Ziel-Systemdatei an: Datenbankkennung (<i>dbid</i>),

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
			Dateinummer (<i>fnr</i>), Adabas-Passwort (<i>password</i>) und Adabas-Chiffrierschlüssel (<i>cipher</i>).
SET	<i>Set-number</i>	N2	Gilt nur für Predict Sets. Die Nummer des Predict Set oder die Startnummer eines Bereichs von Predict Sets, die verarbeitet werden sollen.
SETNO	<i>set-number</i>	N2	Gilt nur für Programmierobjekte. Die Nummer des beibehaltenen Predict Set, das mit der Option <code>Predict XRef save set</code> des Kommandos <code>LIST XREF</code> erstellt wurde. Sie können alle <code>SYSMAIN</code> -Verarbeitungsfunktionen bei den in diesem Set enthaltenen Objekten anwenden. Wenn eine gültige Nummer angegeben wird, geht <code>SYSMAIN</code> von einem Predict Set aus. Wenn keine Nummer angegeben wird, wird die normale Objektverarbeitung angenommen.
SETLIBRARY	<i>set-library</i>	A8	Gilt nur für Programmierobjekte. Aktiviert die Option zum Überschreiben der Library-Angabe für ein Predict Set als Teil der Security für Predict-Dateien. <code>SETLIBRARY</code> wird nur ausgewertet, wenn für <code>SETNO</code> eine gültige Nummer angegeben wurde.
SETUSER	<i>set-user</i>	A8	Für Programmierobjekte: Aktiviert die Option, die Angabe der Benutzerkennung für ein Predict Set als Teil der Security für Predict-Dateien zu überschreiben. <code>SETUSER</code> wird nur ausgewertet, wenn für <code>SETNO</code> eine gültige Nummer angegeben wurde. Für Predict Sets: Die Angabe der Benutzerkennung der zu verarbeitenden Predict Sets. Bei Anwendung auf die Quellangabe wird sie als Auswahlkriterium verwendet. Wenn sie auf die Zielangabe angewendet wird, wird sie als neuer Wert verwendet. Es ist nicht möglich, Bereiche anzugeben.
STOWED oder BOTH	<i>name</i>	A9	Gilt nur für Programmierobjekte. Der Name eines Objekts (oder ein Namensbereich), für das das gespeicherte (Quellcode) und das katalogisierte Objekt bearbeitet werden sollen (siehe auch Angabe eines Namensbereichs). Es wird nur ein Objekt bearbeitet, das

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
			sowohl als gespeichertes Objekt als auch als katalogisiertes Objekt existiert. Ausnahmen sind Copycode, Text und Recording, die nicht katalogisiert werden können. Sie werden jedoch in die Verarbeitung einbezogen, wenn diese Option angegeben ist.
THRU	<i>number</i> oder <i>new-number</i>	N4	Gilt nur für Fehlermeldungen. Die Endnummer eines Bereichs von zu verarbeitenden Fehlermeldungsnummern, wenn eine Startnummer mit AS angegeben wird.
TID	<i>terminal-ID</i>	A8	Gilt nur für Programmierobjekte. Eine Terminalkennung: Alle Objekte, die mit dem angegebenen Terminal gespeichert oder katalogisiert wurden, werden verarbeitet.
T0	<i>lib-name</i>	A8	Für Programmierobjekte, Predict Sets, Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen: Gibt eine Ziel-Library an. Für Profile, Rules, DDMs und DL/I-Subfiles: Fügt eine Where-Klausel (<i>where-clause</i>) ein.
TODATE oder TODD	<i>date-to</i>	A10	Gilt nur für Programmierobjekte. Das Enddatum eines Zeitraums: Alle Objekte, die an oder vor dem angegebenen Datum gespeichert oder katalogisiert wurden, werden bearbeitet. Ein Startdatum kann mit FMDATE angegeben werden. Ein Datum muss entsprechend der Einstellung des Profilparameters DTFORM (siehe <i>DTFORM - Datumsformat</i> in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>), wie in der oberen rechten Ecke eines Menübildschirms SYSMAIN angezeigt. Die Standardeinstellung ist das internationale Format <i>YYYY-MM-DD</i> (<i>YYYY</i> = Jahr, <i>MM</i> = Monat, <i>DD</i> = Tag), z.B. 2005-08-20.
T0SET	<i>Set-number</i>	N2	Gilt nur für Predict Sets. Die letzte Nummer eines Bereichs von Predict Sets, die verarbeitet werden sollen.

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
TOTIME oder TOTT oder TOTM	<i>time-to</i>	A5	<p>Gilt nur für Programmierobjekte und wenn TODATE angegeben ist.</p> <p>Die Endzeit eines Zeitraums: Alle Objekte, die zu oder vor dem angegebenen Zeitpunkt (und Datum) katalogisiert oder gespeichert wurden, werden bearbeitet.</p> <p>Die Zeit muss im Format <i>HH:II</i> (<i>HH</i> = Stunden, <i>II</i> = Minuten), z.B. 11:33, angegeben werden.</p>
TYPE	<i>type</i>	-	Der Typ des zu verarbeitenden Programmierobjekts , der Fehlermeldung , des Profils , der Rule oder des DL/I Subfile , wie unten in <i>TYPE-Angabe</i> aufgeführt.
USER oder USR	<i>user-id</i>	A8	<p>Gilt nur für Programmierobjekte.</p> <p>Eine Benutzerkennung: Alle Objekte, die von dem angegebenen Benutzer gespeichert oder katalogisiert wurden, werden verarbeitet.</p>
WHERE	<i>where-clause</i>	-	<p>Ein optionales Schlüsselwort, das den Beginn einer Where-Klausel (<i>where-clause</i>) angibt.</p> <p>Die where-Klausel muss immer auf das FROM- oder TO-Schlüsselwort und den <i>lib-name</i> (falls zutreffend) folgen. Die Angabe der Schlüsselwörter und Werte innerhalb der Klausel kann in beliebiger Reihenfolge erfolgen.</p> <p>Einzelheiten finden Sie in der Syntax des Direktkommandos in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation.</p>
WITH	<i>with-clause</i>	-	<p>Ein optionales Schlüsselwort, das den Beginn einer With-Klausel (<i>with-clause</i>) angibt.</p> <p>Die Schlüsselwörter und Werte der With-Klausel können in beliebiger Reihenfolge angegeben werden, und die With-Klausel kann an einer beliebigen Stelle innerhalb der Direktkommandozeichenfolge stehen, außer an den ersten drei Positionen.</p> <p>Einzelheiten finden Sie in der Syntax des Direktkommandos in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation.</p>
XREF	F oder N oder S oder	A1	<p>Gilt nur für Programmierobjekte.</p> <hr/> <p>Gibt an, ob Cross-Referenz-Daten (XRef), die in Predict-Systemdateien gespeichert sind, verarbeitet werden sollen.</p>

Schlüsselwort	Wert	Natural-Daten-Format/Länge	Erläuterung
	Y oder D		
			Sie können einen der folgenden Werte angeben:
		F	Alle XRef-Daten werden verarbeitet und das Objekt muss in Predict dokumentiert sein.
		N	XRef-Daten werden nicht verarbeitet, außer bei Verwendung des DELETE-Kommandos. Wenn ein katalogisiertes Objekt gelöscht oder ersetzt wird, löscht SYSMAIN immer alle vorhandenen XRef-Daten zu diesem Objekt.
		S	Ein angegebenes Objekt wird verarbeitet, unabhängig davon, ob es XRef-Daten hat oder nicht.
		Y	Alle XRef-Daten werden verarbeitet.
		D	Das Objekt muss in Predict dokumentiert sein. Alle vorhandenen XRef-Daten werden verarbeitet.
			Weitere Einzelheiten siehe Besonderheiten bei XRef .

TYPE-Angabe - Programmierobjekte

Natural-Datenformat/Länge: A20

In der folgenden Tabelle sind alle gültigen Objekttypcodes für Programmierobjekte aufgeführt:

Code	Objekttyp
P	Programm
N	Subprogramm
S	Subroutine
M	Map (Maske)
H	Helproutine
0	ISPF Macro
3	Dialog
5	Processor
A	Parameter-Datenbereich (PDA)

Code	Objekttyp
G	Globaler Datenbereich (GDA)
L	Lokaler Datenbereich (LDA)
C	Copycode
T	Text
R	Report
Z	Recording
4	Class
7	Function
8	Adapter
9	Resource
*	Alle Programmierobjekttypen

TYPE-Angabe - Fehlermeldungen

Natural-Datenformat/Länge: A1

In der folgenden Tabelle sind alle gültigen Typcodes für Fehlermeldungen aufgeführt:

Code	Typ
S	Kurze Fehlermeldung
E	Erweiterte (lange) Fehlermeldung
A	Alle Fehlermeldungstypen: Kurze und/oder erweiterte Fehlermeldungen.

TYPE-Angabe - Profile

Natural-Datenformat/Länge: A3

In der folgenden Tabelle sind alle gültigen Typcodes für Profile aufgeführt:

Code	Typ
E	Editor-Profil
D	Device-Profil
M	Map-Profil
P	Parameter-Profil
*	Alle Profiltypen.

TYPE-Angabe - Rules

Natural-Datenformat/Länge: A2

In der folgenden Tabelle sind alle gültigen Typcodes für Rules aufgeführt:

Code	Typ
A	Automatische Rule
F	Freie Rule
AF	Alle Rule-Typen: automatische und/oder freie Rules.

TYPE-Angabe - DL/I Subfiles

Natural-Datenformat/Länge: A1

In der folgenden Tabelle sind alle gültigen Typcodes für DL/I Subfiles aufgeführt:

Code	Typ
D	NDBs und UDFs
P	NSBs

Angabe eines Namensbereichs

Alle SYSMAIN-Funktionen bieten die Möglichkeit, entweder einen Namen oder einen Bereich von Namen für die zu bearbeitenden Objekte anzugeben. Darüber hinaus können Sie im Menümodus auf dem Bildschirm **Find Selection** oder **List Selection** einen Namen oder einen Namensbereich angeben, um die Anzahl der angezeigten Objekte zu begrenzen. Siehe auch [Um eine Auswahlliste zu verkürzen](#) in *Auswahlliste benutzen*.

Wenn Sie die **Find**- oder **List**-Funktion bei Programmierobjekten verwenden, können Sie auch einen Bereich von Library-Namen angeben. Dasselbe gilt, wenn Sie die **List**-Funktion bei Debug-Umgebungen oder die **Find**-Funktion bei Fehlermeldungen verwenden. Die Angabe von Library-Bereichen kann sich jedoch negativ auf die Antwortzeit auswirken, je nachdem, wie oft die Auswahlkriterien auftreten.

Die gültigen Schreibweisen für Namensbereiche sind im Folgenden aufgeführt, wobei *value* (Wert) für eine beliebige Kombination aus einem oder mehreren Zeichen steht:

Eingabe	Ausgewählte Elemente
*	Alle Elemente.
<i>value</i> *	Alle Elemente, deren Namen mit <i>value</i> beginnen. Beispiel: AB* Ausgewählt: AB, AB1, ABC, ABEZ Nicht ausgewählt: AA1, ACB
<i>value</i> >	Alle Elemente, deren Namen größer oder gleich <i>value</i> sind. Beispiel: AB> Ausgewählt: AB, AB1, BBB, ZZZZZZZ Nicht ausgewählt: AA1, AAB
<i>value</i> <	Alle Elemente, deren Namen kleiner oder gleich <i>value</i> sind. Beispiel: AX< Ausgewählt: AB, AWW, AX Nicht ausgewählt: AXA, AY

76

An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos

Es gibt Kommandos, die an das SYSMAIN-Dienstprogramm abgesetzt werden können, um Funktionen auszuführen, die mit dem Betrieb des Dienstprogramms selbst zusammenhängen, oder um die Security für Natural-Systemdateien zu definieren.

Kommando	Funktion
ADAON oder NOADA oder ADAOFF	Aktiviert (ADAON) oder deaktiviert (NOADA oder ADAOFF) die Error Trap-Funktion, um abnormale Datenbankfehler zu Debugging-Zwecken abzufangen (nur online mit Programmierobjekten anwendbar).
BATCH oder NOBATCH	Schaltet das Dienstprogramm SYSMAIN in den Batch-Modus (BATCH), wobei alle Verarbeitungen so durchgeführt werden, als ob SYSMAIN im Batch-Modus laufen würde. Bei Verwendung der automatisierten Online-Verarbeitung wird dann ein Batch-Report angezeigt. Siehe auch Online-Report-Modus . NOBATCH schaltet das SYSMAIN-Dienstprogramm zurück in den Online-Modus.
CLEAR	Löscht den aktuellen Arbeitsbereich. Diese Funktion kann sinnvoll sein, wenn der Quellcode eines großen Objekts im Arbeitsbereich enthalten ist und das SYSMAIN-Dienstprogramm deshalb einen größeren Buffer-Erweiterungsbereich (ESIZE) benötigt.
DISPLAY	Anzeige des erweiterten (langen) Meldungstextes zu dem aufgetretenen Fehler.
FINDFIRST	Stoppt die Suche nach Programmierobjekten FIND-Kommando, wenn die erste Library gefunden wird, die das angegebene Objekt enthält.
FINDALL	Bewirkt, dass das FIND-Kommando alle Libraries nach Programmierobjekten durchsucht.
MON oder NOMON oder MONOFF	Aktiviert (MON) oder deaktiviert (NOMON oder MONOFF) die Verfolgung (Tracing) der aktuellen Aktivität in SYSMAIN. Siehe auch MON in <i>Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos</i> .

Kommando	Funktion						
PROMPT oder NOPROMPT	Aktiviert (PROMPT) oder deaktiviert (NOPROMPT) die SYSMAIN-Eingabeaufforderungen. Siehe auch PROMPT in <i>Schlüsselwörter und Variablen in Direktkommandos</i> .						
SET	Ruft das Kommando-Hilfe-Fenster (Command Help) auf, in dem alle speziellen SYSMAIN-Kommandos erklärt werden.						
SET FDIC	Ruft ein Fenster auf, in dem Sie Adabas-Security-Informationen zu der Predict-Systemdatei aufrufen können. Dies bezieht sich auf den Profilparameter FDIC (siehe FDIC - Predict System File in der Parameter-Referenzdokumentation). Im Batch-Modus können Sie mit dem Schlüsselwort SEC in einer Where-Klausel (<i>where-clause</i>) Sicherheitsinformationen angeben, wie in der Syntax des Direktkommandos in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation beschrieben. Siehe auch Besondere Hinweise für Administratoren .						
SET FNAT	Ruft ein Fenster auf, in dem Sie Adabas-Sicherheitsinformationen für die SYSMAIN-Quell- und Ziel-Systemdateien angeben können. Im Batch-Modus können Sie mit dem Schlüsselwort SEC in einer Where-Klausel (<i>where-clause</i>) Sicherheitsinformationen angeben, wie in der Syntax des Direktkommandos in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation beschrieben. Siehe auch Besondere Hinweise für Administratoren .						
SET FSEC	Ruft ein Fenster auf, in dem Sie die Adabas-Security-Informationen für die Systemdatei FSEC angeben können, wenn Natural Security installiert ist. Dies bezieht sich auf den Profilparameter FSEC (siehe FSEC - Natural Security-Systemdatei in der Parameter-Referenz-Dokumentation). Siehe auch Besondere Hinweise für Administratoren .						
SET PC	Gilt nur, wenn Natural Connection und Entire Connection installiert sind. Aktiviert die PC-Verbindung. Diese Einstellung kann zeitweise mit den Terminalkommandos %+ und %- geändert werden (siehe auch <i>Natural Connection ein-/ausschalten</i> in der <i>Terminalkommandos</i> -Dokumentation). SET PC bewirkt dann, dass SYSMAIN den Status der PC-Verbindung erneut prüft.						
STATUS	Anzeige der aktuellen Werte von SYSMAIN-Variablen, die für den technischen Support der Software AG wichtig sind.						
TOTAL	Ruft das Fenster Results of Function auf, in dem die Verarbeitung der zuletzt ausgeführten SYSMAIN-Funktion überprüft wird. Die folgenden Informationen werden für gespeicherte (Quellcode) und katalogisierte Objekte angezeigt: <table border="1" data-bbox="305 1627 1386 1869"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Read</td> <td>Gesamtzahl der Objekte, die tatsächlich gelesen wurden, basierend auf der Angabe des Objektnamens.</td> </tr> <tr> <td>Rejected</td> <td>Gesamtzahl der gelesenen Objekte, die anschließend aufgrund der angegebenen Auswahlkriterien abgelehnt wurden. Siehe auch Ablehnung von Objekten und Ursache.</td> </tr> </tbody> </table>			Read	Gesamtzahl der Objekte, die tatsächlich gelesen wurden, basierend auf der Angabe des Objektnamens.	Rejected	Gesamtzahl der gelesenen Objekte, die anschließend aufgrund der angegebenen Auswahlkriterien abgelehnt wurden. Siehe auch Ablehnung von Objekten und Ursache .
Read	Gesamtzahl der Objekte, die tatsächlich gelesen wurden, basierend auf der Angabe des Objektnamens.						
Rejected	Gesamtzahl der gelesenen Objekte, die anschließend aufgrund der angegebenen Auswahlkriterien abgelehnt wurden. Siehe auch Ablehnung von Objekten und Ursache .						

Kommando	Funktion	
	Processed	Gesamtzahl der Objekte, die verarbeitet wurden.
	Added	Gesamtzahl der neuen Objekte, die der Zielumgebung hinzugefügt wurden.
	Updated	Gesamtzahl der vorhandenen Objekte, die aktualisiert wurden. (Wenn möglich, versucht SYSMAIN, vorhandene Objekte zu aktualisieren, anstatt sie zu löschen und neue hinzuzufügen.)
	Deleted	Gesamtzahl der Objekte, die entweder aus der Quell- oder aus der Zielumgebung gelöscht wurden, je nach Funktion und Einstellung der Ersetzungsoption.
	Replaced	Gesamtzahl der Objekte, die in der Zielumgebung ersetzt wurden.
	Not Repl.	Gesamtzahl der Objekte, die in der Zielumgebung <i>nicht</i> ersetzt wurden.
	Recs.Read:	Gesamtzahl der Datensätze, die gelesen wurden.
. oder END oder QUIT	Beendet das Dienstprogramm SYSMAIN.	

77 Statusmeldungen und Fehlerbenachrichtigungen

bearbeiten

- Ablehnung von Objekten und Ursache 642
- Status-Meldungen 644
- SYSMAIN-Fehlerbenachrichtigung 648

Dieses Kapitel beschreibt mögliche Gründe für die Ablehnung von Objekten während der Funktionsverarbeitung, die nach der Verarbeitung angezeigten Statusmeldungen und die Fehlerbenachrichtigung während der Verarbeitung.

Ablehnung von Objekten und Ursache

Wenn bei der Ausführung einer SYSMAIN-Funktion ein oder mehrere Objekte gefunden wurden, die den angegebenen Auswahlkriterien entsprechen, aber einige oder alle dieser Objekte zur weiteren Verarbeitung abgelehnt wurden, tritt einer der folgenden Natural-Systemfehler auf:

Nummer	Fehlertext
4867	Nothing found for this request.
	Zu dieser Anforderung wurde nichts gefunden.
4810	All data rejected by these selection criteria.
	Daten wurden aufgrund dieser Auswahlkriterien abgelehnt.
4893	Normal completion, but some data were rejected.
	Normale Erledigung, aber einige Daten wurden abgelehnt.

Sie können das SYSMAIN-Kommando [TOTAL](#) (siehe *An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos*) benutzen, um den individuellen Status einer Anfrage zu überprüfen.

Mögliche Gründe für die Ablehnung von Objekten sind im folgenden Abschnitt beschrieben:

- Ungültige Angaben zu Objekttyp, Datum/Uhrzeit, Benutzer oder Terminal
- Identischer Name in der Zielumgebung
- XREF und User Exits
- Keine kurze oder erweiterte Fehlermeldung
- Library-Einschränkungen

Ungültige Angaben zu Objekttyp, Datum/Uhrzeit, Benutzer oder Terminal

- Ein Objekt wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil der Objekttyp für die angegebene Art der Verarbeitung nicht gültig war. Bei der Verarbeitung von Programmierobjekten werden beispielsweise alle Maps abgelehnt, wenn die Verarbeitung auf Objekte vom Typ Programm oder Subroutine beschränkt wurde.
- Ein Objekt wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil das Datum oder die Uhrzeit, zu der das angegebene Objekt gespeichert oder katalogisiert wurde, nicht in dem angegebenen Datums- oder Zeitbereich liegt.
- Ein Objekt wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil die Benutzerkennung oder Terminal-Kennung, unter der das angegebene Objekt gespeichert oder katalogisiert wurde, nicht mit der angegebenen Benutzerkennung oder Terminal-Kennung übereinstimmte.

- Ein katalogisiertes Objekt wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil der Profilparameter `RECAT` auf `ON` gesetzt war und es kein gespeichertes (Quellcode-)Objekt gab, das dem katalogisierten Objekt entsprach. Siehe auch *Profilparameter RECAT verwenden*.
- Es wurde (nur) ein gespeichertes Objekt ausgewählt und dann abgelehnt, weil der Profilparameter `RECAT` auf `ON` gesetzt war und die Zielumgebung bereits ein katalogisiertes Objekt mit demselben Namen enthielt. Siehe auch *Profilparameter RECAT verwenden*.

Identischer Name in der Zielumgebung

- Ein Objekt wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil die Zielumgebung bereits ein Objekt mit demselben Namen enthielt und die Ersetzungsoption nicht aktiviert war (Feld **Replace** auf `N` gesetzt oder Schlüsselwort `REPLACE` nicht angegeben).
- Ein katalogisiertes Programmierobjekt vom Typ `S` (Subprogramm) wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil der Name der externen Subroutine mit dem Namen einer anderen Subroutine in der Ziel-Library identisch war.
- Ein katalogisiertes Programmierobjekt vom Typ `4` (Class) wurde ausgewählt und dann zurückgewiesen, weil der Name der externen Class mit dem Namen einer anderen Class in der Ziel-Library identisch war.

XREF und User Exits

- Die Option **XREF** war aktiviert (Feld `XREF` nicht auf `N` gesetzt oder Schlüsselwort `XREF` angegeben) und es waren keine XRef-Daten für das angegebene Programmierobjekt vorhanden.
- Eine User-Exit-Routine war aktiv, und bei der Verarbeitung des Objekts wurde ein Rückgabecode ungleich Null zurückgegeben.

Keine kurze oder erweiterte Fehlermeldung

- Eine erweiterte (lange) Fehlermeldung wurde ausgewählt und dann abgelehnt, weil keine entsprechende kurze Fehlermeldung in der Quell-Library vorhanden war.
- Eine erweiterte (lange) Fehlermeldung wurde ausgewählt, konnte aber nicht verarbeitet werden, weil es in der Zielumgebung keine entsprechende kurze Fehlermeldung gab.
- Eine kurze Fehlermeldung wurde zum Verschieben (**Move**), Löschen (**Delete**) oder Umnummern (**Rename**) ausgewählt, konnte aber nicht verarbeitet werden, weil der entsprechende erweiterte Fehlertext nicht in den Auswahlkriterien enthalten war. Zu einer erweiterten Fehlermeldung muss immer eine entsprechende kurze Fehlermeldung vorhanden sein.

Library-Einschränkungen

- Es wurde eine Library angegeben, die von Predict Application Control/Predict Application Audit kontrolliert wird, und das Objekt kann nicht von SYSMAIN behandelt werden.

Status-Meldungen

Die folgende Tabelle beschreibt die Statusmeldungen, die in der Spalte **Message** eines Auswahlbildschirms oder in einem Batch-Report (siehe auch *Online Report-Modus*) angezeigt werden können, nachdem eine SYSMAIN-Funktion auf einem Objekt ausgeführt wurde. Die erwähnten Zeilenkommandos finden Sie unter Auswahllisten in den objekttypspezifischen Abschnitten dieser Dokumentation.

Meldung	Erläuterung	Funktion abgeschlossen?
Class Exists	Gilt nur für Programmierobjekte. Das katalogisierte Objekt einer Class hatte einen externen Class-Namen, der bereits von einem anderen katalogisierten Objekt einer Class in der Zielumgebung verwendet wurde.	Nein
Copied	Eines der folgenden Zeilenkommandos wurde von einem Copy/Rename Selection -Bildschirm ausgeführt: A, oder A, C oder S für Programmierobjekte, oder A, E oder S für Fehlermeldungen, oder A, D, E, M oder P für Profile.	Ja
DB Error: <i>nnn</i>	Für das Objekt wurde bei der Verarbeitung ein Datenbankfehler zurückgegeben.	Nein
Deleted	Eines der folgenden Zeilenkommandos wurde von einem Delete Selection -Bildschirm ausgeführt: A, oder A, C oder S für Programmierobjekte, oder A, E oder S für Fehlermeldungen, oder A, D, E, M oder P für Profile.	Ja
Dev exists	Gilt nur für Profile. Device existiert: Die Option Replace (Ersetzen) wurde auf N gesetzt und das Zeilenkommando A oder D wurde von einem Copy/Move/Rename Selection -Bildschirm (Kopieren/Verschieben/Umbenennen) ausgeführt. Das Device-Profil mit demselben Namen in der Zielumgebung wurde <i>nicht</i> ersetzt.	Nein
Directory	Verzeichnis: Das Zeilenkommando I (Verzeichnis anzeigen) wurde von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt.	Ja

Meldung	Erläuterung	Funktion abgeschlossen?
Edt exists	Gilt nur für Profile. Editorprofil: Die Replace -Option wurde auf N gesetzt und das Zeilenkommando A oder E wurde von einem Copy/Move/Rename Selection -Bildschirm aus ausgeführt. Das gleichnamige Editorprofil in der Zielumgebung wurde <i>nicht</i> ersetzt.	Nein
Err: NAT2999	Gilt nur für Programmierobjekte. Ein katalogisiertes Objekt wurde bearbeitet, wobei die Option XREF auf F gesetzt war. In der für das Objekt angegebenen FDIC-Systemdatei existiert kein Predict-Eintrag.	Nein
Err: NAT4852	Eine Natural Security-Verletzung ist aufgetreten.	Nein
Exit: <i>nnn</i>	Eine Benutzer-Exit-Routine war aktiv, und der Exit lieferte einen Rückgabecode ungleich Null (<i>nnn</i> = der Rückgabecode). Siehe auch User-Exit-Routinen .	Nein
Exported	Gilt nur für Programmierobjekte und DDMs. Das Zeilenkommando X (PC-Download) wurde für ein Quellcodeobjekt von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt.	Ja
Ext Exists	Gilt nur für Fehlermeldungen. Es wurde versucht, nur die kurze Fehlermeldung einer Fehlermeldung zu löschen, für die eine lange Fehlermeldung existiert. Dies hätte zu einer erweiterten (langen) Fehlermeldung ohne entsprechende kurze Meldung geführt. Dies ist in Natural nicht zulässig.	Nein
File Listed	Gilt nur für Rules. Das Zeilenkommando F (DDMs/Felder anzeigen) wurde bei einer automatischen Rule von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt.	Ja
In Use	In Verwendung: Bei der Natural UPDATE/READ-Verarbeitung eines Objekts wurde ein Adabas-Antwortcode 145 zurückgegeben.	Nein
Invalid	Gilt nur für Debug-Umgebungen. Für eine der auf einem Auswahlbildschirm (Selection) aufgelisteten Debug-Umgebungen wurde ein ungültiges Zeilenkommando eingegeben.	Nein
Listed	Gilt nicht für DDMs und Debug-Umgebungen. Das Zeilenkommando L (Quellcode anzeigen) wurde von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt.	Ja
Map exists	Gilt nur für Profile. Die Option Replace wurde auf N gesetzt und das Zeilenkommando A oder M wurde von einem Auswahlbildschirm (Selection) für Copy/Move/Rename ausgeführt. Das gleichnamige Map-Profil in der Zielumgebung wurde <i>nicht</i> ersetzt.	Nein

Meldung	Erläuterung	Funktion abgeschlossen?
Moved	Eines der folgenden Zeilenkommandos wurde von einem Move Selection -Bildschirm ausgeführt: A, oder A, C oder S für Programmierobjekte, oder A, E oder S für Fehlermeldungen, oder A, D, E, M oder P für Profile.	Ja
Must be Auto	Gilt nur für Rules. Das Zeilenkommando F (DDMs/Felder anzeigen) wurde bei einer freien Rule von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt. Das Zeilenkommando F kann nur bei automatischen Rules ausgeführt werden.	Nein
Name Erro	Gilt nur für Debug-Umgebungen. Die Funktion Rename wurde verwendet, aber der angegebene neue Name wurde als ungültig erkannt. Entweder wurde kein neuer Name für die Auswahl angegeben, oder der angegebene Name enthielt entweder ungültige Sonderzeichen oder begann nicht mit einem alphabetischen Zeichen.	Nein
NBP Deleted oder Ignored	Gilt nur für Programmierobjekte. Das Zeilenkommando B (Objekt aus dem Bufferpool löschen) wurde von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt. Die nach Abschluss der Verarbeitung zurückgegebene Meldung lautet entweder NBP Deleted (NBP Gelöscht) oder Ignored (Ignoriert), je nachdem, ob das Löschen aus dem Bufferpool für das/die angegebene(n) Objekt(e) bestätigt wurde oder nicht.	Ja/Nein
No Lang 1	Gilt nur für Fehlermeldungen. Für die erweiterten (langen) Natural-System-Fehlermeldungen ist nur der Sprachcode 1 (Englisch) verfügbar. Es wurde versucht, eine erweiterte Natural-System-Fehlermeldung zu kopieren, und Sprachcode 1 wurde nicht als Sprache angegeben.	Nein
no Short Err	Gilt nur für Fehlermeldungen. Es wurde eine erweiterte (lange) Fehlermeldung zur Weiterverarbeitung ausgewählt, aber die Zielfehlermeldungsnummer hat keine entsprechende kurze Fehlermeldung.	Nein
No Xref	Gilt nur für Programmierobjekte. Ein katalogisiertes Objekt wurde bearbeitet und die Option XREF war auf Y oder F gesetzt. In der für das Objekt angegebenen FDIC-Systemdatei sind keine XRef-Daten vorhanden.	Nein
Not Found	Gilt nur für Fehlermeldungen und Profile. Bei der Verarbeitung ist ein Fehler in der Update-Logik aufgetreten und die angeforderte Fehlermeldung oder das angeforderte Profil konnte nicht gefunden werden. Dies bedeutet, dass die angegebene Fehlermeldung oder das angegebene Profil in der Zeit zwischen Auswahl und Update gelöscht wurde.	Nein

Meldung	Erläuterung	Funktion abgeschlossen?
<p>Not Replaced oder Not Repld</p>	<p>Die Replace-Option wurde auf N gesetzt und eines der folgenden Zeilenkommandos wurde von einem Copy/Move/Rename Selection-Bildschirm aus ausgeführt: A, oder A, C oder S für Programmierobjekte, oder A, E oder S für Fehlermeldungen, oder A, D, E, M oder P für Profile.</p> <p>Das Objekt mit dem gleichen Namen in der Zielumgebung wurde <i>nicht</i> ersetzt.</p>	Nein
Parm exists	<p>Gilt nur für Profile.</p> <p>Die Replace-Option wurde auf N gesetzt und das Zeilenkommando A oder P wurde von einem Copy/Move/Rename Selection-Bildschirm aus ausgeführt. Das Parameterprofil mit demselben Namen in der Zielumgebung wurde <i>nicht</i> ersetzt.</p>	Nein
Printed	<p>Gilt nur für Programmierobjekte und Rules.</p> <p>Das Zeilenkommando H (Hardcopy erzeugen) wurde von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt.</p>	Ja
<p>Renamed oder Copied</p>	<p>Gilt nur für Debug-Umgebungen und Fehlermeldungen.</p> <p>Eines der folgenden Zeilenkommandos wurde von einem Rename Selection-Auswahlbildschirm ausgeführt: A für Debug-Umgebungen, oder A, E oder S für Fehlermeldungen.</p> <p>Die Meldung, die nach Abschluss der Verarbeitung zurückgegeben wird, lautet entweder Renamed (Umbenannt) oder Copied (Kopiert), je nachdem, ob die Option zur Beibehaltung des ursprünglichen Objekts angegeben wurde.</p>	Ja
<p>Renamed as oder Copied as</p>	<p>Gilt nur für Programmierobjekte.</p> <p>Das Zeilenkommando A, C oder S wurde von einem Rename Selection-Bildschirm aus ausgeführt. Die nach Abschluss der Verarbeitung zurückgegebene Meldung lautet entweder Renamed as (Umbenannt in) oder Copied as (Kopiert in), je nachdem, ob die Option zur Beibehaltung des ursprünglichen Objekts angegeben wurde.</p>	Ja
Replaced	<p>Die Replace-Option wurde auf Y gesetzt und einer der folgenden Zeilenbefehle wurde von einem Copy/Move/Rename Selection-Bildschirm aus ausgeführt: A, oder A, C oder S für Programmierobjekte, oder A, E oder S für Fehlermeldungen, oder A, D, E, M oder P für Profile.</p> <p>Das Objekt mit dem gleichen Namen in der Zielumgebung wurde ersetzt.</p>	Ja

Meldung	Erläuterung	Funktion abgeschlossen?
Sized	Gilt nur für Programmierobjekte. Das Zeilenkommando Z (Größe berechnen) wurde von einem Auswahlbildschirm (Selection) aus ausgeführt.	Ja
Subrtn Exists	Gilt nur für Programmierobjekte. Das katalogisierte Objekt einer Subroutine hatte einen externen Subroutinenamen, der bereits von einer anderen katalogisierten Subroutine in der Zielumgebung verwendet wurde.	Nein
Updated	Gilt nur für Fehlermeldungen. Der Text in der angegebenen Sprache war für die gewählte Fehlermeldung vorher nicht vorhanden, und SYSMAIN hat die Fehlermeldung mit dem neuen Sprachtext aktualisiert.	Ja
Src locked	Gilt nur für Programmierobjekte. Das Zeilenkommando A oder S wurde von einem Copy/Move/Rename/Delete Selection -Bildschirm aus ausgeführt. Das Objekt wurde nicht verarbeitet, weil der Quellcode des betreffenden Objekts gesperrt war.	Nein

SYSMAIN-Fehlerbenachrichtigung

SYSMAIN versucht im Falle eines Laufzeitfehlers während der Verarbeitung immer eine Wiederherstellung zu erreichen. Diese Funktion wird automatisch aktiviert und verwendet die Systemvariable *ERROR-TA (siehe auch *ERROR-TA in der *Systemvariablen*-Dokumentation). Diese Funktion wird deaktiviert, wenn SYSMAIN normal beendet wird.

Wenn ein Terminalkommando (siehe auch %% und % . – *Aktive Operation unterbrechen* in der *Terminalkommandos*-Dokumentation) zum Beenden von SYSMAIN verwendet, wird dies als abnormales Beenden betrachtet, und die Systemvariable *ERROR-TA wird nicht zurückgesetzt. Sie kann zurückgesetzt werden, indem SYSMAIN erneut aufgerufen und normal beendet wird. Falls Sie die Systemvariable *ERROR-TA gesetzt haben, setzt SYSMAIN sie beim Beenden auf den zuvor zugewiesenen Wert zurück.

Wenn in Bezug auf die Auswahlkriterien ungültige Daten angegeben wurden, wird eine Fehlermeldung in der Meldungszeile ausgegeben. Wenn Sie sich über die Bedeutung der kurzen Fehlermeldung unsicher sind, können Sie mit dem Spezialkommando **DISPLAY** (siehe auch *An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos*) eine Anzeige des entsprechenden erweiterten (langen) Fehlermeldungstextes aktivieren.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- Fehler bei der Dateneingabe
- Fehler bei der Verarbeitung

Fehler bei der Dateneingabe

Wenn in Bezug auf die Auswahlkriterien ungültige Daten angegeben wurden, wird in der Meldungszeile eine Fehlermeldung angezeigt. In einigen Fällen wird die Online-Hilfe für bestimmte Einträge aufgerufen. Dadurch erhalten Sie genauere Informationen zu dem Fehler.

Tritt ein Fehler im Batch-Modus auf, wird eine Fehlermeldung und die entsprechende Fehlernummer ausgegeben und das SYSMAIN-Dienstprogramm beendet.

Fehler bei der Verarbeitung

Wenn Sie eine Anforderung stellen, die einen Verarbeitungsfehler verursacht, gibt SYSMAIN einen Fehlerbericht aus, wie im folgenden Beispiel gezeigt:

```

16:51:08          *** SYSMAIN Error Report ***          2005-08-10

The following internal error occurred while processing the
SYSMAIN function xxxxxx (cc):

    Error in field specification for IF SELECTION statement.

Error Number .. eeee
Program ..... pppppppp
Status Code ... s          Status ..... tttttttt
Line ..... 1111          Level ..... vv
Device ..... dddddddd
User ID ..... uuuuuuuu   User Name ... nn...nn
    
```

Die in dem Fenster enthaltenen Informationen sind nützlich, um die Fehlerursache zu analysieren.

Die Werte im obigen Fenster haben die folgenden Bedeutungen:

Feld	Wert	Erläuterung
SYSMAIN function	xxxxxx	Die SYSMAIN-Funktion, die gerade ausgeführt wird.
	cc	Ein interner Statuscode, der für den Technischen Support der Software AG nützlich ist. Die folgenden Codes können angezeigt werden: A Automatisierte Verarbeitung. D XRef-Daten werden gelöscht. E Fehler bei der Verarbeitung (Flag für SYSMAIN). F Statureinstellung, wenn XRef-Daten verarbeitet werden.

Feld	Wert	Erläuterung
		<p>G Stauseinstellung, wenn XRef-Daten verarbeitet werden.</p> <p>H Verarbeitung der Auswahlliste.</p> <p>I Option wird gerade verarbeitet.</p> <p>S Einzelobjektverarbeitung.</p> <p>T SYSMAN-Abbruch durch Kommandoprozessor.</p> <p>V Stauseinstellung, wenn XRef-Daten verarbeitet werden.</p> <p>X SYSMAN-Abbruch durch den Kommandoprozessor.</p> <p>Y Es ist ein Validierungsfehler aufgetreten, eine erneute Anzeige sollte folgen.</p> <p>Z Es ist ein Validierungsfehler aufgetreten, eine erneute Anzeige sollte folgen.</p>
Error Number	<i>eeee</i>	Entspricht der Systemvariablen *ERROR-NR (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Program	<i>pppppppp</i>	Entspricht der Systemvariablen *PROGRAM (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Status Code	<i>s</i>	<p>Die Art des Fehlers. Mögliche Codes:</p> <p>C Fehler bei der Kommandoverarbeitung.</p> <p>L Anmeldefehler.</p> <p>O Objektzeitfehler.</p> <p>S Nicht korrigierbarer Syntaxfehler.</p>
Line	<i>1111</i>	Entspricht der Systemvariablen *ERROR-LINE (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Device	<i>ddddddd</i>	Entspricht der Systemvariablen *DEVICE (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
User ID	<i>uuuuuuuu</i>	Entspricht der Systemvariablen *USER (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Status	<i>tttttttt</i>	Entspricht der Systemvariablen *ERROR-TA (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Level	<i>vv</i>	Entspricht der Systemvariablen *LEVEL (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
User Name	<i>nn...nn</i>	Entspricht der Systemvariablen *USER-NAME (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).

Wenn ein Verarbeitungsfehler auftritt, notieren Sie die Informationen im Fenster und drücken Sie ENTER. Das Dienstprogramm SYSMAN versucht, zum letzten aktiven Menü-Bildschirm zurückzukehren, wobei die Datenwerte der Eingabefelder unverändert bleiben.

Wird in dem Fenster das spezielle Kommando `DISPLAY` eingegeben (siehe auch *An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos*), wird der erweiterte (lange) Meldungstext zu dem aufgetretenen Fehler angezeigt.

Tritt während der Batch-Verarbeitung ein Verarbeitungsfehler auf, gibt das Dienstprogramm SYSMAIN die entsprechende Fehlermeldung aus und wird beendet.

Bestimmte Benutzerfehler können ebenfalls zur Anzeige des Fensters führen. Obwohl SYSMAIN versucht, alle Fehler während der Auswertung abzufangen, ist dies nicht immer ganz erfolgreich. Wenn ein Benutzer beispielsweise verlangt, dass ein DDM von einer Umgebung in eine andere kopiert wird, aber eine ungültige Datenbankkennung (DBID) angibt, versucht SYSMAIN, auf diese Datenbank zuzugreifen. Es wird ein Adabas-Antwortcode 148 zurückgegeben, und die Transaktion `SYSMAIN ERROR` wird aufgerufen und das Fenster angezeigt. In ähnlicher Weise kann eine ungültige Datei zu einer Reihe von Fehlern führen, die von der Datenbank gesendet werden.

In Situationen, in denen ein Adabas-Antwortcode 9 zurückgegeben wird, schreibt SYSMAIN eine Nachricht, die Sie über den Fehler informiert, und beginnt die Verarbeitung wieder bei der letzten Funktion oder dem letzten Menü. Wenn eine bestimmte Anforderung nicht erledigt wurde, können Sie davon ausgehen, dass der Antwortcode 9 zu einem `BACKOUT TRANSACTION` zur letzten nicht abgeschlossenen Transaktion führte.

78

Besondere Hinweise für Administratoren

▪ File Security	654
▪ Natural Security	655
▪ User-Exit-Routinen	656

In diesem Abschnitt werden die Security-Aspekte des Dienstprogramms SYSMAIN und der für SYSMAIN bereitgestellten User-Exit-Routinen beschrieben.

File Security

File Security (Dateisicherheit, d. h. Kennwörter und Chiffrierschlüssel) bezieht sich auf die Security, die für eine Systemdatei in einer Adabas- oder VSAM-Umgebung definiert wurde. Wenn für eine Systemdatei File Security definiert wurde, müssen Sie ein Passwort, einen Chiffrierschlüssel und/oder einen VSAM-Namen für die Quell- und/oder Ziel-Systemdatei angeben, bevor Sie eine SYSMAIN-Funktion ausführen. Andernfalls wird Adabas oder VSAM eine entsprechende Fehlermeldung ausgeben. Für die Standard-Systemdateien, die der Natural-Sitzung beim Start des SYSMAIN-Dienstprogramms zugeordnet sind, müssen Sie keine Security-Informationen angeben.

➤ Um Passwörter und Chiffriercodes anzugeben:

- 1 Rufen Sie von einem beliebigen Menü des SYSMAIN-Dienstprogramms aus ein Security-Fenster für die gewünschte Systemdatei auf, indem Sie, wie in der folgenden Tabelle angegeben, entweder eine PF-Taste oder ein spezielles Kommando verwenden:

Systemdatei	Kommando	PF-Taste	Betroffene Objekte / Daten
FUSER, FNAT	SET FNAT	PF12	- Programmierobjekte - Debug-Umgebungen - Fehlermeldungen - Profile
FDIC	SET FDIC	PF11	- Rules - DL/I Subfiles - DDMs - XRef-Informationen
FSEC	SET FSEC	PF10	- Natural Security-Profil

Das Security-Fenster, das für die angegebene Systemdatei erscheint, sieht ähnlich aus wie das unten gezeigte Beispiel für die Systemdateien FUSER und FNAT:

```

+-----+
!   --- Security for the Natural System Files ---   !
!                                                    !
!   Specify the password(s), cipher(s) and VSAM FCT !
!   name(s) for the source/target file(s) below:   !
!                                                    !
!   - Source -                                     - Target -   !
! Library .... OLDLIB           Library .... NEWLIB   !
! Database ... 10              Database ... 10       !
! File ..... 32                File ..... 32        !
!                                                    !
! Password ...                  Password ...         !
! Cipher .....                 Cipher .....         !
! VSAM Name .. _____      VSAM Name .. _____ !
+-----+

```

- 2 Geben Sie im Fenster das/die entsprechende(n) Passwort/Passwörter, den/die Chiffrierschlüssel und/oder den VSAM-Namen für die gewünschte Quell- und/oder Ziel-Systemdatei ein.



Anmerkung: Das Feld **Library** ist nur für die Verarbeitung von Programmierobjekten, Debug-Umgebungen oder Fehlermeldungen relevant.

Sobald die File Security definiert ist, verwendet das Dienstprogramm SYSMAIN diese Security-Informationen für alle nachfolgenden Verarbeitungen. Wenn Sie dann die Standard-Security-Informationen (die Sie bei der Initialisierung der Sitzung erhalten haben) verwenden möchten, müssen Sie das entsprechende Security-Fenster erneut aufrufen und die Felder für Passwort, Chiffrierschlüssel und/oder VSAM-Name löschen. Die Passwörter und Chiffrierschlüssel werden nicht angezeigt, d.h. auch wenn die Felder leer zu sein scheinen, sollten sie wieder gelöscht werden.

Natural Security

Bei der Verwendung des Dienstprogramms SYSMAIN in einer Umgebung mit Natural Security müssen zwei Aspekte berücksichtigt werden:

- [Definition der Natural Security-Umgebung](#)

- [Einschränkung der Verwendung von SYSMAIN unter Natural Security](#)

Definition der Natural Security-Umgebung

Die Quell- und Ziel-Libraries können sich in derselben Natural Security-Umgebung oder in zwei verschiedenen Natural Security-Umgebungen befinden. Diese Umgebungen müssen für das Dienstprogramm SYSMAIN definiert werden.

Die Definition der zu verwendenden Natural Security-Umgebung(en) erfolgt mit dem speziellen Kommando `SET FSEC`.

Standardmäßig werden die aktuellen FSEC-Einstellungen verwendet, die beim Start der Natural-Sitzung zugewiesen wurden. Wenn Sie diese Einstellungen (im Fenster **Security for Natural Security (FSEC) Files**) ändern, bleiben sie so lange gültig, bis sie durch den nächsten `SET FSEC`-Vorgang geändert werden. Im Batch- oder Direktkommando-Modus sollte das Schlüsselwort `SEC` verwendet werden, um die File Security und die Zuweisungen der Anforderung anzugeben.

Sobald die Quell- und Zielumgebungen festgelegt sind, verifiziert SYSMAIN sowohl die Quell- als auch die Ziel-Library mit Natural Security. (Quell- und/oder Ziel-Library und -Datei müssen der Datenbankkennung (DBID) und der Dateinummer (FNR) entsprechen, die im Security-Profil der Library angegeben sind. Sind diese Werte nicht angegeben, werden Standardwerte aus dem Security-Profil übernommen).

Einschränkung der Verwendung von SYSMAIN unter Natural Security

Die Verwendung des SYSMAIN-Dienstprogramms selbst kann eingeschränkt werden oder die Verwendung der Quell- und Ziel-Libraries, die mit dem SYSMAIN-Dienstprogramm behandelt werden sollen, kann eingeschränkt werden. Die Verwendung von SYSMAIN-Funktionen, die über die Anwendungsprogrammierschnittstelle MAINUSER aufgerufen werden, kann separat kontrolliert werden. Einzelheiten hierzu finden Sie unter *Protecting Utilities* in der *Natural Security*-Dokumentation.

User-Exit-Routinen

Die User-Exit-Routinen des SYSMAIN-Dienstprogramms werden verwendet, um Informationen über jedes verarbeitete Objekt zu liefern oder die Verarbeitung von Funktionen zu steuern. Eine User-Exit-Routine ist ein Natural-Subprogramm, das mit einem `CALLNAT`-Statement aufgerufen wird.

Die Quellcodes der Subprogramme und die von ihnen verwendeten Datenbereiche sind als Quellcodeobjekte unter dem Namen `SM-UX-nn` (*nn* = 01 bis 11) in der Library SYSMAIN abgelegt. Um eine User-Exit-Routine verfügbar zu machen, müssen Sie das entsprechende Quellcodeobjekt unter dem Namen `MAINEXnn` katalogisieren, und zwar entweder in der Library SYSMAIN oder in einer ihrer Steplibs.



Anmerkung: Die Namen von Quellcodeobjekten und katalogisierten Objekten von User-Exit-Routinen sind unterschiedlich, um sicherzustellen, dass das Überschreiben der Quellcodeobjekte durch eine Update-Installation die katalogisierten Objekte nicht beeinflusst.

Sie können jede der User-Exit-Routinen nach Bedarf ändern oder erweitern.

Die Verwendung dieser Exits führt je nach Code-Logik zu einem zusätzlichen Verwaltungsaufwand für das SYSMAN-Dienstprogramm. Es ist daher immer notwendig, die Kontrolle an SYSMAN zurückzugeben, wenn die Exit-Verarbeitung abgeschlossen ist.

Da das SYSMAN-Dienstprogramm ET-Logik mit Adabas-Dateien verwendet, kann die Verwendung von User-Exit-Routinen das Transaktionszeitlimit (Adabas-Parameter TT) verlängern. Außerdem sollte die Definition der Adabas-Transaktion nicht verändert werden, d.h. Sie sollten keine ET/BT-Befehle oder END/BACKOUT TRANSACTION-Statements absetzen. Für das Absetzen aller END TRANSACTION-Statements ist SYSMAN zuständig. Eine Ausnahme von dieser Regel besteht dann, wenn ein Benutzer die normale Beendigung einer SYSMAN-Funktion mit den User-Exit-Routinen abbricht. In diesem Fall müssen Sie vor der Beendigung ein BACKOUT TRANSACTION absetzen.

Wenn der Rückgabecode auf einen Wert ungleich Null gesetzt wird, hat dies Vorrang vor einem von SYSMAN ausgegebenen Fehler. Wenn ein Fehler von einem Exit empfangen wird, wird er in das Message-Feld gestellt und je nach Bedarf angezeigt oder gedruckt. Die Ausnahme ist die automatisierte Verarbeitung, da die Verarbeitung mit einem Minimum an Terminal-Ein-/Ausgaben abgeschlossen wird.

Die einzelnen User-Exit-Routinen werden im folgenden Abschnitt beschrieben:

- MAINEX01 - Erste User-Exit-Routine für die Objektabfrage
- MAINEX02 - Zweite User-Exit-Routine für die Objektabfrage
- MAINEX03 - User-Exit-Routine zur Abfrage von Anforderungen
- MAINEX04 - User-Exit-Routine zur Änderung von Dateizuordnungen
- MAINEX05 - User-Exit-Routine zur Verifizierung von Direktkommandos
- MAINEX06 - User-Exit-Routine zur SYSMAN-Initialisierung
- MAINEX07 - User-Exit-Routine zum Beenden von SYSMAN
- MAINEX08 - User-Exit-Routine bei Nothing Found (Nichts gefunden) im Batch-Modus
- MAINEX09 - User-Exit-Routine für abnormale Beendigung im Batch-Modus
- MAINEX10 - User-Exit-Routine bei Kommandofehlern im Batch-Modus

- MAINEX11 - User-Exit-Routine zum Setzen spezieller Flags für SYSMAIN

MAINEX01 - Erste User-Exit-Routine für die Objektabfrage

Funktion	Abfrage der aktuellen Werteinstellungen der mit einem Objekt verbundenen Datenelemente, <i>bevor</i> das Objekt von SYSMAIN verarbeitet wird.
Bemerkungen	Jedes an MAINEX01 übergebene Objekt kann zurückgewiesen werden, indem der Parameter RESP-CODE auf einen Wert ungleich Null gesetzt wird. Wenn eine zusätzliche Logik ausgeführt werden soll, darf sich die Transaktion <i>nicht</i> im End of Transaction-Status befinden, so dass kein END TRANSACTION- oder BACKOUT TRANSACTION-Statement ausgegeben werden sollte. Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.
Parameter	<p>PARM-AREA1 (A250) SYSMAIN-Parameterbereich (feste Werte).</p> <p>PARM-AREA2 (A250) SYSMAIN-Parameterbereich (variable Werte).</p> <p>RESP-CODE (B1) Rückgabecode, der an SYSMAIN zurückgegeben wird.</p> <p>Anmerkung: Nur der Parameter RESP-CODE kann geändert werden.</p>
Lokaler Datenbereich (LDA)	SM-UX-L

MAINEX02 - Zweite User-Exit-Routine für die Objektabfrage

Funktion	Abfrage der aktuellen Werteinstellungen der mit einem Objekt verbundenen Datenelemente, <i>nachdem</i> das Objekt von SYSMAIN verarbeitet wurde.
Bemerkungen	Jedes an MAINEX02 übergebene Objekt kann zurückgewiesen werden, indem der Parameter RESP-CODE auf einen Wert ungleich Null gesetzt wird. Wenn eine zusätzliche Logik ausgeführt werden soll, darf die Transaktion <i>nicht</i> den End of Transaction-Status erreicht haben, so dass kein END TRANSACTION- oder BACKOUT TRANSACTION-Statement ausgegeben werden sollte. Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.
Parameter	<p>PARM-AREA1 (A250) SYSMAIN-Parameterbereich (feste Werte).</p> <p>PARM-AREA2 (A250) SYSMAIN-Parameterbereich (variable Werte).</p> <p>RESP-CODE (B1) Rückgabecode, der an SYSMAIN zurückgegeben wird.</p> <p>Anmerkung: Nur der Parameter RESP-CODE kann geändert werden.</p>
Lokaler Datenbereich (LDA)	SM-UX-L

MAINEX03 - User-Exit-Routine zur Abfrage von Anforderungen

Funktion	Abfrage jeder an SYSMAIN gerichteten Anforderung in Form eines Direktkommandos oder einer online im Menümodus eingegebenen Information. MAINEX03 erhält die Kontrolle, <i>bevor</i> SYSMAIN das Kommando verarbeitet.
Bemerkungen	Jedes an MAINEX03 übergebene Kommando kann zurückgewiesen werden, indem der Parameter RESP-CODE auf einen Wert ungleich Null gesetzt wird. Zusätzliche Logik kann hinzugefügt werden, aber es liegt in Ihrer Verantwortung, alle notwendigen END TRANSACTION-Anforderungen an die Datenbank zu stellen. Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.
Parameter	<p>PARM-AREA (A250) Kommandozeichenfolge</p> <p>RESP-CODE (B1) Rückgabecode, der an SYSMAIN zurückgegeben wird.</p> <p>Anmerkung: Nur der Parameter RESP-CODE kann geändert werden.</p>

MAINEX04 - User-Exit-Routine zur Änderung von Dateizuordnungen

Funktion	Überschreiben des Datenbank-, Datei-Passworts und Chiffrierschlüssels für die Natural-Systemdatei(en).
Bemerkungen	MAINEX04 wird aufgerufen, <i>bevor</i> eine Anforderung von SYSMAIN verarbeitet oder validiert wird. Wenn die Kontrolle an MAINEX04 übergeben wird, befinden Sie sich im End-of-Transaction-Status. Daher müssen Sie den RESP-CODE-Parameter auf einen Wert ungleich Null setzen, wenn Sie die Anforderung ablehnen wollen. Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.
Parameter	<p>PARM-AREA (A250) SYSMAIN-Parameterbereich.</p> <p>RESP-CODE (B1) Rückgabecode, der an SYSMAIN zurückgegeben wird.</p>
Lokaler Datenbereich (LDA)	SM-UX-L4

MAINEX05 - User-Exit-Routine zur Verifizierung von Direktkommandos

Funktion	Überprüfung eines Direktkommandos, das während der Online-Verarbeitung von SYSMAIN eingegeben wurde. Darüber hinaus können die Sonderzeichen, die zur Erkennung eines Systembefehls verwendet werden, überschrieben werden.
Bemerkungen	<p>MAINEX05 wird aufgerufen, <i>bevor</i> ein in SYSMAIN eingegebenes Direktkommando verarbeitet wird. Mit MAINEX05 können Sie z.B. alle SET Kommandos abfragen (siehe <i>An SYSMAIN absetzbare spezielle Kommandos</i>) und auch verhindern, dass sie abgesetzt werden. Sie können diese Kommandos überprüfen und zurückweisen, indem Sie im Parameter RESP-CODE einen Wert ungleich Null zurückgeben. Sie befinden sich im End of Transaction-Status, wenn die Kontrolle an MAINEX05 übergeben wird.</p> <p>Einem in SYSMAIN eingegebenen Systemkommando müssen zwei Schrägstriche (//) vorangestellt werden; siehe auch <i>SYSMAIN-Kommandozeile benutzen</i>. Mit MAINEX05 können Sie zu diesem Zweck zwei weitere Sonderzeichen definieren: Weisen Sie dazu dem Parameter CMD-DEL die gewünschten Zeichen zu. Wenn CMD-DEL auf Leerzeichen gesetzt ist, verwendet SYSMAIN den Standardwert aus zwei Schrägstrichen (/ /).</p> <p>Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.</p>
Parameter	<p>COMMAND (A68) Aktuelles in SYSMAIN abgesetztes Kommando.</p> <p>CMD-DEL (A3) Sonderzeichen für Systemkommandos.</p> <p>RESP-CODE (B1) Rückgabecode, der an SYSMAIN zurückgegeben wird.</p>

MAINEX06 - User-Exit-Routine zur SYSMAIN-Initialisierung

Funktion	Erlangung der Kontrolle bei der Initialisierung einer SYSMAIN-Sitzung.
Bemerkungen	<p>MAINEX06 wird zu Beginn der SYSMAIN-Sitzung aufgerufen, wobei Sie einige der SYSMAIN-Standard Einstellungen außer Kraft setzen können, wie z.B. die Aufforderung zur Bestätigung einer Anforderung wie Löschen, Verschieben oder Ersetzen eines Objekts.</p> <p>Alle Parameter werden überprüft. Falls sie ungültig sind, werden die Standardeinstellungen verwendet.</p> <p>Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.</p>
Parameter-Datenbereich (PDA)	SM-UX-L6

MAINEX07 - User-Exit-Routine zum Beenden von SYSMAIN

Funktion	Erlangung der Kontrolle beim Beenden einer SYSMAIN-Sitzung.
Bemerkungen	MAINEX07 wird beim Beenden einer SYSMAIN-Sitzung aufgerufen, um zu entscheiden, ob die Kontrolle bei SYSMAIN verbleiben soll oder nicht.
Parameter	USER-AREA (A50) Bereich zur freien Verwendung.

MAINEX08 - User-Exit-Routine bei Nothing Found (Nichts gefunden) im Batch-Modus

Funktion	Festlegen der weiteren Verarbeitung, wenn für ein Kommando im Batch-Modus keine Objekte gefunden werden.
Bemerkungen	MAINEX08 wird aufgerufen, wenn für ein bestimmtes Kommando, das im Batch-Modus ausgeführt wird, keine Objekte gefunden werden, die den angegebenen Kriterien entsprechen. Wenn dies der Fall ist, kann, muss aber nicht, die Kontrolle an SYSMAIN zurückgegeben werden. Wenn die Kontrolle an SYSMAIN zurückgegeben wird, setzt SYSMAIN die Verarbeitung mit dem nächsten Kommando fort.
Parameter	CMD (A250) Kommandozeichenfolge

MAINEX09 - User-Exit-Routine für abnormale Beendigung im Batch-Modus

Funktion	Bestimmt die zu ergreifende Maßnahme im Falle eines Fehlers im Batch-Modus.
Bemerkungen	<p>MAINEX09 wird aufgerufen, wenn die SYSMAIN-Verarbeitung im Batch-Modus zu einem Fehler führt. In diesem Fall kann, muss aber nicht, die Kontrolle an SYSMAIN zurückgegeben werden. Wenn die Kontrolle an SYSMAIN zurückgegeben wird, wird SYSMAIN mit dem Bedingungscode 45 beendet.</p> <p>Anmerkung: Die Fehler NAT4810, NAT4818, NAT4867, NAT4868 und NAT4893 können von dieser User-Exit-Routine nicht behandelt werden.</p>
Parameter	<p>CMD (A250) Kommandozeichenfolge</p> <p>ERROR-CODE (N4) Nummer des Fehlers, der zum Abbruch geführt hat.</p>

MAINEX10 - User-Exit-Routine bei Kommandofehlern im Batch-Modus

Funktion	Bestimmt die zu ergreifende Maßnahme im Falle eines Kommandofehlers im Batch-Modus.
Bemerkungen	MAINEX10 wird aufgerufen, wenn ein Fehler in einem SYSMAIN-Kommando im Batch-Modus festgestellt wird. In diesem Fall kann, muss aber nicht, die Kontrolle an SYSMAIN zurückgegeben werden. Wenn die Kontrolle an SYSMAIN zurückgegeben wird, setzt SYSMAIN die Verarbeitung mit dem nächsten Kommando fort.
Parameter	<p>CMD (A250) Kommandozeichenfolge</p> <p>ERROR-CODE (N4) Nummer des Fehlers, der zum Abbruch geführt hat.</p>

MAINEX11 - User-Exit-Routine zum Setzen spezieller Flags für SYSMAIN

Funktion	User-Exit-Routine zum Setzen spezieller Einstellungen.
Bemerkungen	<p>MAINEX11 wird zu Beginn der SYSMAIN-Sitzung aufgerufen, wo Sie einige spezielle SYSMAIN-Flags setzen können, wie z.B. die Anzeige von MAINUSER-Meldungen im Batch.</p> <p>Siehe das Quellcodeobjekt der User-Exit-Routine (SM-UX-11) zu den verfügbaren Flags.</p> <p>Die Kontrolle muss an SYSMAIN zurückgegeben werden.</p>
Parameter	<p>FLAGS (A250) Flag-String (neu definiert).</p>

XVIII

SYSNCP Utility

79

SYSNCP Utility

▪ Einführung in das Dienstprogramm SYSNCP	666
▪ Dienstprogramm SYSNCP aufrufen	674
▪ Auswahl des Prozessors	675
▪ Header-Daten	676
▪ Verwaltung der Schlüsselwörter	688
▪ Verwaltung der Funktionen	694
▪ Laufzeit-Aktionen	700
▪ Kommandoprozessor katalogisieren	705
▪ Administrative SYSNCP-Funktionen	706
▪ Sitzungsprofil	713

Das Dienstprogramm (Utility) SYSNCP ermöglicht die Definition und Wartung eines Natural-Kommandoprozessor unter Verwendung des Natural-Objektyps Command Processor (NCP).

Ein Natural-Kommandoprozessor umfasst zwei Komponenten: Verwaltung und Laufzeit.

■ **Verwaltung**

Das Dienstprogramm SYSNCP ist der Verwaltungsteil, der alle Funktionen zur Definition und Steuerung der Navigation innerhalb einer Anwendung bereitstellt.

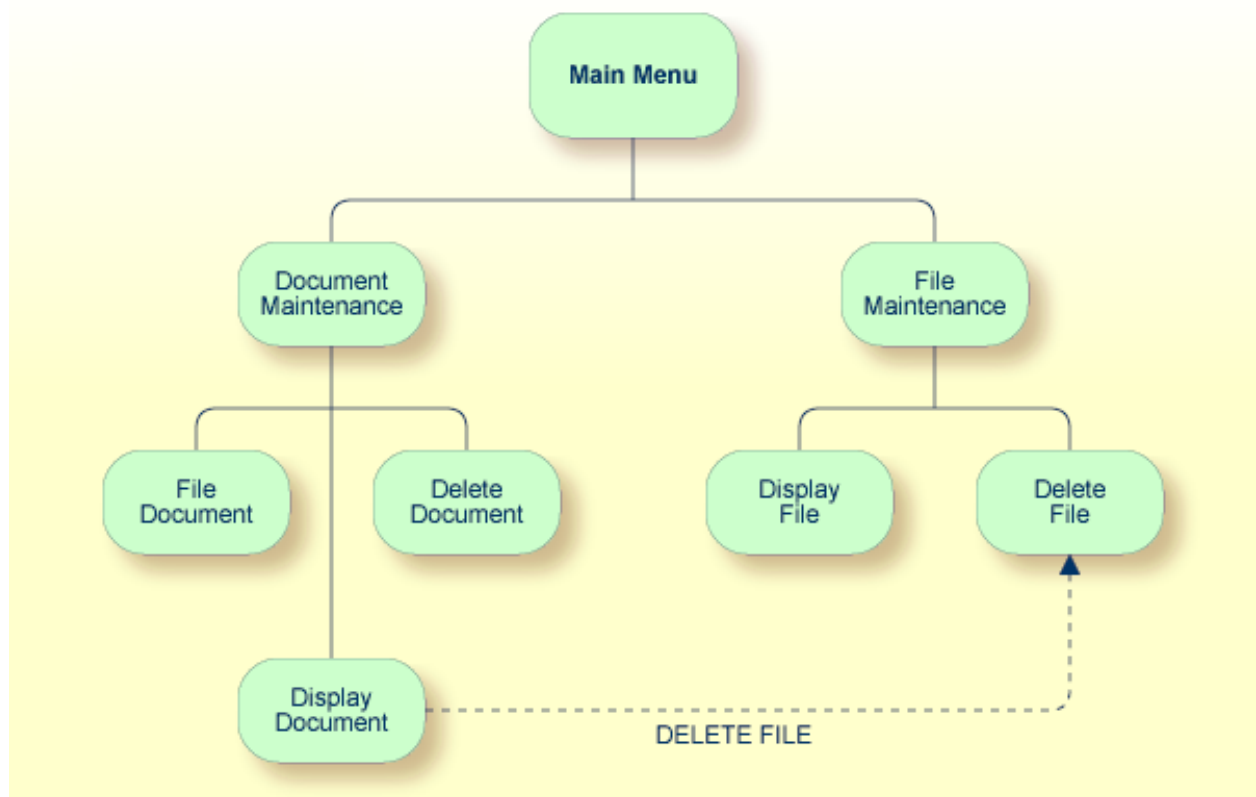
■ **Laufzeit**

Das Statement `PROCESS COMMAND` bildet den Laufzeitteil, der zum Aufrufen von Natural-Programmen dient.

Sobald ein Kommando-Prozessor mit der Natural-Utility SYSNCP erstellt worden ist, kann er aus einem Natural-Programm mit dem Statement `PROCESS COMMAND` aufgerufen werden. Siehe *Statements*-Dokumentation.

Einführung in das Dienstprogramm SYSNCP

Anwendungen, in denen Benutzer unter Verwendung von Direktkommandos von einer Aktivität zu einer anderen wechseln können, sind weitaus benutzerfreundlicher als solche, die den Benutzer zwingen, durch hierarchische Menüstrukturen zu einer gewünschten Aktivität zu navigieren.



Die obige Abbildung verdeutlicht den Vorteil der Verwendung von Direktkommandos. In einer Anwendung, in der hierarchische Menüstrukturen die Grundlage für die Navigation bilden, müsste ein Benutzer, der von der Funktion **Display Document** (Dokument anzeigen) zur Funktion **Delete File** (Akte löschen) gelangen möchte, über den Dokumentenzweig zum Hauptmenü zurückkehren und dann den Zweig **File** (Akte) aufrufen. Dies ist eindeutig weniger effizient als der direkte Zugriff auf die Funktion **Delete File** aus der Funktion **Display Document** heraus.

Nachfolgend finden Sie Informationen über:

- Objektorientierte Datenverarbeitung
- Merkmale des Kommandoprozessors
- Komponenten des Kommandoprozessors
- Was ist ein Kommando?

- [Einen Kommandoprozessor erstellen](#)

Objektorientierte Datenverarbeitung

Der Natural-Kommandoprozessor dient zur Definition und Steuerung der Navigation innerhalb einer Anwendung. Er kann beispielsweise verwendet werden, um ein Kommando `DISPLAY DOCUMENT` zu definieren, das den direkten Zugriff auf die Funktion **Display Document** (Dokument anzeigen) ermöglicht. Wenn ein Benutzer diese Kommandozeichenfolge in die Kommandozeile eines Bildschirms (bei dem dieses Kommando erlaubt ist) eingibt, verarbeitet der Natural-Kommandoprozessor die Eingabe und führt die dem Kommando zugeordnete(n) Aktion(en) aus.

Im Gegensatz zu menügesteuerten Anwendungen bedeuten die mit dem Natural-Kommandoprozessor implementierten kommandogesteuerten Anwendungen einen großen Schritt in Richtung objektorientierte Datenverarbeitung.

Dieser Ansatz hat folgende Vorteile:

- Das Design einer Anwendung muss nicht davon abhängen, auf welchem Wege ein bestimmtes Ergebnis erreicht werden kann, sondern nur von dem gewünschten Ergebnis selbst. Damit wird das Design einer Anwendung nicht mehr durch den Prozessfluss innerhalb ihrer Komponenten beeinflusst.
- Die Verarbeitungseinheiten einer Anwendung werden unabhängig voneinander, was die Wartung der Anwendung einfacher, schneller und wesentlich effizienter macht.
- Anwendungen können einfach durch Hinzufügen unabhängiger Verarbeitungseinheiten erweitert werden. Die resultierenden Anwendungen sind daher nicht nur aus der Sicht des Endbenutzers einfach zu verwenden, sondern auch aus der Sicht des Programmierers einfacher zu erstellen.

Der Natural-Kommandoprozessor bietet die folgenden zusätzlichen Vorteile:

■ **Weniger Programmieraufwand**

Statt immer wieder lange und identisch aufgebaute Statement-Blöcke für die Verarbeitung von Kommandos zu programmieren, müssen Sie nur noch ein `PROCESS COMMAND`-Statement angeben, das den Kommandoprozessor aufruft. Die eigentliche Kommandoverarbeitung muss nicht mehr im Quellcode angegeben werden. Dadurch wird der Programmieraufwand erheblich reduziert.

■ **Effizientere Kommandoverarbeitung**

Da die Kommandoverarbeitung standardisiert und an einer zentralen Stelle definiert ist, kann die Arbeit bei der Erstellung und Pflege des kommandoverarbeitenden Teils einer Anwendung viel schneller und effizienter durchgeführt werden.

■ **Verbesserte Performance**

Bei der Entwicklung des Natural-Kommandoprozessors wurde besonders auf Performance-Aspekte geachtet: Er sorgt dafür, dass Kommandos durch Natural möglichst schnell verarbeitet werden und trägt so zur Verbesserung der Performance Ihrer Natural-Anwendungen bei.

Merkmale des Kommandoprocessors

Der Natural-Kommandoprocessor bietet zahlreiche Funktionen für eine effiziente und benutzerfreundliche Kommandoverarbeitung:

■ Flexibler Umgang mit Kommandos

Sie können Aliase (d.h. Synonyme für Schlüsselwörter) und Abkürzungen für häufig verwendete Kommandos definieren.

■ Automatische Prüfung auf Eindeutigkeit von abgekürzten Schlüsselwörtern

Der Kommandoprocessor vergleicht automatisch jedes Schlüsselwort, das Sie in SYSNCP angeben, mit allen anderen Schlüsselwörtern und ermittelt die Mindestanzahl an Zeichen in jedem Schlüsselwort, die zur eindeutigen Identifizierung des Schlüsselworts erforderlich sind. Das bedeutet, dass Benutzer bei der Eingabe von Kommandos in einer Anwendung jedes Schlüsselwort auf die Mindestlänge kürzen können, die der Kommandoprocessor benötigt, um es von anderen Schlüsselwörtern zu unterscheiden.

■ Lokale und globale Gültigkeit von Kommandos

Sie können in SYSNCP festlegen, ob die Aktion, die als Reaktion auf ein bestimmtes Kommando ausgeführt werden soll, unter allen Bedingungen gleich oder situationsabhängig sein soll. Sie können die Aktion z. B. davon abhängig machen, welches Programm zuvor ausgeführt wurde. Außerdem können Sie festlegen, dass ein Kommando unter einer Bedingung gültig, unter einer anderen aber ungültig ist.

■ Fehlerbehandlung bei ungültigen Kommandos

Sie können Ihre eigenen Fehlerbehandlungsroutinen an Kommandos anhängen oder fehlerhafte Eingaben durch Natural behandeln lassen.

■ Funktionale Sicherheit

Mit Natural Security können Sie bibliotheks- und benutzerspezifische Nutzungsbedingungen für die mit SYSNCP generierten Tabellen festlegen. So können Sie für Ihre Natural-Anwendungen bestimmte Funktionen oder Schlüsselwörter für einen bestimmten Benutzer zulassen oder verbieten. Dies wird als funktionale Sicherheit bezeichnet. Siehe auch den Abschnitt *Functional Security* in der *Natural Security*-Dokumentation.

■ Hilfetext

In SYSNCP können Sie einen Hilfetext an ein Schlüsselwort oder ein Kommando anhängen. Durch Angabe eines `PROCESS COMMAND ACTION TEXT`-Statements können Sie dann einen kommandospezifischen Hilfetext an das Programm zurückgeben.

■ Online-Tests der Kommandoverarbeitung

Wenn die Ausführung eines Kommandos nicht das gewünschte Ergebnis liefert, können Sie mit dem Statement `PROCESS COMMAND` (siehe *Statements*-Dokumentation) und den `EXAM*`-Beispielprogrammen (als Quellcode) aus der Library SYSNCP ermitteln, warum das Kommando nicht korrekt verarbeitet wurde. Die Endungen der `EXAM-*`-Programmnamen erscheinen als Abkürzungen in der oberen Randzeile der jeweiligen Aktionsfenster (z.B. `EXAM-C` erscheint als `C`).

➤ **Um einen Kommandoprozessor zur Laufzeit zu testen:**

- 1 Geben Sie das Direktkommando `EXAM` ein, um alle Testprogramme aufzulisten. Das Fenster **Demonstrate PROCESS COMMAND Statement** wird angezeigt.
- 2 Geben Sie den Funktionscode `0` ein, um einen Prozessor zu öffnen.
- 3 Geben Sie den Namen des Prozessors ein.
- 4 Wählen Sie einen der aufgelisteten Funktionscodes (z.B. `C` für **CHECK**), um Kommando-Aktionen anzuwenden.
- 5 Geben Sie den Funktionscode `Q` ein, um den Prozessor zu schließen.

Komponenten des Kommandoprocessors

Der Natural-Kommandoprozessor besteht aus zwei Teilen: einem Entwicklungsteil und einem Laufzeitteil:

■ Entwicklungsteil

Der Entwicklungsteil besteht aus dem Dienstprogramm `SYSNCP`, das im vorliegenden Dokument beschrieben wird. Mit diesem Dienstprogramm definieren Sie Kommandos (wie unten beschrieben) und die Maßnahmen, die als Reaktion auf die Ausführung dieser Kommandos ausgeführt werden sollen. Aus Ihren Definitionen erzeugt `SYSNCP` Entscheidungstabellen, die festlegen, was geschieht, wenn ein Benutzer ein Kommando eingibt. Diese Tabellen sind in einem Natural Member vom Typ Processor enthalten.

■ Laufzeitteil

Der Laufzeitteil ist das Statement `PROCESS COMMAND`, das in der *Statements*-Dokumentation beschrieben ist. Dieses Statement wird verwendet, um den Kommandoprozessor innerhalb eines Natural-Programms aufzurufen. In diesem Statement geben Sie den Namen des Prozessors an, mit dem die Kommandoeingabe eines Benutzers an dieser Stelle verarbeitet werden soll.

Was ist ein Kommando?

Ein Kommando ist eine beliebige Folge von Werten, die in der Kommandozeile eingegeben und von einer Anwendung erkannt und verarbeitet wird. Kommandos können bis zu drei Elemente enthalten:

■ Funktion:

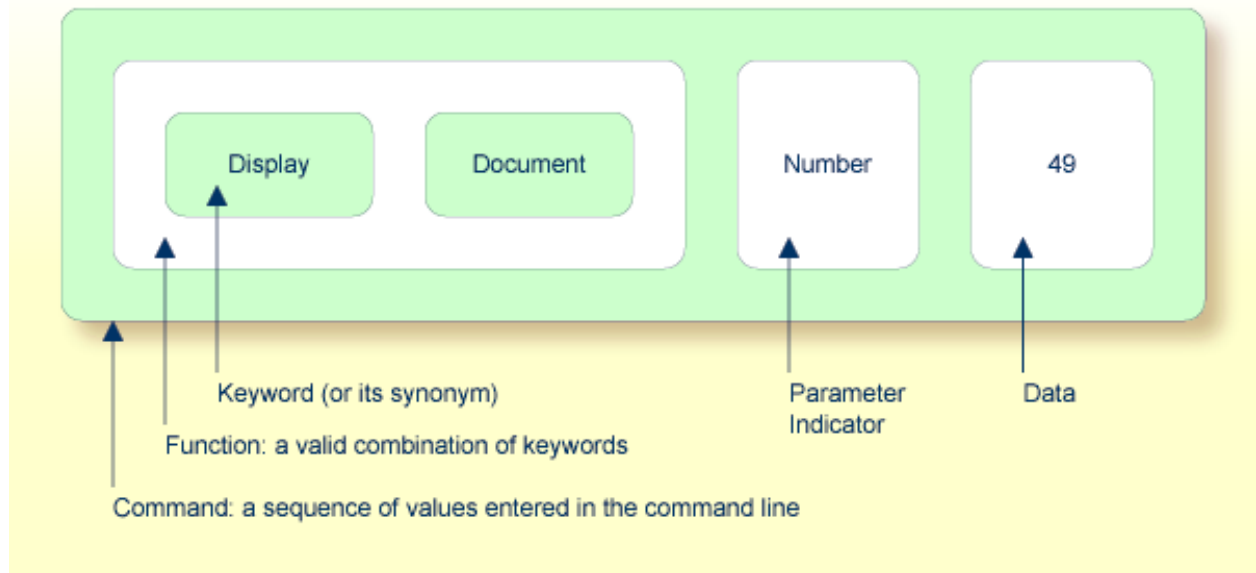
Ein oder mehrere gültige Schlüsselwörter. Zum Beispiel: `MENU` oder `DISPLAY DOCUMENT`.

■ Parameter-Indikator:

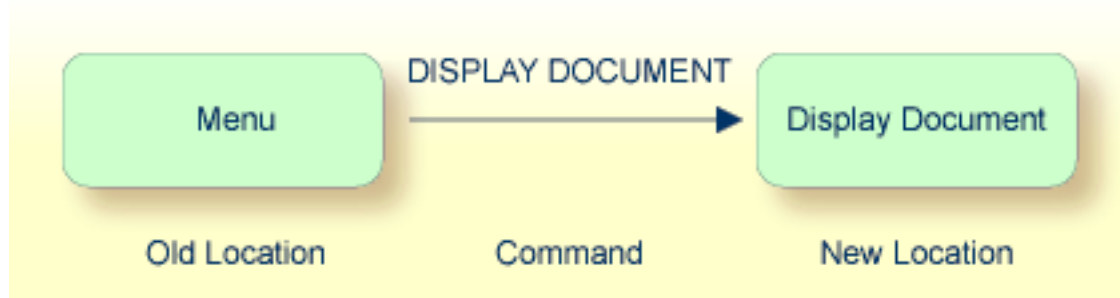
Optional. Ein Schlüsselwort, das die Kommandodaten einleitet.

■ Kommandodaten:

Informationen, die an eine Funktion übergeben werden sollen. Die Kommandodaten können alphanumerisch oder numerisch sein, z. B. der Name oder die Nummer der Datei, die angezeigt werden soll.



Kommandos werden immer ausgehend von einer Situation innerhalb einer Anwendung ausgeführt, Die Position, an der diese Situation erreicht wird, wird als Stelle (Location) bezeichnet. Kommandos bringen den Benutzer in einer Anwendung von einer Stelle zu einer anderen Stelle. Somit kann jedes Kommando als Vektor betrachtet werden:

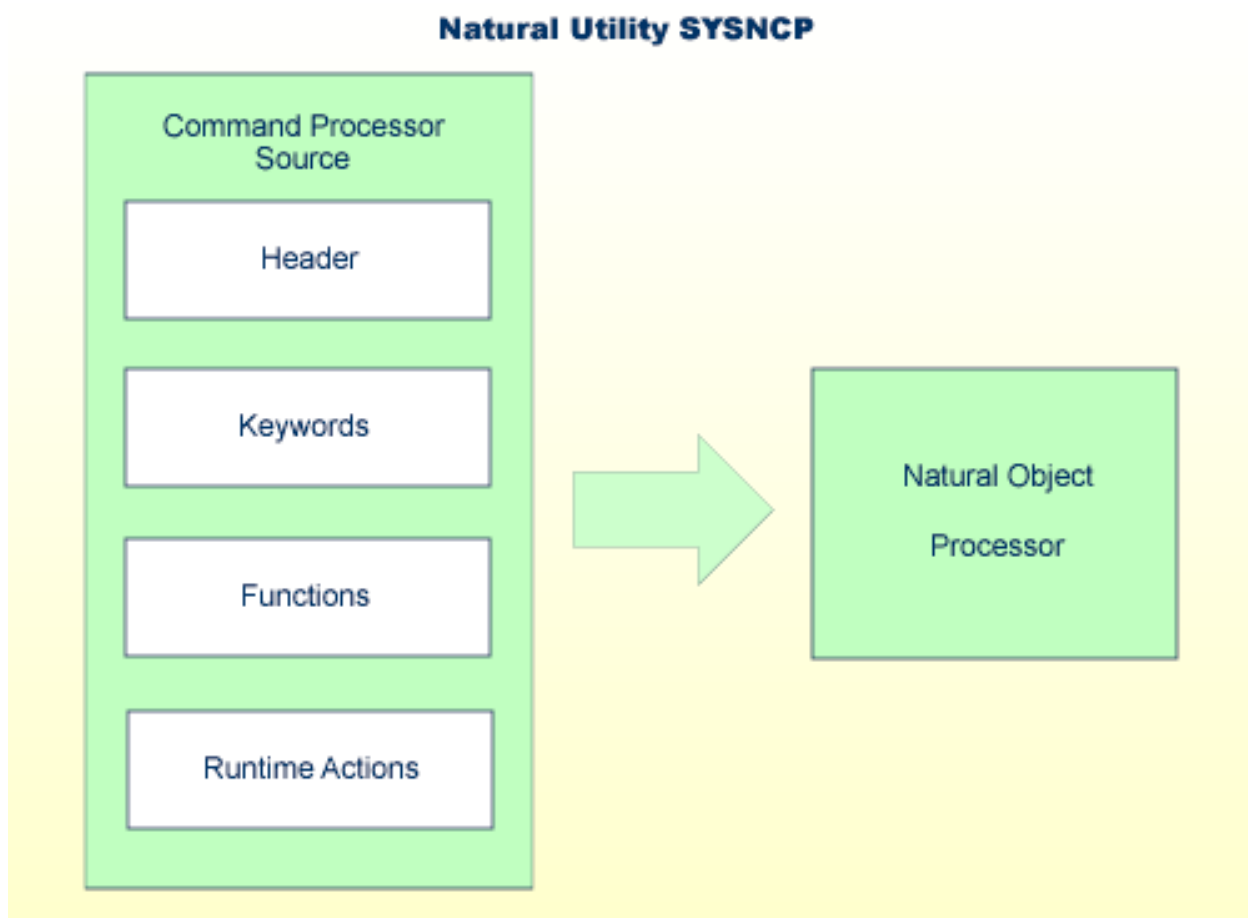


Die Stelle, von der aus ein bestimmtes Kommando abgesetzt werden kann, kann systemweit oder benutzerspezifisch eingeschränkt werden. Systemweit betrachtet können die in den Kommandos angegebenen Funktionen zum Beispiel lokal oder global sein. Eine globale Funktion kann von jeder Stelle aus ausgeführt werden, während eine lokale Funktion nur von bestimmten Stellen aus ausgeführt werden kann. Schlüsselwörter und Funktionen können jedoch eingeschränkt werden, wenn Natural Security in Ihrer Umgebung aktiv ist.

Einen Kommandoprozessor erstellen

Mit dem Dienstprogramm SYSNCP können Sie Kommandoprozessoren erstellen und pflegen. Ein Kommandoprozessor enthält Entscheidungstabellen, die festlegen, was geschieht, wenn ein Benutzer ein gültiges Kommando eingibt.

Das Erstellen eines Kommandoprozessors ist ein kumulativer Vorgang, der mehrere Schritte umfasst, von der Definition des Header, in dem die allgemeinen Vorgaben für den Prozessor festgelegt werden, über die Definition von Schlüsselwörtern und Funktionen bis hin zum Verknüpfen von Aktionen mit Funktionen. SYSNCP stellt spezielle Editoren zur Verfügung, um Schlüsselwörter, Funktionen und Aktionen zu definieren.



Das Endprodukt der Kommandoprozessor-Entwicklung ist ein komplexer Quellcode des Kommandoprozessors, der, wenn er katalogisiert wird, ein Natural-Objekt vom Typ Command Processor erzeugt. Wird dieses Objekt in einem Natural-Statement `PROCESS COMMAND` referenziert, dann wird das Laufzeitsystem des Natural-Kommandoprozessors angesprochen.

Im Folgenden finden Sie eine Zusammenfassung der Schritte, die zur Erstellung eines Kommandoprozessors erforderlich sind.

➤ **Um einen Kommandoprozessor zu erstellen, sind folgende Schritte erforderlich:**

1 Sitzungsprofil überprüfen und ändern

SYSNCP selbst verwendet ein Sitzungsprofil, das verschiedene Parameter enthält, die steuern, wie SYSNCP bestimmte Aktionen ausführen und wie Informationen angezeigt werden sollen. Gewünschte Änderungen können vorgenommen und das resultierende Profil unter einer bestimmten Benutzerkennung gespeichert werden. Siehe Abschnitt [Sitzungsprofil](#).

2 Kommandoprozessor initialisieren

Der Name des Kommandoprozessors und die Library, in der er gespeichert werden soll, werden angegeben.

3 Globale Einstellungen definieren (Header)

Es werden verschiedene globale Einstellungen für den Kommandoprozessor festgelegt. Zum Beispiel beschreibender Text für Schlüsselwörter während der Bearbeitung, minimale und maximale Länge für Schlüsselwörter, in welcher Reihenfolge Schlüsselwörter zur Laufzeit abgearbeitet werden sollen, Laufzeitfehlerbehandlung, und ob zur Laufzeit PF-Tasten zum Aufrufen von Funktionen benutzt werden können. Siehe dazu den Abschnitt [Header-Daten](#).

4 Schlüsselwörter definieren

Jedes Schlüsselwort, das vom Kommandoprozessor verarbeitet werden soll, wird zusammen mit einer Angabe dazu definiert, ob das Schlüsselwort als erster, zweiter oder dritter Eintrag eines Kommandos eingegeben werden soll. Es können auch Schlüsselwort-Synonyme und Parameter-Indikatoren definiert werden. Zu jedem Schlüsselwort kann ein Benutzertext definiert werden. Dieser Text kann dann zur Laufzeit mit dem Statement `PROCESS COMMAND ACTION TEXT` gelesen werden. Siehe dazu den Abschnitt [Schlüsselwortverwaltung](#).

5 Funktionen definieren

Funktionen werden durch Bestätigen von Schlüsselwortkombinationen definiert. Eine Funktion kann als lokal (kann nur von einer bestimmten Stelle innerhalb einer Anwendung aufgerufen werden) und/oder global (kann von überall innerhalb einer Anwendung aufgerufen werden) definiert werden. Siehe Abschnitt [Funktionsverwaltung](#).

6 Laufzeit-Aktionen definieren

Hier werden die Aktionen festgelegt, die der Kommandoprozessor ausführen soll, wenn ein Kommando zur Laufzeit abgesetzt wird. Beispiele für Aktionen sind: Abrufen eines Natural-Programms, Platzieren eines Kommandos auf dem Natural-Stack, Platzieren von Daten auf dem Natural-Stack, Ändern des Inhalts der Kommandozeile. Siehe Abschnitt [Laufzeit-Aktionen](#).

7 Kommandoprozessor katalogisieren

Der resultierende Quellcode wird als Natural-Objekt (Typ Processor) in der vorgesehenen Natural Library katalogisiert. Der Kommandoprozessor kann nun aus einem Natural-Programm mit dem Statement `PROCESS COMMAND` aufgerufen werden. Siehe Abschnitt [Prozessoren katalogisieren](#).

Dienstprogramm SYSNCP aufrufen

> Um das Dienstprogramm SYSNCP aufzurufen:

- Geben Sie das Systemkommando SYSNCP ein.

Das Menü **Processor Source Maintenance** zur Pflege eines Kommandoprocessor-Quellcodes wird angezeigt:

```

18:22:53          ***** NATURAL SYSNCP UTILITY *****          2000-05-22
User SAG          - Processor Source Maintenance -

                Code  Function
                S    Select Processor
                N    Create New Processor
                H    Modify Header
                K    Define Keywords
                F    Define Functions
                R    Define Runtime Actions
                C    Catalog Processor
                A    Administrator Services
                ?    Help
                .    Exit

                Code .. _   Name .. SAGTEST_   Library .. SYSNCP__

Logon to SYSNCP accepted.
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10---PF11---PF12---
      Help Cmd  Exit Last List Flip                               Canc

```

Von diesem Menü aus können Sie alle Funktionen aufrufen, die zur Erstellung, Pflege und Verwaltung von Kommandoprocessoren erforderlich sind. Um eine Funktion aufzurufen, geben Sie den entsprechenden Codebuchstaben in das Feld **Code** ein.



Anmerkung: Wenn Sie das Dienstprogramm SYSNCP aufrufen oder SYSNCP neu starten, wird der User-Exit NCP-USR1 zur dynamischen Anpassung aufgerufen. Siehe mitgeliefertes Programm NCP-USR1 in der Natural System Library SYSNCP.

Hilfe

Hilfe zu einzelnen Eingabefeldern (und auch zu einigen Ausgabefeldern) im Dienstprogramm SYSNCP erhalten Sie, indem Sie den Cursor in das Feld setzen und PF1 drücken.

Auswahl des Prozessors

Mit der Funktion **Select Processor** erhalten Sie eine Liste aller vorhandenen Kommandoprozessor-Quellcode-Objekte mit zugehörigen Informationen. Wenn Natural Security installiert ist, werden nur die Quellcode-Objekte aufgelistet, die in einer Library katalogisiert werden können, bei der Sie sich anmelden dürfen. Diese Einschränkung gilt nicht für Benutzer, die den Status eines Administrators haben.

› Um die Funktion **Select Processor** aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode S ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Zu jedem Prozessor werden folgende Informationen angezeigt:

Name	Der Name des Kommandoprocessors.
Library	Der Name der Natural Library, für die ein Prozessor erstellt wird. Wenn der Prozessor katalogisiert wird, wird er in dieser Library gespeichert.
User ID	Die Kennung des Benutzers, der den Prozessor erstellt hat.
Date	Das Datum, an dem der Prozessor erstellt wurde.
Status	Das Entwicklungsstadium des Prozessors. Mögliche Statuswerte finden Sie unter Aktueller Status im Abschnitt <i>Header-Datensätze</i> .
Cat	Zeigt an, ob der Prozessor katalogisiert wurde.



Anmerkung: Mit dem User-Exit NCP-SELX (ausgeliefert in der Natural System Library SYSNCP) können Sie die Anzeige auf bestimmte Prozessoren beschränken.

- 3 Geben Sie im Feld **Ac** ein beliebiges Zeichen ein, um einen Prozessor auszuwählen.

Sie gelangen in das Menü **Processor Source Maintenance**, in dem der Name des ausgewählten Prozessors automatisch in das Feld **Name** gestellt wird.

Wenn Sie ein Fragezeichen (?) in das Feld **Ac** eingeben, wird ein Fenster angezeigt, das weitere mögliche Optionen auflistet.

Der Name und der Library-Name eines Kommandoprozessors können ein bis acht Zeichen lang sein. Er kann aus alphabetischen Großbuchstaben (A - Z), numerischen Zeichen (0 - 9) und den folgenden Sonderzeichen bestehen: "-", "/", "\$", "&", "#", "+" und "_".

Header-Daten

Bei der Pflege von Header-Daten werden verschiedene globale Einstellungen für einen Kommandoprozessor definiert. Diese Definitionen zusammen werden als Header bezeichnet. Zum Anlegen und Ändern von Header-Daten stehen sieben Pflegebildschirme Verfügung. Die Header-Einstellungen für einen Kommandoprozessor können in jedem Stadium der Entwicklung geändert werden (siehe den folgenden Abschnitt). Nachdem die Einstellungen geändert wurden, wird der Status eines Kommandoprozessors immer auf Header gesetzt (siehe auch *Aktueller Status*).

Nachfolgend finden Sie Informationen über:

- [Neuen Prozessor anlegen](#)
- [Header-Daten ändern - Allgemeines](#)
- [Schlüsselwort-Laufzeit-Optionen - Header 1](#)
- [Keyword Editor-Optionen - Header 2](#)
- [Verschiedene Optionen - Header 3](#)
- [Behandlung von Kommandodaten - Header 4](#)
- [Behandlung von Laufzeitfehlern - Header 5](#)
- [Statistikdaten - Header 6](#)
- [Status - Header 7](#)

Neuen Prozessor anlegen

➤ **Um einen neuen Kommandoprozessor anzulegen:**

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode N (**Create New Processor**) ein, den Namen des zu erstellenden Kommandoprozessors und den Namen der Natural Library, in der der Kommandoprozessor später katalogisiert werden soll.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Der erste **Header Maintenance**-Bildschirm wird angezeigt.

Der erste **Header Maintenance**-Bildschirm wird angezeigt. Dieser erste Bildschirm und die folgenden Bildschirme sind mit Vorschlagswerten gefüllt, die bearbeitet werden können.

Header-Daten ändern - Allgemeines

Mit der Funktion **Modify Header** können Sie einen bestehenden Header bearbeiten, d.h. die verschiedenen Header-Einstellungen für einen bestimmten Kommandoprozessor ändern.

➤ Um einen bestehenden Header zu ändern:

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode **H (Modify Header)** ein,
den Namen des entsprechenden Kommandoprozessors und
den Namen der Library, in der dieser Kommandoprozessor katalogisiert wurde.
- 2 Drücken Sie **ENTER**.

Das erste Bildschirmbild zur Pflege der Header-Daten wird angezeigt.
- 3 Sie können jedes beliebige Eingabefeld in den unten beschriebenen Bildschirmen ändern.
- 4 Drücken Sie **ENTER**, um die Änderungen zu bestätigen.

Für die Definition und Pflege eines Prozessor-Header stehen sieben verschiedene Bildschirme zur Verfügung (Informationen zur Definition eines Header siehe vorherigen Abschnitt).

➤ Um zwischen den Bildschirmen hin- und her zu wechseln:

- Drücken Sie **PF8** (vorwärts) oder **PF7** (rückwärts).

Jeder der Bildschirme enthält die folgenden Informationen:

Name	Der Name des Kommandoprozessors.
Library	Der Name der Library, in der das resultierende Kommandoprozessor-Objekt nach dem Katalogisieren abgelegt werden soll.
DBID, FNR	Die Datenbankkennung und die Nummer der Datei, in der sich die angegebene Library befindet.
Created by	Die Benutzerkennung des Natural-Benutzers, der diesen Kommandoprozessor initiiert hat.
Date	Das Datum, an dem der Kommandoprozessor initiiert wurde.
Current Status	Der aktuelle Status des Kommandoprozessors: Init Der Kommandoprozessor wurde initialisiert. Header Der Header für den Kommandoprozessor wurde angelegt/geändert. Keysave Schlüsselwörter wurden definiert und gespeichert. Keystow Schlüsselwörter wurden überprüft und gespeichert (mit STOW). Function Schlüsselwortkombinationen wurden definiert. Action Laufzeit-Aktionen wurden definiert.

Object	Der Kommandoprocessors wurde in Objektform erstellt.
Frozen	Der Kommandoprocessor wurde eingefroren.
Copied	Der Kommandoprocessor wurde kopiert.
Error	Es wurde ein Fehler festgestellt.

Schlüsselwort-Laufzeit-Optionen - Header 1

Wenn Sie die Funktion **Modify Header** (wie oben beschrieben) wählen, wird der Bildschirm **Processor Header Maintenance 1** mit den **Keyword Runtime Options** angezeigt:

```

16:40:19          ***** NATURAL SYSNCP UTILITY *****          2000-05-04
User SAG          - Processor Header Maintenance 1 -

Modify Processor          Name SAGTEST  Library SYSNCP  DBID 10  FNR 32
Created by SAG          Date 2000-04-29          Current Status Init

Keyword Runtime Options:
-----
First Entry used as ..... Action_____
Second Entry used as ..... Object_____
Third Entry used as ..... Addition_____

Minimum Length ..... _1
Maximum Length ..... 16
Dynamic Length Adjustment .. -

Keyword Sequence ..... 123_____
Alternative Sequence ..... _____
Local/Global Sequence ..... LG_____

Processor Header with name SAGTEST for library SYSNCP has been added.
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Cmd  Exit Last List Flip -      +      Canc
    
```

Auf diesem Bildschirm werden verschiedene Attribute eingegeben, die für die für den Kommandoprocessor definierten Schlüsselwörter gelten sollen.

Feld	Erläuterung
First Entry used as	<p>Erster Eintrag verwendet als</p> <p>Ein beschreibender Text, der allen Schlüsselwörtern zugeordnet werden soll, die bei der Definition einer Schlüsselwortfolge als erster Eintrag (Eintragstyp 1) eingegeben werden.</p> <p>Soll z.B. das erste Schlüsselwort einer Schlüsselwortfolge die auszuführende Aktion darstellen (DISPLAY, DELETE usw.), so könnte in diesem Feld der beschreibende Text „Aktion“ eingegeben werden.</p> <p>Die ersten vier Zeichen des in diesem Feld eingegebenen Textes erscheinen unter der Spaltenüberschrift Use im Keyword Editor, wie im Abschnitt <i>Schlüsselwörter verwalten</i> beschrieben.</p>
Second Entry used as	<p>Zweiter Eintrag verwendet als</p> <p>Ein beschreibender Text, der mit allen Schlüsselwörtern verknüpft werden soll, die bei der Definition einer Schlüsselwortfolge als zweiter Eintrag (Eintragstyp 2) eingegeben werden.</p> <p>Soll z.B. das zweite Schlüsselwort einer Schlüsselwortfolge das zu verwendende Objekt (DOCUMENT, FILE usw.) darstellen, so könnte in diesem Feld der beschreibende Text "Objekt" eingetragen werden.</p> <p>Die ersten vier Zeichen des in diesem Feld eingegebenen Textes erscheinen unter der Spaltenüberschrift Use im Keyword Editor, wie im Abschnitt <i>Schlüsselwörter verwalten</i> beschrieben.</p>
Third Entry used as	<p>Dritter Eintrag verwendet als</p> <p>Ein beschreibender Text (TITLE, PARAGRAPH usw.), der mit allen Schlüsselwörtern verknüpft werden soll, die bei der Definition einer Schlüsselwortfolge als dritter Eintrag (Eintragstyp 3) eingegeben werden.</p> <p>Die ersten vier Zeichen des in diesem Feld eingegebenen Textes erscheinen unter der Spaltenüberschrift Use im Keyword Editor, wie im Abschnitt <i>Schlüsselwörter verwalten</i> beschrieben.</p>
Minimum Length	<p>Minimale Länge</p> <p>Die Minimale Länge, die bei der Definition eines Schlüsselworts zulässig ist. Gültige Werte sind 1 - 16 Zeichen. Der Standardwert ist ein Zeichen.</p>
Maximum Length	<p>Maximale Länge</p> <p>Die maximale Länge, die bei der Definition eines Schlüsselworts zulässig ist. Gültige Werte: 1 - 16 Zeichen. Der Standardwert ist 16 Zeichen.</p>
Dynamic Length Adjustment	<p>Dynamische Längenanpassung</p> <p>Folgende Werte sind zulässig:</p> <p>+ Zur Laufzeit muss jedes Schlüsselwort vollständig eingegeben werden.</p>

Feld	Erläuterung
	<ul style="list-style-type: none"> - Zur Laufzeit kann jedes Schlüsselwort abgekürzt werden, sofern es im Zusammenhang mit anderen Schlüsselwörtern eindeutig bleibt. S Die Anzahl der Zeichen, die für ein bestimmtes Schlüsselwort eingegeben werden müssen, ist bei der Schlüsselwortdefinition im Feld ML des Keyword Editors anzugeben, wie im Abschnitt <i>Schlüsselwörter verwalten</i> beschrieben.
Keyword Sequence	<p>Schlüsselwort-Reihenfolge</p> <p>Die Reihenfolge, in der die Schlüsselworteinträge zur Laufzeit abgearbeitet werden sollen. Mögliche Werte sind 1, 2, 3 und P (für Parameterindikator); die Standardreihenfolge ist 12, d.h. zuerst der erste Schlüsselworteintrag und dann der zweite Schlüsselworteintrag. Siehe auch Feld E im Abschnitt <i>Schlüsselwörter verwalten</i>.</p>
Alternative Sequence	<p>Alternative Reihenfolge</p> <p>Eine alternative Reihenfolge, in der die Schlüsselwörter zur Laufzeit abgearbeitet werden sollen, falls die (oben angegebene) Standardreihenfolge zur Laufzeit zu einem Fehler führt.</p>
Local/Global Sequence	<p>Lokale/globale Reihenfolge</p> <p>Diese Option gibt die Reihenfolge an, in der die Kommandovalidierung zur Laufzeit durchgeführt werden soll. Mögliche Werte sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> L Kommando soll als lokales Kommando validiert werden. G Kommando soll als globales Kommando validiert werden. <p>Die Standard-Validierungsreihenfolge ist LG, was bedeutet, dass das Kommando zuerst als lokales Kommando und dann (falls erforderlich) als globales Kommando validiert wird.</p>

Keyword Editor-Optionen - Header 2

Auf dem Bildschirm **Processor Header Maintenance 2** können weitere Schlüsselwortattribute eingegeben werden:

Feld	Erläuterung
Header 1 for User Text	<p>Header 1 / Header 2 für Benutzertext</p> <p>Diese beiden Felder dienen der Eingabe eines beschreibenden Textes, der im Keyword Editor oberhalb der für User Text reservierten Spalte erscheint. Dieser Text wird auch zur Laufzeit ausgegeben, wenn die Option TEXT beim PROCESS COMMAND-Statement angegeben ist, siehe <i>Statements</i>-Dokumentation.</p>
Header 2 for User Text	
Prefix Character 1	<p>Präfix-Zeichen 1</p> <p>Dieses und die nächsten drei Felder werden verwendet, um Schlüsselwörter mit einem hexadezimalen Präfix zu versehen. Dies ermöglicht die Verarbeitung von</p>

Feld	Erläuterung
	<p>internen Schlüsselwörtern, die nicht über eine normale Tastatur dargestellt werden können. Wenn der Kommandoprozessor katalogisiert wird, werden alle Präfixzeichen in Schlüsselwörtern durch die angegebenen hexadezimalen Werte ersetzt.</p> <p>Wenn ein Nicht-Leerzeichen in eines der Felder für Präfix-Zeichen eingegeben wird, wird das angegebene Zeichen durch den Hexadezimalwert ersetzt, der im Feld Hexadecimal Replacement angegeben ist.</p>
Hex. Replacement 1	<p>Hex. Ersetzung 1</p> <p>Der in diesem Feld angegebene Wert ersetzt das im Feld Prefix Character angegebene Zeichen und wird zur Laufzeit als Präfix für ein Schlüsselwort verwendet.</p>
Prefix Character 2	Wie bei Präfixzeichen 1 , siehe oben.
Hex. Replacement 2	Wie bei Hex. Replacement 1 , siehe oben.
Keywords in Upper Case	<p>Schlüsselwörter in Großbuchstaben</p> <p>Diese Option gibt an, ob Schlüsselwörter im Keyword Editor und in der Anwendung in Großbuchstaben umgewandelt werden sollen:</p> <p>Y Schlüsselwörter, die im Keyword Editor eingegeben werden, werden automatisch in Großbuchstaben umgewandelt. In der Anwendung können die Endbenutzer die Schlüsselwörter in Groß- oder Kleinbuchstaben eingeben.</p> <p>N Im Keyword Editor eingegebene Schlüsselwörter werden nicht in Großbuchstaben umgewandelt. In der Anwendung müssen die Endbenutzer die Schlüsselwörter <i>exakt</i> so eingeben, wie sie im Keyword Editor erscheinen.</p>
Unique Keywords	<p>Eindeutige Schlüsselwörter</p> <p>Diese Option gibt an, ob Schlüsselwörter innerhalb des Prozessors eindeutig sein müssen.</p> <p>Y Jedes definierte Schlüsselwort muss innerhalb des Prozessors eindeutig sein, unabhängig von seinem Typ.</p> <p>N Jedes für einen bestimmten Schlüsselworttyp (1, 2, 3 oder P) definierte Schlüsselwort muss eindeutig sein.</p>

Verschiedene Optionen - Header 3

Im Bildschirm **Processor Header Maintenance 3** können verschiedene Optionen eingegeben werden:

Feld	Erläuterung
Invoke Action Editor	<p>Diese Option gibt an, ob der Runtime Action Editor vom Function Editor aus aktiviert werden soll (siehe die Abschnitte <i>Runtime Action Editor</i> und <i>Define Functions</i>).</p> <p>Y Der Runtime Action Editor wird immer dann aufgerufen, wenn im Function Editor eine gültige Schlüsselwortkombination definiert ist.</p> <p>N Der Runtime Action Editor wird im Function Editor unterbunden.</p> <p>Anmerkung: Wenn Sie den User-Exit NCP - REDM (ausgeliefert in der Natural System Library SYSNCP) verwenden, sollten Sie diese Option auf Y setzen, da sonst ungültige Laufzeit-Aktionswerte nicht rechtzeitig erkannt werden und zu Laufzeitfehlern führen können.</p>
Catalog User Texts	<p>Benutzertexte katalogisieren</p> <p>Diese Option gibt an, ob Benutzertexte mit dem Kommandoprozessor katalogisiert werden sollen.</p> <p>Y Beim Katalogisieren des Kommandoprozessors werden Textteile der Editierzeile (Keyword Editor; siehe Abschnitt <i>Schlüsselwörter definieren</i>) und der Benutzertextteil der Aktionszeile (Runtime Action Editor) an das zugehörige Schlüsselwort oder die Funktion gebunden. Dieser Text kann dann zur Laufzeit mit der TEXT-Option des PROCESS COMMAND-Statements gelesen werden.</p> <p>N Texte werden nicht mit dem Kommandoprozessor katalogisiert und können zur Laufzeit nicht gelesen werden.</p>
Security Prefetch	<p>Sicherheitsüberprüfung</p> <p>Diese Option gibt an, ob die Sicherheitsüberprüfung beim ersten Aufruf des Kommandoprozessors zur Laufzeit oder bei jeder Kommandoauswertung durchgeführt werden soll.</p> <p>Y Wenn Natural Security installiert ist, wird die Sicherheitsprüfung bei allen Schlüsselwörtern durchgeführt, wenn der Prozessor aufgerufen wird.</p> <p>N Wenn Natural Security installiert ist, wird die Sicherheitsüberprüfung bei der Auswertung jedes Schlüsselworts durchgeführt.</p> <p>Bei Auswahl der Option Y wird die Sicherheitsprüfung nur einmal für alle Schlüsselwörter durchgeführt, wenn der Kommandoprozessor aufgerufen wird. Da der Prüfvorgang Zeit in Anspruch nimmt, ist die Auswertung des ersten Kommandos zur Laufzeit vergleichsweise langsam, während die Auswertung aller übrigen Kommandos vergleichsweise schnell ist. Umgekehrt ist bei Wahl der Option N die Auswertungszeit für</p>

Feld	Erläuterung
	jedes Kommando immer gleich, da die Sicherheit bei jedem Schlüsselwort einzeln geprüft wird, bevor es ausgewertet wird.
Command Log Size	<p>Größe des Kommandoprotokolls</p> <p>Zur Laufzeit verarbeitete Kommandos können vom Kommandoprozessor in einem Kommandoprotokollbereich gespeichert werden. Geben Sie im Eingabefeld den Speicherplatz in KB an, der für die Kommandoprotokollierung vorgesehen ist:</p> <p>0 Der Kommandoprotokollierung wird kein Speicherplatz zugeordnet. Die Kommandoprotokollierung ist inaktiv.</p> <p>1 1 KB Speicherplatz wird der Kommandoprotokollierung zugeordnet. Die Kommandoprotokollierung ist aktiv. Impliziter Schlüsselworteintrag.</p>
Implicit Keyword Entry	<p>Impliziter Schlüsselworteintrag</p> <p>Diese Option gibt an, ob ein Schlüsselwort vom Typ 1 als implizites Schlüsselwort für alle nachfolgenden Kommandos beibehalten werden soll.</p> <p>1 Wird ein Kommando eingegeben, das nur ein Schlüsselwort vom Typ 2 enthält, übernimmt der Kommandoprozessor das zuletzt eingegebene Schlüsselwort vom Typ 1 als implizites Schlüsselwort.</p> <p>N Option ist deaktiviert.</p>
Command Delimiter	<p>Kommando-Trennzeichen</p> <p>Diese Option gibt das Zeichen an, das zur Trennung von Kommandos verwendet wird, wenn mehr als ein Kommando in der Kommandozeile angegeben ist. Zur Laufzeit wird nur das erste Kommando ausgeführt.</p> <p>Beispiel:</p> <p>DISPLAY CUSTOMER; MODIFY CUSTOMER; PRINT.</p>
PF-Key may be Command	<p>PF-Taste kann Kommando sein</p> <p>Diese Option gibt an, ob Kommandos PF-Tasten zugeordnet werden können: Wenn der Kommandoprozessor zur Laufzeit eine Kommandozeile vorfindet, die nur Leerzeichen enthält, prüft er, ob eine PF-Taste vom Benutzer gedrückt wurde.</p> <p>Mögliche Werte:</p> <p>A Der Bezeichner für diese PF-Taste (Systemvariable *PF-NAME) wird als Kommando verwendet.</p> <p>K Der Inhalt der Systemvariablen *PF-KEY wird als Kommando verwendet.</p> <p>Y Wenn *PF-NAME leer ist, wird stattdessen der Inhalt der Systemvariablen *PF-KEY verwendet.</p> <p>N PF-Tasten können nicht als Kommando verwendet werden, es wird der Natural-Fehler NAT6913 mit der Meldung <code>Command line not accepted</code> (Kommandozeile nicht akzeptiert) ausgegeben.</p>

Feld	Erläuterung
	Weitere Informationen zu den Systemvariablen *PF-NAME und *PF-KEY finden Sie in der <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation.

Behandlung von Kommandodaten - Header 4

Die Attribute, die auf dem Bildschirm **Processor Header Maintenance 4** einzugeben sind, legen fest, wie Kommandodaten für eine Funktion behandelt werden. Kommandodaten sind optional.

Verfügbare Optionen:

Feld	Erläuterung
Data Delimiter	<p>Datentrennzeichen</p> <p>Legt das Zeichen fest, das den Daten vorangestellt wird. Das Standard-Datentrennzeichen ist die Raute (#).</p> <p>Beispiel: ADD CUSTOMER #123</p>
Data Allowed	<p>Daten erlaubt</p> <p>Legt fest, ob die Dateneingabe zur Laufzeit erlaubt ist.</p> <p>N Wenn Daten gefunden werden, tritt ein Laufzeitfehler auf.</p> <p>D Daten werden verworfen, wenn sie vorhanden sind.</p> <p>S Die Daten werden oben auf den Natural Stack gelegt. Es erfolgt keine Überprüfung.</p> <p>Y Daten werden geprüft und Schlüsselworteinträge vom Typ P (Parameterindikator) werden ausgewertet.</p> <p>Beispiel für Y: DISPLAY CUSTOMER NAME=SMITH</p>
More than one Item Allowed	<p>Mehr als ein Element erlaubt</p> <p>Gilt nur, wenn die Option Data Allowed auf Y gesetzt ist. Gibt an, ob mehr als eine Datenzeichenkette erlaubt ist.</p> <p>N Ein Laufzeitfehler tritt auf, wenn mehr als eine Zeichenkette gefunden wird.</p> <p>D Alle Daten nach der ersten Datenzeichenkette werden verworfen.</p> <p>Y Mehr als eine Datenzeichenkette ist erlaubt.</p> <p>Beispiel: ADD ARTICLE #111 #222</p> <p>Solange die Eindeutigkeit gewährleistet ist, kann das Datentrennzeichen weggelassen werden.</p> <p>Beispiel: ADD ARTICLE 123</p>
Maximum Length	Maximale Länge eines Elements

Feld	Erläuterung
of one Item	Gilt nur, wenn die Option Data Allowed auf Y gesetzt ist. Gibt die maximal zulässige Anzahl an Zeichen für eine Zeichenkette an. Wenn das angegebene Maximum überschritten wird, tritt ein Laufzeitfehler auf. Gültiger Bereich: 1 - 99.
Item Must be Numeric	Element muss numerisch sein Gilt nur, wenn die Option Data Allowed auf Y gesetzt ist. Gibt an, ob jeder Datenwert ein Ganzzahlwert sein muss. Y Die Dateneingabe muss ein positiver ganzzahliger Wert sein. Wenn nicht, tritt ein Laufzeitfehler auf. N Die Daten können von beliebigem Typ sein.
Put to Top of Stack	Auf den Natural-Stack legen Gilt nur, wenn die Option Data Allowed auf Y gesetzt ist. Gibt an, wo die Daten platziert werden sollen. Y Die Daten werden oben auf dem Natural-Stack abgelegt. 1 - 9 Die Daten werden in der <i>n</i> -ten Ausprägung des DDM-Feldes <code>RESULT-FIELD</code> abgelegt. Wenn die Ausprägung bereits als Ergebnis einer Laufzeitaktion gefüllt wurde, wird sie überschrieben.
If Error, Drop all Data	Bei Fehler, alle Daten verwerfen Gilt nur, wenn die Option Data Allowed auf Y oder N gesetzt ist. Legt die Reaktion auf einen Datenauswertungsfehler fest: Y Wenn bei der Auswertung der Daten ein Fehler auftritt, werden die Daten verworfen und die Verarbeitung fortgesetzt. N Wenn bei der Datenauswertung ein Fehler auftritt, wird die Kontrolle an den Error Handler übergeben (wie unten beschrieben).

Behandlung von Laufzeitfehlern - Header 5

Die im Bildschirm **Processor Header Maintenance 5** einzugebenden Attribute legen fest, wie Laufzeitfehler behandelt werden sollen:

Feld	Erläuterung
General Error Program	Allgemeines Fehlerprogramm Der Name des Programms, das die Kontrolle erhalten soll, wenn während der Laufzeit-Verarbeitung durch den Kommandoprocessor ein Fehler festgestellt wird. Der Natural Stack enthält die folgenden Informationen, wenn dieses Programm aufgerufen wird:

Feld	Erläuterung
	Fehlernummer (N4) Zeilennummer (N4) Status (A1) Programmname (A8) Ebene (Level) (N2) Wenn kein Fehlerprogramm und keine spezielle Fehlerbehandlung angegeben ist (siehe unten), wird das Programm mit dem Namen aufgerufen, der in der Natural-Systemvariablen *ERROR-TA enthalten ist. Andernfalls wird eine Natural-Systemfehlermeldung ausgegeben.
Keyword not found	Schlüsselwort nicht gefunden Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die ausgeführt werden soll, wenn ein Schlüsselwort nicht gefunden werden konnte.
Keyword missing	Schlüsselwort fehlt Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die ausgeführt werden soll, wenn der Schlüsselworttyp fehlt.
Keyword Sequence Error	Schlüsselreihenfolge fehlerhaft Gibt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die im Falle eines Fehlers in der Reihenfolge der Schlüsselwörter ausgeführt werden soll.
Command not defined	Kommando nicht definiert Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die im Falle eines nicht definierten Kommandos ausgeführt werden soll.
Data disallowed	Unzulässige Daten Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die im Falle nicht erlaubter Daten ausgeführt werden soll.
Data Format/Length Error	Datenformat-/Längenfehler Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die im Falle eines Format-/Längenfehlers ausgeführt werden soll.
General Security Error	Allgemeiner Sicherheitsfehler Gibt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die ausgeführt werden soll, wenn bei einer allgemeinen Sicherheitsüberprüfung ein Fehler festgestellt wird.
Keyword Security Error	Schlüsselwort-Sicherheitsfehler Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die ausgeführt werden soll, wenn bei einer Schlüsselwort-Sicherheitsprüfung ein Fehler festgestellt wird.
Command Security Error	Kommando-Sicherheitsfehler

Feld	Erläuterung
	Zeigt an, ob eine Aktion angegeben wurde, die ausgeführt werden soll, wenn bei einer Kommando-Sicherheitsprüfung ein Fehler festgestellt wird.

Statistikdaten - Header 6

Der Bildschirm **Processor Header Maintenance 6** enthält nur Ausgabefelder, die statistische Daten über die für einen Kommandoprozessor angegebenen Schlüsselwörter liefern.

Die folgenden statistischen Informationen werden bereitgestellt:

Feld	Erläuterung
Entry <i>n</i> Keywords	Eintrag <i>n</i> Schlüsselwörter Die Anzahl der im Kommandoprozessor definierten Schlüsselwörter des Typs <i>n</i> (ohne Synonyme).
Entry <i>n</i> Keywords + Synonyms	Eintrag <i>n</i> Schlüsselwörter und Synonyme Die Summe der Schlüsselwörter vom Typ <i>n</i> und ihrer zugewiesenen Synonyme.
Highest IKN for Entry <i>n</i>	Höchste IKN für Eintrag <i>n</i> Die höchste interne Schlüsselwortnummer für das Schlüsselwort des Typs <i>n</i> .
Possible Combinations	Mögliche Kombinationen Die Anzahl der möglichen Kombinationen für definierte Schlüsselwörter.
Cataloged Functions	Katalogisierte Funktionen Die Anzahl der aktuell katalogisierten Schlagwortkombinationen.

Status - Header 7

Der Bildschirm **Processor Header Maintenance 7** enthält nur Ausgabefelder, die die Zeit und das Datum angeben, wann Teile des Kommandoprozessors ausgeführt oder geändert wurden.

Verwaltung der Schlüsselwörter

Schlüsselwörter sind die Grundelemente für die Definition von Funktionen. Bevor die Definition von Schlüsselwörtern möglich ist, müssen die Header Maintenance-Datensätze angelegt werden (siehe Abschnitt *Header-Daten*).

- Schlüsselwörter definieren
- Editor-Kommandos
- Kommandos zur Positionierung
- Zeilenkommandos

Schlüsselwörter definieren

Die in den Kommandos verwendeten Schlüsselwörter werden mit der Funktion Define Keywords und dem Keyword Editor erstellt. Der Keyword Editor ähnelt den normalen Natural-Editoren mit dem Unterschied, dass die Zeilen des Editors in separate Felder aufgeteilt sind. Die meisten **Editor-Kommandos** (siehe entsprechenden Abschnitt) und die **Zeilenkommandos** (siehe entsprechenden Abschnitt), die im Natural-Programm-Editor verwendet werden, können auch im Keyword Editor verwendet werden.

➤ Um den Keyword-Editor aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode **K (Define Keywords)** ein.
- 2 Drücken Sie **ENTER**.

Der Bildschirm **Keyword Editor** wird angezeigt:

Hier wurden bereits mehrere Schlüsselwörter definiert, die als Beispiele für diesen Abschnitt dienen.


```

09:42:39          - SYSNCP Keyword Editor -          2000-05-04
Modify Keywords          Name SAGTEST   Library SYSNCP   DBID 10   FNR 32

I Line E Use  Keyword          IKN   ML Comment
-----
   1 1 Acti MENU          1004   1
   2 1 Acti DISPLAY     1002   2
   3 S Syno SHOW        1002   1
   4 1 Acti DELETE      1001   2
   5 S Syno PURGE       1001   1
   6 S Syno ERASE       1001   1
   7 1 Acti FILE        1003   4
   8 P Parm NAME        4002   2
   9 2 Obje FILE        2001   4
  10 P Parm NUMBER     4001   2
  11 2 Obje DOCUMENT   2003   2
  12 1 Acti INFORMATION 1005   1
  13
  14
----- All -----

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help  Cmd  Exit  Last  List  Flip  -1   +1   Top  Bot  Info  Canc

```

Geben Sie im **Keyword Editor** alle Schlüsselwörter ein, die Sie in Ihrer Kommandosprache verwenden möchten. Diese können in beliebiger Reihenfolge eingegeben werden, mit Ausnahme von Synonymen, die unmittelbar auf die Schlüsselwörter folgen müssen, mit denen sie verbunden sind. Weisen Sie jedem Schlüsselwort einen Typ zu, der angibt, zu welchem Teil der Kommandosyntax das Schlüsselwort gehört. Die Regeln der Kommandosyntax für einen Kommandoprozessor werden im Header des Prozessors angegeben, siehe [Keyword Runtime Options - Header 1](#) im Abschnitt *Header-Daten*. Sie können z.B. angeben, ob ein Schlüsselwort vom Typ 1 (an erster Stelle in einem Kommando), Typ 2, Typ 3, ein Synonym für ein anderes Schlüsselwort oder ein Parameterindikator sein soll.



Anmerkung: Eine Kommandosprache erfordert eine strenge Syntax, da bis heute kein Computer in der Lage ist, Semantik zu verstehen. Der Worttyp ist daher die einzige praktische Möglichkeit, die Bedeutung einer Kommandosprache zu vermitteln.

Im obigen Beispiel sind die Schlüsselwörter `DELETE` und `DISPLAY` als Schlüsselwörter des Typs 1 definiert. Wie im Header des Prozessors angegeben, bezeichnen diese Schlüsselwörter Aktionen. Das Schlüsselwort `DOCUMENT` ist als Schlüsselwort des Typs 2 definiert und bezeichnet ein Objekt. Das Schlüsselwort `FILE` hingegen ist sowohl als Schlüsselwort des Typs 1 als auch des Typs 2 definiert und kann daher eine Aktion (ablegen) oder ein Objekt (Akte) bezeichnen, je nachdem, wo es im Kommando steht. Es ist möglich, die beiden Schlüsselworttypen zu Kommandos zu kombinieren, z. B. `DELETE FILE` und `FILE DOCUMENT`.

Sie können die von Ihnen eingegebenen Schlüsselwörter speichern, indem Sie das Kommando `SAVE` oder `STOW` in der Kommandozeile eingeben. Das Kommando `STOW` speichert nicht nur die Schlüsselwortdefinitionen in Quellcodeform, sondern führt auch eine Konsistenzprüfung durch. Sobald ein Schlüsselwort erfolgreich gespeichert wurde, erhält es eine interne Schlüsselwortnummer (IKN), die zur Laufzeit zur Auswertung eines Kommandos verwendet wird. Synonyme sind immer mit einem Master-Schlüsselwort verknüpft und nehmen immer die IKN ihres Masters an.

Jede Zeile im Keyword Editor enthält die folgenden Felder:

Feld	Erläuterung
I	<p>Information</p> <p>Ausgabefeld. Ein Informationsfeld, das die folgenden Werte enthalten kann:</p> <p>E Error: Zeigt an, dass ein Definitionsfehler festgestellt wurde.</p> <p>X Zeile ist mit X gekennzeichnet.</p> <p>Y Zeile ist mit Y gekennzeichnet.</p> <p>Z Zeile ist sowohl mit X als auch mit Y gekennzeichnet.</p> <p>S Scan: Suchwert in dieser Zeile gefunden.</p>
Line	<p>Zeile</p> <p>Ausgabefeld. Die Zeilennummer des Editors.</p>
E	<p>Eingabe</p> <p>Gibt den Eingabetyp für ein Schlüsselwort an, d.h. die Position, an der das Schlüsselwort in einem Kommando eingegeben werden soll: erste, zweite oder dritte Position, Synonym oder Parameterindikator.</p> <p>Im obigen Beispiel eines Keyword Editor-Bildschirms hat das Schlüsselwort <code>DELETE</code> den Eingabetyp 1 und <code>DOCUMENT</code> den Typ 2. Mit diesen Schlüsselwörtern kann das Kommando <code>DELETE DOCUMENT</code> definiert werden.</p> <p>Das Feld akzeptiert jedes der folgenden Zeichen als Eingabe:</p> <p>1 Das in dieser Zeile definierte Schlüsselwort ist als erster Titem (Typparameter) in einer Kommandosequenz zu verwenden.</p> <p>2 Das in dieser Zeile definierte Schlüsselwort ist als zweiter Titem in einer Kommandosequenz zu verwenden.</p> <p>3 Das in dieser Zeile definierte Schlüsselwort ist als dritter Titem in einer Kommandosequenz zu verwenden.</p> <p>S Das in dieser Zeile definierte Schlüsselwort ist als Synonym für das vorangehende Schlüsselwort mit dem Titem-Typ 1, 2, 3 oder P zu verwenden.</p> <p>P Das in dieser Zeile definierte Schlüsselwort ist als Parameterindikator in einer Kommandosequenz zu verwenden.</p>

Feld	Erläuterung
	<p>* In dieser Zeile ist kein Schlüsselwort zu definieren. Stattdessen ist die Zeile nur als Kommentarzeile zu verwenden.</p> <p>? Dieses Symbol ist ein Ausgabewert, der auf eine ungültige Schlüsselwortangabe hinweist.</p>
Use	<p>Verwendung</p> <p>Ausgabefeld. Der angezeigte Wert wird durch den im vorhergehenden Feld E eingegebenen Wert bestimmt:</p> <p>1 - 3 Die ersten vier Zeichen des im Prozessor-Header angegebenen Benutzertextes für den ersten, zweiten bzw. dritten Schlüsselworteintrag werden angezeigt. Siehe auch Keyword Editor-Optionen - Header 2 im Abschnitt Header-Daten.</p> <p>S SYNO, die Abkürzung für Synonym, wird angezeigt</p> <p>P PARM, die Abkürzung für Parameterindikator, wird angezeigt.</p>
Keyword	<p>Schlüsselwort</p> <p>Geben Sie das zu definierende Schlüsselwort ein. Eingebettete Leerzeichen sind nicht zulässig. Wenn Sie im Processor Header festgelegt haben, dass Schlüsselwörter nur in Großbuchstaben eingegeben werden können, werden Schlüsselwörter immer in Großbuchstaben umgesetzt, unabhängig davon, wie sie eingegeben werden. Andernfalls wird die Großschreibung beibehalten.</p> <p>Die maximale und minimale Länge von Schlüsselwörtern hängt von den Einstellungen im Header ab (Standard: 1 - 16 Zeichen). Schlüsselwörter müssen eindeutig sein, sofern im Header nicht anders angegeben. Schlüsselwort-Präfixe können verwendet werden, wie unter Keyword Editor-Optionen - Header 2 im Abschnitt <i>Header-Daten</i> beschrieben.</p>
IKN	<p>Interne Schlüsselwortnummer</p> <p>Ausgabefeld. Die interne Schlüsselwortnummer (IKN) ist eine Kennung, die jedem gültigen Schlüsselwort zugewiesen wird.</p> <p>IKNs sind nützlich bei Tests und zur Fehlersuche. Sie werden nur zugeordnet, wenn ein Schlüsselwort erfolgreich gespeichert wurde (mit dem Kommando STOW, siehe Editor-Kommandos). Jedem Schlüsselwort wird eine eindeutige IKN zugewiesen, mit Ausnahme von Synonymen, die die IKN ihres Hauptbegriffs erhalten (siehe das obige Beispiel im Schlüsselwort-Editor: DISPLAY und SHOW).</p>
ML	<p>Mindestlänge</p> <p>Eingabe- und Ausgabefeld zur Angabe der Mindestlänge eines Schlüsselworts.</p> <p>Das Feld ist ein Eingabefeld, wenn S im Feld Dynamic Length Adjustment (Dynamische Längen Anpassung) im Prozessor-Header angegeben wird, wie in Schlüsselwort-Laufzeit-Optionen - Header 1, Header-Daten beschrieben. In diesem Fall müssen Sie die Anzahl der Zeichen angeben, die für das Schlüsselwort eingegeben werden müssen.</p> <p>Bei allen anderen Eingaben enthält dieses Feld die Mindestanzahl der Zeichen eines Schlüsselworts, die ein Benutzer angeben muss, um eine Verwechslungsmöglichkeit mit anderen Schlüsselwörtern zu vermeiden.</p>

Feld	Erläuterung
	Im obigen Beispiel des Keyword-Editors ist für das Schlüsselwort MENU nur die Eingabe von M erforderlich, während für das Schlüsselwort DISPLAY die Eingabe von DI erforderlich ist, um eine Verwechslungsmöglichkeit mit dem Schlüsselwort DELETE zu vermeiden.
Comment	<p>Kommentar</p> <p>Sie können einen Freitext zu einem Schlüsselwort eingeben. Es gibt keine Eingabebeschränkungen.</p> <p>Der Benutzertext wird in den katalogisierten Kommandoprozessor aufgenommen, wenn das Feld Catalog User Texts (Benutzertexte katalogisieren) in der Header-Definition auf Y gesetzt ist, wie in <i>Verschiedene Options - Header 3, Header-Daten</i> beschrieben. Er kann zur Laufzeit mit der TEXT-Option des PROCESS COMMAND-Statements gelesen werden. Der oben in dieser Spalte erscheinende Überschriftentext wird durch die Felder Header for User Text 1 und Header for User Text 2 in der Header-Definition gesteuert.</p>

Editor-Kommandos

In der Kommandozeile des **Keyword-Editors** können Sie die folgenden Kommandos eingeben:

Kommando	Funktion
ADD	Hängt zehn Leerzeilen am Ende des Editors an.
CANCEL	Rückkehr zum Processor Maintenance -Menü.
CHECK	Prüft den Schlüsselwortquelltext auf Konsistenz.
EXIT	Rückkehr zum Processor Maintenance -Menü.
HELP	Zeigt gültige Escape-Zeichen und andere nützliche Prozesseinstellungen an.
INFO	Zeigt Informationen zu dem Schlüsselwort an, auf dem sich der Cursor befindet.
LET	Macht alle Änderungen am aktuellen Bildschirm rückgängig, die seit dem letzten Drücken von ENTER vorgenommen wurden.
POINT	Platziert die Zeile, in der ein Zeilenkommando .N eingegeben wird, an den Anfang des aktuellen Bildschirms.
RECOVER	Stellt den Schlüsselwortquelltext wieder her, der vor dem letzten SAVE/STOW vorhanden war.
RESET	Löscht die aktuellen X- und Y-Zeilenmarkierungen.
SAVE	Der Schlüsselwortquelltext wird gespeichert.
SCAN	Sucht nach dem nächsten Auftreten des Scan-Wertes.
STOW	Der Schlüsselwortquelltext wird gespeichert und für gültige Schlüsselwörter werden interne Schlüsselwortnummern (IKNs) generiert.

Kommandos zur Positionierung

Die Positionierungskommandos des Editors sind die gleichen wie beim Natural-Programm-Editor. Weitere Informationen siehe *Editor-Kommandos zum Positionieren* in der *Editoren-Dokumentation*.

In der letzten Zeile des Editors befindet sich ein Ausgabefeld, das Sie darüber informiert, wo sich Ihre Anzeige im Editor befindet. Es werden die folgenden Ausgabewerte angezeigt:

Top	Editor ist zurzeit am oberen Rand des Schlüsselwort-Quelltextes.
Mid	Editor ist zurzeit in der Mitte des Schlüsselwort-Quelltextes.
Bot	Editor ist zurzeit am unteren Rand des Schlüsselwort-Quelltextes.
Emp	Editor ist zurzeit leer.
All	Der gesamte Quelltext ist auf dem aktuellen Bildschirm.

Zeilenkommandos

Line commands in the Keyword Editor are the same as in the Natural program editor with the exception of the commands `.J` and `.S`, which cannot be used.

Die Zeilenkommandos im Keyword-Editor sind die gleichen wie im Natural-Programm-Editor, mit Ausnahme der Kommandos `.J` und `.S`, die nicht verwendet werden können.

Each command is entered beginning in the **E** field; the remaining part of the command is entered in the **Keyword** field, as illustrated in the screen below:


Jedes Kommando wird beginnend im Feld **E** eingegeben; der restliche Teil des Kommandos wird im Feld **Keyword** eingegeben, wie in der folgenden Abbildung dargestellt:

```

09:42:39                - SYSNCP Keyword Editor -                2000-05-04
Modify Keywords          Name SAGTEST   Library SYSNCP   DBID 10   FNR 32

 I Line E Use  Keyword                IKN   ML Comment
-----
      1 1 Acti MENU                1004   1
      2 1 Acti DISPLAY            1002   2
      3 S Syno SHOW                1002   1
      4 . Acti i(3)TE             1001   2
      5 S Syno PURGE              1001   1

```

 **Vorsicht:** Achten Sie beim Verschieben (`.M`) oder Kopieren (`.C`) von Zeilen darauf, dass einzelne Schlüsselwörter immer zusammen mit ihren Synonymen verschoben oder kopiert werden.

Wenn Sie Zeilen löschen (`.D`), werden die entsprechenden Schlüsselwörter und alle Funktionen, die diese Schlüsselwörter enthalten, erst dann aus der Datenbank gelöscht, wenn Sie das Editor-

kommando `STOW` absetzen. Solange Sie das `STOW`-Kommando nicht absetzen, werden diese Funktionen im **Function Editor** weiterhin angezeigt.

Verwaltung der Funktionen

Funktionen setzen sich aus den im **Keyword Editor** eingegebenen Schlüsselwörtern zusammen. Bevor Funktionen definiert werden können, müssen die Schlüsselwörter erfolgreich mit `STOW` gespeichert werden (siehe Abschnitt *Schlüsselwörter verwalten*).

- Funktionen definieren
- Editor-Kommandos
- Direktkommando QUICK-EDIT
- Lokale und globale Funktionen
- Vorgehensweise bei der Validierung von Funktionen

Funktionen definieren

Benutzen Sie die Funktion **Define Functions** und den **Function Editor**, um Funktionen zu spezifizieren und gültige Kommandos zusammenzustellen, auf die von einer bestimmten Stelle aus zugegriffen werden kann.

➤ Um den Function Editor aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode F (**Define Functions**) ein.
- 2 Drücken Sie `ENTER`.

Der Bildschirm **Function Editor** wird angezeigt.

Der **Function Editor** zeigt alle möglichen Kombinationen der Schlüsselwörter an, die im **Keyword Editor** mittels `STOW` gespeichert sind.

Der nachstehende Bildschirm zeigt den Function Editor mit den Schlüsselwörtern, die im Abschnitt *Schlüsselwörter verwalten* im **Keyword Editor**-Bildschirm als Beispiele verwendet wurden:

```

09:45:53          ***** NATURAL SYSNCP UTILITY *****          2000-05-04
User SAG          - Function Editor -
Edit Global Combinations   Name SAGTEST   Library SYSNCP   DBID 10   FNR 32

Global
I Ac   Action           Object           Addition           Global Local Any Loc
-----
      DELETE
      DELETE           DOCUMENT           Yes
      DELETE           FILE               Yes
      DISPLAY
      DISPLAY           DOCUMENT           Yes
      DISPLAY           FILE               Yes
      FILE
      FILE             DOCUMENT           Yes
      FILE             FILE               Yes
      INFORMATION
      INFORMATION           DOCUMENT           Yes
      INFORMATION           FILE
Repos: _____
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help  Cmd   Exit  Last  List  Flip      +   Top   Loc  Loc+  Canc

```

Sie müssen jede Schlüsselwortkombination validieren, die Sie als gültige Funktion in Ihrer Anwendung festlegen wollen. Eine Schlüsselwortkombination kann als globale Funktion, lokale Funktion oder beides (Any Location) validiert werden. Eine globale Funktion kann von überall in einer Anwendung aufgerufen werden, während eine lokale Funktion nur von einer bestimmten Stelle innerhalb einer Anwendung aufgerufen werden kann.

Zwei Felder in der oberen linken Ecke dieses Bildschirms zeigen den aktuellen Validierungsmodus (lokal oder global) und die Stelle an, für die Schlüsselwortkombinationen derzeit validiert werden können. Auf dem obigen Bildschirm zeigt der Text `Edit Global Combinations` (Globale Kombinationen bearbeiten) an, dass der globale Modus aktiv ist. Wäre der lokale Modus aktiv, würde hier der Text `Edit Local Combinations` erscheinen. Auf dem obigen Bildschirm erscheint der Text `Global` unter diesem Text. Dies bedeutet, dass die globale Validierung für alle aufgeführten Kombinationen durchgeführt werden kann. Im lokalen Modus erscheint in diesem Feld der Name der Stelle, für die die lokale Validierung durchgeführt werden kann (z. B. `Local DISPLAY FILE`).

Der **Function Editor** enthält die folgenden Spalten:

Spalte	Erläuterung
I	<p>Information</p> <p>Output field. The following values are output as a result of function editing.</p> <p>Ausgabefeld. Die folgenden Werte werden als Ergebnis der Funktionsbearbeitung ausgegeben:</p> <p>E Laufzeit-Aktion bearbeitet. D Referenzierte Stellen angezeigt. V Validierung abgesetzt. R Validierung aufgehoben.</p>
Ac	<p>Aktion</p> <p>Zu ergreifende Maßnahme. Die folgenden Werte können eingegeben werden:</p> <p>VG Validierung als globale Funktion. VL Validierung als lokale Funktion. RG Validierung als globale Funktion aufheben. RL Validierung als lokale Funktion aufheben. DL Alle Funktionen anzeigen, die die angegebene Funktion als lokale Funktion referenzieren. EG Aufruf des Runtime Action Editor für eine globale Funktion (siehe <i>Runtime Action Editor</i> im Abschnitt <i>Laufzeit-Aktionen</i>). EL Aufruf des Runtime Action Editor für eine lokale Funktion (siehe <i>Runtime Action Editor</i> im Abschnitt <i>Laufzeit-Aktionen</i>). +G Aufruf des globalen Modus, so dass Sie alle globalen Funktionen pflegen können. +L Aufruf des lokalen Modus für die aktuelle Zeile, so dass Sie lokale Funktionen für diese Zeile pflegen können. IN Informationen über Schlüsselwörter in dieser Zeile.</p>
Action	<p>Aktion/Objekt/Hinzufügung</p> <p>Diese drei Spalten dienen dazu, alle möglichen Kombinationen der aktuell definierten Schlüsselwörter anzuzeigen.</p> <p>Der Text, der oben in jeder Schlüsselwortspalte erscheint, wird durch die Felder First Entry used as (Erster Eintrag verwendet als), Second Entry used as (Zweiter Eintrag verwendet als) und Third Entry used as (Dritter Eintrag verwendet als) gesteuert, die im Prozessor-Header angegeben sind (siehe <i>Keyword Runtime Options - Header 1</i> im Abschnitt <i>Header-Daten</i>).</p>
Object	
Addition	
Global	<p>Globales Kommando</p> <p>Wenn die Funktion als globales Kommando definiert wurde, erscheint in diesem Feld <i>Yes</i>.</p>
Local	<p>Lokales Kommando</p> <p>Wenn die Funktion als lokales Kommando definiert wurde, erscheint in diesem Feld <i>Yes</i> für die aktuelle Position (nur im lokalen Modus angezeigt).</p>

Spalte	Erläuterung
Any Loc	Any Location (beliebige Stelle). Wenn die Funktion an einer anderen Stelle des Prozessors als lokales Kommando definiert wurde, erscheint in diesem Feld Yes für jede andere Stelle.

Editor-Kommandos

In der Kommandozeile des **Function Editor** können Sie die folgenden Kommandos eingeben:

Kommando	Funktion
ANY ON	Aktiviert die Spalte Any Loc (Beliebige Stelle).
ANY OFF	Deaktiviert die Spalte Any Loc (die Spalte wird mit Fragezeichen gefüllt). Dies ermöglicht ein schnelleres Blättern im Function Editor. Darüber hinaus ist das dritte Repositionierungsfeld verfügbar. Außerdem werden die Informationsfenster für die laufende Verarbeitung nicht angezeigt.
FIELD	Schlüsselwortspezifische Kombinationen anzeigen.
GLOBAL	Aktiviert den globalen Modus.
LOC	Positionierung zur nächsten Gruppe von Stellen.
LOC+	Positionierung um eine Stelle vorwärts.
SINGLE ON	Nur Funktionen mit einem Wort anzeigen.
SINGLE OFF	Alle möglichen Kombinationen anzeigen.
TOP	Positionierung an den Anfang der Liste.

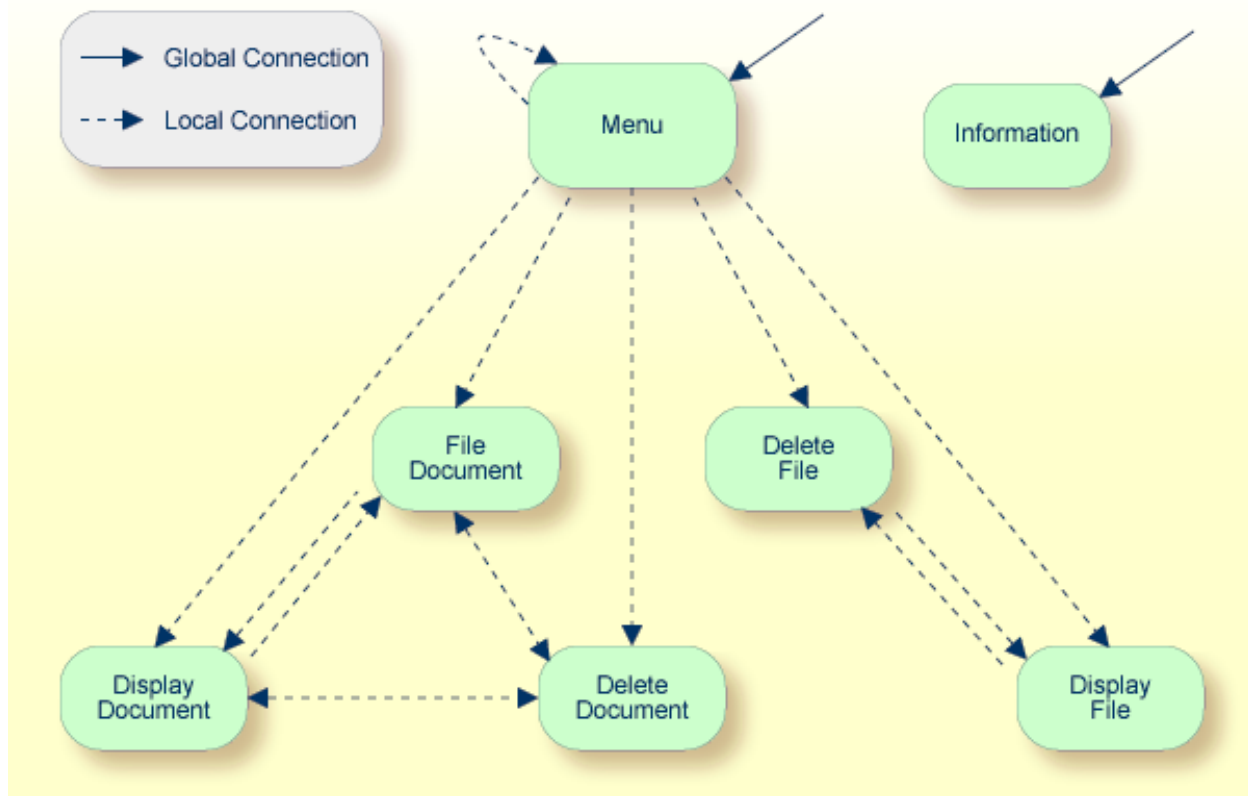
Direktkommando QUICK-EDIT

Das Direktkommando **QUICK-EDIT** ermöglicht die schnelle Definition lokaler/globaler Funktionen sowie der entsprechenden Laufzeit-Aktionen durch die direkte Eingabe von Schlüsselwörtern oder IKNs. Dies kann bei extrem großen Kommandoprozessoren hilfreich sein. Beachten Sie jedoch, dass die Stelle, von der aus das Kommando abgesetzt werden kann, nicht überprüft wird und die Navigation zur Laufzeit möglicherweise nicht korrekt funktioniert.

Lokale und globale Funktionen

Um das Konzept lokaler und globaler Funktionen zu verstehen, müssen Sie sich jede gültige Schlüsselwortkombination als eine Stelle in Ihrer Anwendung vorstellen (zum Beispiel eine Stelle namens **Display File**). Im **Function Editor** legen Sie fest, welche Kommandos von dieser Stelle aus abgesetzt werden können und von welchen Stellen aus diese Stelle mit dem Kommando `DISPLAY FILE` erreicht werden kann.

Lokale und globale Verbindungen in einer Beispielanwendung:



In der obigen Beispielanwendung sind die Stellen **Menu** und **Information** die einzigen Stellen, die als global bezeichnet wurden. Daher kann von allen anderen Stellen in der Anwendung direkt auf sie zugegriffen werden. Alle Stellen wurden als lokal für die Stelle **Menu** gekennzeichnet, mit Ausnahme von **Information**. Die einzige Möglichkeit, von der Stelle **Display File** zur Stelle **Display Document** zu gelangen, ist über **Menu**.

Vorgehensweise bei der Validierung von Funktionen

Der **Function Editor** arbeitet in zwei Modi: global und lokal. Im globalen Modus können Sie globale Funktionen validieren und im lokalen Modus können Sie globale und lokale Funktionen validieren. Der globale Modus ist der Standardmodus. Ob sich der Editor im globalen oder lokalen Modus befindet, erkennen Sie an dem Ausgabefeld oberhalb des Feldes **I** im Editor. Befindet sich der Editor im globalen Modus, so wird `Global` angezeigt. Befindet sich der Editor im lokalen Modus, so wird die Stelle (Location) angezeigt, für die lokale Funktionen validiert werden sollen. Die generelle Vorgehensweise für die Validierung globaler und lokaler Funktionen für eine Anwendung wird im Folgenden beschrieben.

➤ **Um globale und lokale Funktionen zu validieren:**

- 1 With the Function Editor in global mode, enter **VG** (validate global) in the **Ac** field next to the corresponding action to validate all global functions.

Wenn sich der **Function Editor** im globalen Modus befindet, geben Sie **VG** (Validate Global) in das Feld **Ac** neben der entsprechenden Aktion ein, um alle globalen Funktionen zu validieren.

Drücken Sie **ENTER**.

Sie gelangen zum Bildschirm **Runtime Action Definition**.

- 2 Drücken Sie **PF3**, um zum **Function Editor** zurückzukehren.

Yes erscheint unter der Spaltenüberschrift **Global** neben den validierten Funktionen.

- 3 Geben Sie **+L** in das Feld **Ac** für jede globale Funktion ein, die im vorherigen Schritt validiert wurde, um in den lokalen Modus zu wechseln.

Drücken Sie **ENTER**.

- 4 Geben Sie **VL** (Validate Local) in das Feld **Ac** für jede Funktion ein, die als Stelle (Location) für diese globale Funktion dienen soll.

Drücken Sie **ENTER**.

Sie gelangen zum Bildschirm **Runtime Action Definition**.

- 5 Drücken Sie **PF3**, um zum **Function Editor** zurückzukehren.

Yes erscheint unter der Spaltenüberschrift **Local** neben den validierten Funktionen.

- 6 Um lokale Funktionen für eine *lokale* Stelle (Location) zu validieren:

Geben Sie **+L** (Aufruf des lokalen Modus) in das Feld **Ac** bei jeder Stelle (Location) ein, die im vorherigen Schritt validiert wurde, um alle lokalen Funktionen zu validieren, die von dieser Stelle aus benutzt werden sollen.

Drücken Sie **ENTER**.

- 7 Geben Sie **VL** (Validate Local) in das Feld **Ac** für jede Funktion ein, die als lokale Funktion für die aktuelle Stelle (Location) dienen soll.

- 8 Drücken Sie **PF3**, um zum **Function Editor** zurückzukehren.

Yes erscheint unter der Spaltenüberschrift **Local** neben den validierten Funktionen.



Anmerkung: Wenn im Header des Kommandoprozessors (**Processor Header Maintenance 3**) das Feld **Invoke Action Editor** auf **Y** gesetzt ist, wird zusätzlich für jede Aktion das

Fenster **Runtime Action Definition** (siehe *Runtime Action Editor* im Abschnitt *Laufzeit-Aktionen*) angezeigt.

Laufzeit-Aktionen

Sobald gültige Schlüsselwortkombinationen als lokale oder globale Funktionen im **Function Editor** identifiziert worden sind, ist es möglich, jede Funktion mit einer oder mehreren Laufzeit-Aktionen zu verknüpfen. Laufzeit-Aktionen bestehen aus einem oder mehreren Schritten, die immer dann ausgeführt werden sollen, wenn eine Funktion aufgerufen wird.

Nachfolgend finden Sie Informationen zu:

- [Laufzeit-Aktionen definieren](#)
- [Runtime Action Editor](#)

Laufzeit-Aktionen definieren

In SYSNCP gibt es zwei verschiedene Stellen, an denen Sie Laufzeit-Aktionen definieren können: den **Function Editor** (siehe den Abschnitt *Function Maintenance*) und den **Result Editor**. Der **Result Editor** wird in diesem Abschnitt erläutert, einschließlich der Angabe von Laufzeit-Aktionen für eine Funktion.

› Laufzeit-Aktionen definieren

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode **R (Define Runtime Actions)** ein.
- 2 Drücken Sie **ENTER**.

Um den **Result Editor** aufzurufen:

```

09:47:03          ***** NATURAL SYSNCP UTILITY *****          2000-05-04
User SAG          - Result Editor -
List defined combinations   Name SAGTEST   Library SYSNCP   DBID 10   FNR 32

I Ac Location          Command          Result
-----
  < Global >          MENU          KR
  < Global >          INFORMATION   SF
  DELETE FILE         DISPLAY FILE   SF
  DELETE DOCUMENT     DISPLAY DOCUMENT SF
  DISPLAY FILE        DELETE FILE    SF
  DISPLAY DOCUMENT    DELETE DOCUMENT SF
  DISPLAY DOCUMENT    FILE DOCUMENT  SF
  FILE DOCUMENT       DELETE DOCUMENT SF
  FILE DOCUMENT       DISPLAY DOCUMENT SF
  MENU                DELETE FILE    KCS
  MENU                DELETE DOCUMENT KCCS
  MENU                DISPLAY FILE   KRCS
Repo _____
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Cmd  Exit Last List Flip      +      Top  Loc-- Loc+ Canc

```

Der **Result Editor** enthält alle lokalen und globalen Funktionen, die im **Function Editor** angegeben wurden. Jede Zeile im Editor stellt die Stelle (Location) dar, von der aus ein Kommando abgesetzt werden kann (Feld **Location**), das Kommando selbst (Feld **Command**) und eine kurze Beschreibung der Aktion, die ausgeführt wird, wenn das Kommando abgesetzt wird (Feld **Result**).

Die Felder des Bildschirms werden in der nachstehenden Tabelle erläutert:

Feld	Erläuterung
I	Information Ausgabefeld. Informationen zu der zuletzt in dieser Zeile ausgeführten Aktion.
Ac	Auszuführende Aktion. Die folgenden Werte können eingegeben werden: DI Anzeige der Laufzeit-Aktionsdefinitionen für diese Funktion. ED Bearbeitung der Laufzeitaktionsdefinitionen für diese Funktion. PU Löschung dieser Funktion.
Location	Stelle Ausgabefeld. Die Stelle innerhalb der Anwendung, von der aus das Kommando (siehe Feld Command weiter unten) ausgegeben werden kann. Wenn es sich um eine globale Funktion

Feld	Erläuterung
	handelt, erscheint in diesem Feld < Global > (das Kommando kann von jeder Stelle aus ausgegeben werden).
Command	<p>Kommando</p> <p>Ausgabefeld. Das Kommando.</p> <p>Der Inhalt der Felder Location und Command kann abgeschnitten werden, wenn sehr lange Schlüsselwörter verwendet werden.</p>
Result	<p>Ergebnis</p> <p>Enthält eine Kurzbeschreibung der Aktion, die ausgeführt werden soll, wenn das Kommando abgesetzt wird. Das erste Zeichen steht für die Information Keep Location (Stelle beibehalten, siehe folgenden Abschnitt). Alle anderen Zeichen finden Sie in der Tabelle <i>Runtime Action Definition</i> weiter unten.</p>

Runtime Action Editor

Der **Runtime Action Editor** wird verwendet, um die Aktionen zu definieren, die ausgeführt werden sollen, wenn ein Kommando von einer bestimmten Stelle aus abgesetzt wird. Der Editor kann nur für Funktionen aufgerufen werden, die als globale oder lokale Funktionen definiert wurden. Der Editor kann entweder aus dem **Function Editor** oder aus dem **Result Editor** aufgerufen werden.

› Um den Runtime Action Editor aus dem Function Editor aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Feld **Ac** für globale Funktionen die Buchstaben EG (Edit Global) ein.

Oder:

Geben Sie im Feld **Ac** für lokale Funktionen die Buchstaben EL (Edit Local) ein.

- 2 Press ENTER.

› To invoke the Runtime Action Editor from the Result Editor

- 1 In the **Ac** field, enter **ED**.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Runtime Action Definition** wird angezeigt:

```

                                Runtime Action Definition

Location .... DISPLAY DOCUMENT
Command ..... DELETE DOCUMENT

Keep Location .... S
Data allowed ..... Y   More than one .... N   Max. Length ..... 99
Numeric ..... N   TOP of STACK ..... Y   Error: Drop ..... Y

A Runtime Action Definition
- -----
F DE-PGM_____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

```

Aktionen sind immer mit einem Ursprung und einem Ziel verbunden. Der Ursprung ist die Stelle (Location), von der aus das Kommando abgesetzt wird, und das Ziel ist das Kommando selbst. So ist es möglich, verschiedene Aktionen mit einem Kommando zu verknüpfen, je nach dem Kontext, in dem es verwendet wird.

Im **Runtime Action Editor** legen Sie außerdem fest, ob die Stelle (Location) nach der Ausführung der Aktionen gleich bleiben soll oder ob das Kommando selbst die neue aktuelle Stelle (Location) werden soll.

Aktionen werden durch Eingabe eines aus einem Buchstaben bestehenden Codes in der linken Spalte des Editors angegeben. Die Parameter, die zu einer Aktion gehören, werden in das Feld neben dem Code eingegeben. Wenn ein Schrägstrich und ein Stern (/*) in dieses Feld eingegeben werden, gelten alle nachfolgenden Eingaben als Kommentar. Wenn Sie einen erforderlichen Parameter auslassen, werden Sie zur Eingabe aufgefordert.

Die Reihenfolge, in der die Aktionen zur Laufzeit ausgeführt werden, richtet sich nach der Reihenfolge der Eingabe im Editor (von oben nach unten). Wenn also ein `FETCH` angegeben wird, werden alle darunter angegebenen Aktionen nicht ausgeführt.

Der Runtime Action Editor enthält die folgenden Felder:

Feld	Erläuterung
Location	Stelle Ausgabefeld. Die Stelle, von der aus das Kommando abgesetzt wird. Wenn die Funktion als global definiert ist, zeigt das Feld <Global> an.
Command	Kommando Ausgabefeld. Kommando, für das Aktionen angegeben werden sollen.
Keep Location	Stelle beibehalten Gibt an, ob die aktuelle oder eine neue Stelle aktiv sein soll, nachdem die Aktionen ausgeführt wurden. Ein Wert in diesem Feld wirkt sich nur auf Kommandos mit angegebener EXEC-Option aus. Mögliche Werte: K Aktuelle Stelle beibehalten. Die auszuführenden Aktionen wirken sich nur auf den aktuellen Ort aus. S Neue Stelle festlegen (global/lokal). Sobald die Aktionen ausgeführt sind, macht der Kommandoprozessor das Kommando zur neuen aktuellen Stelle. Jedes anschließend eingegebene Kommando muss entweder ein lokales Kommando dieser neuen Stelle oder ein globales Kommando sein. Anmerkung: Die definierten Aktionen selbst haben keinen Einfluss auf die Stelle, d.h. jede ausgeführte Aktion führt <i>nicht</i> zu einer Änderung der aktuellen Stelle.
Other Options	Sonstige Optionen Alle anderen Optionen beziehen sich auf die Behandlung von Parametern, die mit dieser Kommandosequenz übergeben werden. Weitere Informationen finden Sie unter Behandlung von Kommandodaten - Header 4 im Abschnitt Header-Daten. Um die Header-Vorgaben dieser Optionen zu aktivieren, geben Sie einen Stern (*) ein.

» **Um Laufzeitaktionen zu definieren:**

- 1 Rufen Sie das Fenster **Runtime Action Definition** (Laufzeit-Aktionsdefinition) wie oben beschrieben auf.
- 2 Geben Sie in das Feld **A** einen Aktionscode und in das gegenüberliegende Feld die entsprechende Aktion ein:

Code	Laufzeit-Aktionsdefinition
V	Standardwert. Es ist keine Laufzeit-Aktion angegeben.
T	Text, der zur Laufzeit mit der Option TEXT oder GET des Statements PROCESS COMMAND gelesen werden kann.
M	Kommandozeile ändern. Die Daten werden in die Kommandozeile gestellt.
C	Kommando. Dieses Kommando wird auf den Natural-Stack gelegt. Wird hier ein Stern (*) angegeben, wird der Name des Programms, das dieses PROCESS COMMAND-Statement

Code	Laufzeit-Aktionsdefinition
	ausgegeben hat, oben auf dem Natural-Stack abgelegt (STACK TOP COMMAND '*PROGRAM'). (*)
D	D Daten. Diese Daten werden oben auf dem Natural-Stack abgelegt. (*)
F	Natural-Programmname. Das Programm wird mit einem FETCH-Statement aufgerufen. (*)
S	Natural STOP-Statement. Das Statement wird zur Laufzeit ausgeführt. (*)
E	Der in dieser Zeile angegebene Wert soll sofort in die Systemvariable *ERROR-NR übertragen werden.
R	In das DDM-Feld RETURN-CODE wird ein Rückgabecode eingetragen. Siehe PROCESS COMMAND-Statement, Abschnitt <i>Das DDM COMMAND</i> .
1 bis 9	Ein Textstring. Dieser Wert wird in das multiple DDM-Feld RESULT-FIELD eingetragen. Siehe PROCESS COMMAND-Statement, Abschnitt <i>Das DDM COMMAND</i> .
*	Kommentarzeile.

(*) Diese Aktionen werden nur mit der Option EXEC des PROCESS COMMAND-Statements ausgeführt.

- 3 Drücken Sie PF3, um das Fenster **Runtime Action Definition** zu verlassen.



Anmerkung: Mit dem User-Exit NCP-REAM können Sie einige oder alle der oben genannten Codes verwenden. Mit dem User-Exit NCP-REEM können Sie die Zeile unterhalb der Überschrift der **Runtime Action Definition**-Tabelle ändern. Der User-Exit NCP-REDM ermöglicht es Ihnen, Standardwerte für Laufzeit-Aktionsdefinitionen zu definieren (wenn Sie diesen User-Exit verwenden, siehe auch Feld **Invoke Action Editor** im Abschnitt *Verschiedene Optionen - Header 3*). Alle oben genannten User-Exits werden in der Natural System Library SYSNCP ausgeliefert.

Kommandoprozessor katalogisieren

Nachdem Sie Laufzeit-Aktionen für alle Funktionen, die Sie in Ihrem Kommandoprozessor verwenden wollen, angegeben haben, sollten Sie den Kommandoprozessor katalogisieren. Durch das Katalogisieren eines Kommandoprozessors wird ein Natural-Objekt vom Typ Processor generiert.

» Um einen Kommandoprozessor zu katalogisieren:

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Maintenance** den Funktionscode C (**Catalog Processor**) ein, den Namen des Kommandoprozessors, der katalogisiert werden soll, und den Namen der Natural Library, in der der Kommandoprozessor katalogisiert werden soll.
- 2 Drücken Sie ENTER.



Anmerkung: Wenn bei Ihnen Natural Security installiert ist, muss die Verwendung Ihres Kommandoprocessors zugelassen werden. Weitere Informationen siehe *Functional Security* in der *Natural Security*-Dokumentation.

Administrative SYSNCP-Funktionen

SYSNCP bietet im Menü **Administrator Services** Funktionen für die Verwaltung von Kommandoprocessoren. Nur in Natural Security zugelassene Systemadministratoren sind zum Zugriff auf diese Dienste berechtigt.

› Um die Administrator Services aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Menü **Processor Source Maintenance** den Funktionscode **A (Administrator Services)** ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Der Bildschirm **Administrator Services** wird angezeigt:

```

09:49:11          ***** NATURAL SYSNCP UTILITY *****          2000-05-04
User SAG          - Administrator Services -

Code  Function
S     Select Processor
C     Copy Processor Source
D     Delete Processor Source
P     Print Source/Object/NCP-Buffer
U     Unload Processor to Work File 3
L     Load Processor from Work File 3
F     Freeze Processor Source
R     References from Natural Security
?     Help
.     Exit

Code .. _      Name .. SAGTEST_  Library .. SYSNCP__

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help  Cmd   Exit  Last  List  Flip                               Canc

```



Anmerkung: Wenn bei Ihnen kein Natural Security installiert ist, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass alle anderen Benutzer ebenfalls den Status eines Administrators haben.

Nachfolgend finden Sie Informationen zu:

- [Prozessor auswählen - Select Processor](#)
- [Prozessor-Quellcode kopieren - Copy Processor Source](#)
- [Prozessor-Quellcode löschen - Delete Processor Source](#)
- [Quellcode-Objekt, Objektmodul, NCP-Buffer drucken](#)
- [Prozessor entladen - Unload Processor](#)
- [Prozessor laden - Load Processor](#)
- [Prozessor-Quellcode einfrieren - Freeze Processor Source](#)
- [Referenzen von Natural Security](#)

Prozessor auswählen - Select Processor

Siehe Abschnitt [Auswahl des Prozessors](#).

Prozessor-Quellcode kopieren - Copy Processor Source

Beim Kopieren von Prozessor-Quellcode haben Sie die Wahl, den gesamten Prozessor oder nur ausgewählte Quellcodes (Header, Schlüsselwörter, Funktionen, Laufzeit-Aktionsdefinitionen) zu kopieren.

➤ Um einen Kommandoprozessor zu kopieren:

- 1 Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode **C** ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Copy Processor Source** zur Angabe von Quell- und Ziel-Informationen erscheint:

Copy Processor Source		
	Source	Target
Name	SAGTEST_	_____
Library	SYSNCP__	SYSNCP__
DBID	10____	10____
FNR	32____	32____
Password		
Cipher Key ..		
Replace	NO_	

- 3 Geben Sie in die Felder in der Spalte **Source** (Quelle) den Namen des zu kopierenden Prozessors, die Library, die Datenbankkennung (DBID) und die Nummer der Datei (FNR) ein, in der der Prozessor gespeichert ist. Die Standardwerte entsprechen dem im Menü **Administrator Services** angegebenen Prozessor.

Geben Sie in den Feldern in der Spalte **Target** (Ziel) den Namen des Prozessors ein, in den kopiert werden soll, sowie die Library, die Datenbankkennung (DBID) und die Nummer der Datei (FNR), in die der Prozessor kopiert werden soll.

Geben Sie in das Feld **Cipher Key** (Chiffrierschlüssel) das entsprechende Passwort und/oder den Chiffrierschlüssel ein, wenn die Quell- und/oder die Ziel-Datei durch ein Passwort und/oder einen Chiffrierschlüssel geschützt ist.

Geben Sie in das Feld **Replace** YES ein, wenn Sie einen Prozessor in der Ziel-Umgebung überschreiben wollen. Die Voreinstellung für dieses Feld ist NO.

- 4 Drücken Sie ENTER.

Das folgende Fenster wird zur Auswahl der Quellen angezeigt (Beispiel):

Copy Processor Source					
Mark	Copy	Source	Target		
—	Header	yes	no		
—	Keywords	yes	no		
—	Functions	yes	no		
	Runtime Action Definitions ..	no	no		
	Source Name SAGTEST	Library SYSNCP	DBID 10	FNR 32	
	Target Name TEST2	Library SYSNCP	DBID 10	FNR 32	
	Replace ...	NO			

- 5 Geben Sie in die Felder der Spalte **Mark** ein beliebiges Zeichen ein, um die Quellen auszuwählen, die Sie kopieren möchten.
- 6 Drücken Sie ENTER.

Prozessor-Quellcode löschen - Delete Processor Source

Mit dieser Funktion können Sie Prozessor-Quellcode-Objekte („Source-Objekte“) löschen.

➤ Um einen Kommandoprozessor zu löschen:

- 1 In the **Administrator Services** menu, enter Function Code **D**.

Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode **D** ein.

- 2 Drücken Sie **ENTER**.

Das Fenster **Delete Processor Source** wird angezeigt.

- 3 Geben Sie den Namen des zu löschenden Prozessors, die Library, die Datenbankkennung und die Nummer der Datei an, in der der Prozessor gespeichert ist. Wenn die Datei durch ein Passwort und/oder einen Chiffrierschlüssel geschützt ist, müssen Sie auch das entsprechende Passwort und/oder den Chiffrierschlüssel eingeben.
- 4 Drücken Sie **ENTER**.

Es erscheint das folgende Fenster zur Auswahl der zu löschenden Prozessor-Quellcode-Objekte:

Delete Processor Source				
Mark	Delete	Available		
---	-----	-----		
—	Header	yes		
—	Keywords	yes		
—	Functions	yes		
—	Runtime Action Definitions ..	yes		
Name	SAGTEST	Library	SYSNCP	DBID 10 FNR 32

In der Spalte **Available** rechts neben jedem Prozessor-Quellcode-Objekt (Header, Schlüsselwörter, Funktionen, Laufzeit-Aktionsdefinitionen) befindet sich ein Feld, das anzeigt, ob das Quellcode-Objekt existiert. Da die Erstellung von Kommandoprozessoren ein kumulativer Vorgang ist, können Sie ein Quellcode-Objekt nicht löschen, ohne alle Quellcode-Objekte zu löschen, die auf ihm basieren. So können Sie z.B. im obigen Bild das Quellcode-Objekt für die Funktionen nicht löschen, ohne auch das Quellcode-Objekt für die Laufzeit-Aktionsdefinitionen zu löschen.

- 5 Geben Sie in die Felder der Spalte **Mark** ein beliebiges Zeichen ein, um die als vorhanden (Available = yes) angezeigten Quellcode-Objekte auszuwählen, die Sie auswählen möchten.

6 Drücken Sie ENTER.

Quellcode-Objekt, Objektmodul, NCP-Buffer drucken

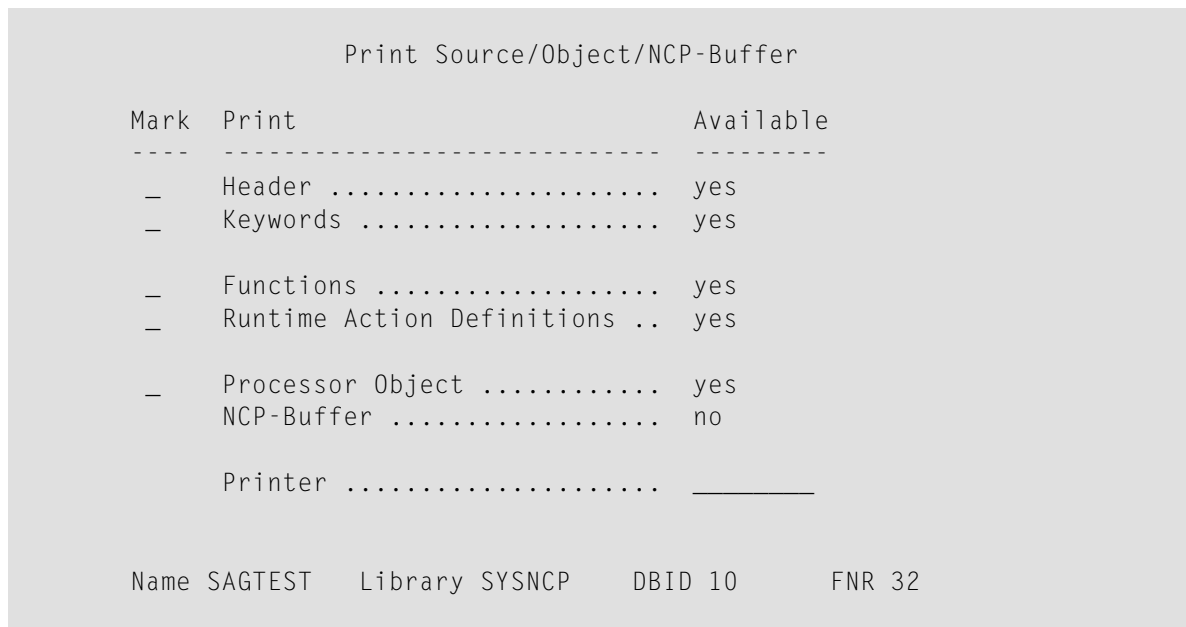
Zusätzlich zu den Prozessor-Quellcodes können Sie auch das Prozessor-Objektmodul und den NCP-Pufferspeicherinhalt drucken.

» **Um einen Kommandoprozessorelement zu drucken**

- 1 Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode P ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Print Source/Object/NCP-Buffer** wird angezeigt.

- 3 Geben Sie den Namen des zu druckenden Prozessors sowie die Library, die Datenbankkennung und die Nummer der Datei an, in der der Prozessor gespeichert ist. Wenn die Datei durch ein Passwort und/oder einen Chiffrierschlüssel geschützt ist, müssen Sie auch das entsprechende Passwort und/oder den Chiffrierschlüssel eingeben.
- 4 Drücken Sie ENTER.
- 5 Das folgende Fenster wird angezeigt, um die zu druckenden Elemente auszuwählen:



In der Spalte **Available** rechts neben jedem Prozessor-Quellcode-Objekt (Header, Schlüsselwörter, Funktionen, Laufzeit-Aktionsdefinitionen) befindet sich ein Feld, das anzeigt, ob das Objekt existiert.

Mögliche Eingabewerte für das Feld **Printer** sind die Kennung des logischen Druckers, VIDEO oder SOURCE. Siehe auch DEFINE PRINTER-Statement in der *Statements*-Dokumentation.

- 6 Markieren Sie in den entsprechenden **Mark**-Feldern die zu druckenden Objekte mit einem beliebigen Zeichen und geben Sie im Feld **Printer** den Namen des logischen Druckers oder den Wert VIDEO oder SOURCE ein.
- 7 Drücken Sie ENTER.

Prozessor entladen - Unload Processor

➤ Um einen Kommandoprozessor zu entladen:

- 1 Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode U ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Unload Processor to Work File 3** wird angezeigt:

```

                                Unload Processor to Work File 3
                                Source                Target
Name ..... SAGTEST_
Library .... SYSNCP__                SYSNCP__
DBID ..... 10__
FNR ..... 32__
Password ....
Cipher Key ..
Report ..... NO_

```

- 3 Geben Sie in den Feldern Source (Quelle) den Namen des zu entladenden Prozessors, die Library, die Datenbankkennung und die Nummer der Datei ein, in der der Prozessor zu finden ist. Der Standardwert ist der im Menü **Administrator Services** angegebene Prozessor. Geben Sie das entsprechende Passwort und/oder den Chiffrierschlüssel ein, wenn die Datei durch ein Passwort und/oder einen Chiffrierschlüssel geschützt ist.
- 4 Geben Sie im Feld **Report** YES ein, wenn ein Bericht erstellt werden soll. Die Voreinstellung ist NO. Sie brauchen keine Dateierweiterung zu verwenden. Wenn Sie eine Erweiterung verwenden möchten, müssen Sie die Dateierweiterung .sag verwenden.
- 5 Drücken Sie ENTER.

Wenn der Prozessor entladen wird, werden alle Prozessor-Quellcode-Objekte (Header, Schlüsselwörter, Funktionen, Laufzeit-Aktionsdefinitionen) in die Arbeitsdatei (Work File) 3 geschrieben.



Anmerkung: Verwenden Sie den **Object Handler** (SYSOBJH Utility), um Kommandoprozessoren von einer Hardware-Plattform auf eine andere zu übertragen.

Prozessor laden - Load Processor

› Um einen Kommandoprozessor zu laden:

- 1 Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode L ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Load Processor from Work File 3** wird angezeigt. Sie können damit Prozessoren aus der Arbeitsdatei (Work File) 3 in eine Natural Library laden:

```
Load Processor from Work File 3

Replace existing processors .. N
Produce load report ..... NO_
```

- 3 Geben Sie in das Feld **Replace existing processors** (Vorhandene Prozessoren ersetzen) Y oder N ein (Standard ist N), um anzugeben, ob vorhandene Prozessoren mit demselben Namen durch den zu ladenden Prozessor ersetzt werden sollen.
- 4 Geben Sie in das Feld **Produce load report** (Ladebericht erstellen) YES (Standardwert ist NO) ein, wenn ein Bericht erstellt werden soll.
- 5 Drücken Sie ENTER.



Anmerkung: Die Eingaben für den Prozessornamen und die Library, in die der Prozessor geladen werden soll, werden aus der Arbeitsdatei übernommen.

Prozessor-Quellcode einfrieren - Freeze Processor Source

Sie können einen Kommandoprozessor in seinem aktuellen Zustand einfrieren, um zu verhindern, dass er von Benutzern weiter verändert wird.

› Um einen Kommandoprozessor einzufrieren:

- 1 Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode F ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Freeze Processor Source** wird angezeigt.

- 3 Geben Sie den Namen des Kommandoprozessor, der eingefroren werden soll, sowie die Library, die Datenbankkennung und die Nummer der Datei, in der der Kommandoprozessor gespeichert ist, an. Wenn die Datei durch ein Passwort und/oder einen Chiffrierschlüssel geschützt ist, müssen Sie auch das entsprechende Passwort und/oder den Chiffrierschlüssel eingeben.

- 4 Drücken Sie ENTER.
- 5 Geben Sie im Folgefenster mit Y oder N an, ob eine Änderung der Prozessor-Quellcode-Objekte erlaubt sein soll oder nicht. Die Voreinstellung ist Y.
- 6 Drücken Sie ENTER.

Referenzen von Natural Security

Die Funktion **References from Natural Security** ist nur verfügbar, wenn Natural Security in Ihrer Umgebung aktiv ist. Sie dient dazu, Referenzen für funktionale Sicherheit aus Natural Security zu löschen.

Wenn für einen Prozessor in Natural Security funktionale Sicherheit definiert ist, werden automatisch Referenzen erstellt. Diese Referenzen werden nicht in der Systemdatei FSEC, sondern in den Systemdateien FNAT/FUSER zusammen mit den Prozessor-Quellcode-Objekten gespeichert.

› Um die Funktion **References from Natural Security** aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Menü **Administrator Services** den Funktionscode R ein.
- 2 Drücken Sie ENTER.

Das Fenster **Delete References** erscheint.

- 3 Geben Sie den Namen des Prozessors, die Library, die Datenbankkennung und die Nummer der Datei an, in der der Prozessor gespeichert ist. Wenn die Datei durch ein Passwort und/oder einen Chiffrierschlüssel geschützt ist, müssen Sie auch das entsprechende Passwort und/oder den Chiffrierschlüssel eingeben.
- 4 Drücken Sie ENTER.
- 5 Im Folgefenster können Sie Hauptreferenzen, Funktionsreferenzen und Hilfsreferenzen löschen.

Weitere Informationen zur funktionalen Sicherheit von Kommandoprozessoren finden Sie im Abschnitt *Functional Security* in der *Natural Security*-Dokumentation.

Sitzungsprofil

Ein Sitzungsprofil ist eine Sammlung vom Benutzer definierbaren Voreinstellungen, die festlegen, wie die SYSNCP-Bildschirme aussehen oder wie SYSNCP auf Eingaben reagiert. In einem Sitzungsprofil können Sie z.B. festlegen, welchen Kommandoprozessor Sie als Standard für eine Sitzung verwenden wollen oder welche Farben Sie den Bildschirmattributen zuweisen wollen. In SYSNCP gibt es ein Standard-Sitzungsprofil namens STANDARD, das an alle neuen Benutzer ausgegeben wird. Sie können mehrere verschiedene Sitzungsprofile erstellen und diese nach Bedarf aktivieren.

Administratoren für SYSNCP können auf jedes Sitzungsprofil in SYSNCP zugreifen und es ändern. Andere Benutzer können auf alle Sitzungsprofile zugreifen, aber nur die Sitzungsprofile ändern, die unter ihrer Benutzerkennung erstellt wurden oder die den gleichen Namen wie ihre Benutzerkennung haben.

➤ **Um ein Sitzungsprofil zu erstellen oder zu ändern:**

- Geben Sie das Kommando `PROFILE` in der Kommandozeile des Menüs **Processor Source Maintenance** ein.

Der erste von drei Bildschirmen zur Pflege von Sitzungsprofilen wird angezeigt.

Nachfolgend finden Sie Informationen über:

- [Name des Sitzungsprofils](#)
- [Session-Parameter - Profil 1](#)
- [Farbattribute - Profil 2](#)
- [Verschiedene Attribute - Profil 3](#)

Name des Sitzungsprofils

Als Standardeinstellung für den Profilnamen wird das Profil `STANDARD` oder der Wert der Systemvariablen `*USER` verwendet.

Wenn Sie ein neues Sitzungsprofil definieren, sind die Parameter/Attribute voreingestellt. Sie können diese Standardwerte nach Bedarf ändern und speichern, indem Sie den neuen Namen eingeben und `PF5` drücken.

Das Feld **Session Profile Name** auf jedem Profil-Bildschirm ist sowohl ein Eingabe- als auch ein Ausgabefeld. Es ist also möglich, von jedem dieser Bildschirme aus ein anderes Profil zu definieren, zu lesen oder zu speichern, indem Sie dessen Namen in das Feld **Profile Name** eingeben und `PF5` bzw. `PF4` drücken.

Session-Parameter - Profil 1

Auf dem ersten Profilverwaltungs-Bildschirm können Sie die folgenden Felder ändern:

Feld	Erläuterung
Apply Terminal Control 1	Terminalkommandos anwenden
Apply Terminal Control 2	
	In diese Felder können Sie die Parameter eines <code>SET CONTROL</code> -Statements eingeben, das von SYSNCP beim Start ausgegeben wird.
	Wenn Sie z.B. <code>Z</code> in eines der Felder eingeben, gibt SYSNCP das Statement <code>SET CONTROL 'Z'</code> aus. Dies entspricht dem Terminalkommando <code>%Z</code> , was bewirkt, dass der Arbeitsbereich des Editors gelöscht wird.

Feld	Erläuterung
Default Processor Name	<p>Standard-Prozessorname</p> <p>Der Name des Kommandoprozessors, der standardmäßig für diese Sitzung verwendet werden soll.</p>
Default Processor Library	<p>Standard-Library</p> <p>Die Natural Library, die zum Speichern eines Kommandoprozessors verwendet werden soll.</p>
Cancel Reaction	<p>Reaktion abbrechen</p> <p>Gibt an, ob eine Warnung ausgegeben werden soll, wenn die angeforderte Änderung nicht abgeschlossen ist und das Kommando CANCEL ausgegeben wird. Mögliche Werte:</p> <p>W Warnung ausgeben. B Änderung rückgängig machen und abbrechen, ohne eine Warnung auszugeben.</p>
Clear Key Allowed	<p>Benutzung der Löschtaste</p> <p>Legt fest, ob die Löschtaste erlaubt ist. Mögliche Werte:</p> <p>N Löschtaste nicht erlaubt. Y Löschtaste ist aktiv und hat die gleiche Wirkung wie das Kommando CANCEL.</p>
Default Cursor Position	<p>Cursor-Standardposition</p> <p>Legt die Standardposition des Cursors fest. Mögliche Werte:</p> <p>1 Der Cursor wird standardmäßig im ersten Feld des Bildschirms positioniert. C Der Cursor wird standardmäßig in der Kommandozeile positioniert.</p>
Exec/Display Last Command	<p>Letztes Kommando ausführen/anzeigen</p> <p>Gibt die Aktion an, die als Ergebnis des Kommandos LAST ausgeführt werden soll. Mögliche Werte:</p> <p>E Letztes in der Kommandozeile eingegebenes Kommando ausführen. D Letztes in der Kommandozeile eingegebenes Kommando anzeigen.</p>

Farbattribute - Profil 2

Auf dem zweiten Profilverwaltungs-Bildschirm können Sie verschiedenen Bildschirmattributen Farben zuordnen oder bestehende Farbzusordnungen überschreiben.

Durch die Angabe der folgenden Farbcodes können Sie die folgenden Farben zuordnen:

Code	Farbe
BL	Blau
GR	Grün
NE	Neutral
PI	Rosa
RE	Rot
TU	Türkis
YE	Gelb

Bezüglich Farbzusordnungen zu Bildschirmattributen siehe auch das Terminalkommando %= in der *Terminalkommandos*-Dokumentation.

Verschiedene Attribute - Profil 3

Die folgenden Attribute können auf dem dritten Profilverwaltungs-Bildschirm angegeben werden:

Feld	Erläuterung
Message Line Position	<p>Position der Meldungszeile</p> <p>Die Zeile, in der die Meldungen angezeigt werden sollen. Es wird der Wert 21 empfohlen. Weitere Informationen siehe Terminalkommando %M in der <i>Terminalkommandos</i>-Dokumentation.</p>
Text for PF5 Key	<p>Text für PF5-Taste</p> <p>Die Funktionstaste PF5 ist für globalen (sitzungsweiten) Gebrauch reserviert. Der Text, der in der PF-Tastenzeile bei PF5 angezeigt werden soll, kann in diesem Feld eingegeben werden.</p>
Command for PF5 Key	<p>Kommando für PF5-Taste</p> <p>Die Funktionstaste PF5 ist für den globalen (sitzungsweiten) Gebrauch reserviert. In diesem Feld kann das Kommando eingegeben werden, das ausgeführt werden soll, wenn PF5 gedrückt wird.</p>

Außerdem wird auf dem Bildschirm angezeigt, wann und von welchem Benutzer dieses Profil zuletzt geändert wurde.

XIX

SYSPARM-Utility

80

SYSPARM-Utility

▪ Utility SYSPARM aufrufen	720
▪ Profile auflisten - Funktion: List Profiles	721
▪ Profil anzeigen - Funktion: Display Profile	723
▪ Neues Profil anlegen - Funktion: Add New Profile	724
▪ Profil ändern - Funktion: Modify Profile	724
▪ Profile bearbeiten - Funktion: Editor	725
▪ Profil kopieren - Funktion: Copy Profile	729
▪ Profil löschen - Funktion: Delete Profile	729
▪ Direktkommandos und Batch-Modus	730
▪ Parameterprofile in unterschiedlichen Umgebungen verwalten	740
▪ Hilfe zu Parametern aus der Kommandozeile aufrufen	740

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSPARM können Sie einen Satz Natural-Profilparameter als individuelles Parameterprofil anlegen und pflegen. Ein solches Parameterprofil können Sie für jede Natural-Sitzung verwenden.

Wenn Sie Natural mit dynamischen Parametern aufrufen, können Sie jedes Mal einzelne Parameter angeben. Komfortabler ist es jedoch, wenn Sie mit der Utility SYSPARM einen Satz Parameter angeben, diesen Satz unter einem Profilnamen speichern und anschließend Natural mit einem dynamischen Profilparameter aufrufen:

```
PROFILE=profile-name
```

Die in diesem Parameterprofil definierten Parameter werden dann als dynamische Parameter an Natural übergeben. Sie müssen mit der Syntax des Profilparameters `PROFILE` übereinstimmen.

Siehe auch [Verwendung des Profilparameters PROFILE](#) weiter unten.

Mit dem Profilparameter `USER` können Sie die Benutzung eines Profils einschränken.



Anmerkung: Die Benutzung der Funktionen der SYSPARM Utility kann in Natural Security benutzerspezifisch eingeschränkt werden. Ausführliche Informationen siehe *SYSPARM Utility Profiles* in der *Natural Security*-Dokumentation.

Utility SYSPARM aufrufen

› Um die Utility SYSPARM aufzurufen:

- Setzen Sie das folgende Natural-Systemkommando ab:

```
SYSPARM
```

Das Menü der Utility SYSPARM wird angezeigt. Es enthält folgende Funktionen und Felder:

Feld/Funktion	Erklärung
List Profiles	Zeigt eine Liste aller Parameterprofile. In dieser Liste können Sie ein oder mehrere Profile zum Anzeigen, Ändern oder Löschen markieren.
Display Profile	Anzeigen eines bestimmten Parameterprofils.
Add New Profile	Anlegen eines neuen Parameterprofils.
Modify Profile	Ändern eines vorhandenen Parameterprofils.
Copy Profile	Anlegen eines neuen Parameterprofils durch Kopieren eines vorhandenen Parameterprofils.
Delete Profile	Löschen eines vorhandenen Parameterprofils.
Profile	Auswahl des angegebenen Parameterprofils. Geben Sie einen gültigen Profilnamen ein oder verwenden Sie Stern-Notation (*), um einen Bereich von Parameterprofilen

Feld/Funktion	Erklärung
	auszuwählen. Um alle vorhandenen Parameterprofile auszuwählen, können Sie das Feld leer lassen oder einen Stern (*) eingeben.
Copy to	Kopieren des angegebenen Parameterprofils.
DBID	Auswahl der Datenbankkennung (DBID) der Natural-Systemdatei, in der das Parameterprofil gespeichert ist. Standardmäßig ist das die aktuelle Systemdatei FPROF (falls gesetzt), ansonsten die aktuelle Systemdatei FNAT.
FNR	Auswahl der Dateinummer (FNR) der Natural-Systemdatei, in der das Parameterprofil gespeichert ist. Standardmäßig ist das die aktuelle Systemdatei FPROF (falls gesetzt), ansonsten die aktuelle Systemdatei FNAT.
Password	Angabe des Passworts (8 Zeichen) der Adabas-Datei, in der das Parameterprofil gespeichert ist.
Cipher	Angabe des Chiffrierschlüssels (8 Zeichen) der Adabas-Datei, in der das Parameterprofil gespeichert ist.

Die oben aufgeführten Funktionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Profile auflisten - Funktion: List Profiles

Diese Funktion dient dazu, alle in der angegebenen Natural-Systemdatei enthaltenen Parameterprofile aufzulisten. In der Liste der Parameterprofile können Sie ein oder mehrere Parameterprofile anzeigen, ändern oder löschen. Außerdem können Sie eine Eigenschaft eines Parameterprofils anzeigen, z.B. die Codepage eines Parameterprofils oder wann oder durch wen ein Parameterprofil zuletzt geändert worden ist.

➤ Um Parameterprofile aufzulisten:

- Geben Sie im SYSPARM-Menü den Funktionscode **L** ein. Geben Sie Feld **Profile** den Namen eines Parameterprofils an oder geben Sie einen Namensbereich an:
 - Lassen Sie das Feld leer oder geben Sie einen Stern (*) ein, um alle vorhandenen Parameterprofile auszuwählen.
 - Verwenden Sie Stern-Notation (*), um alle Parameterprofile auszuwählen, deren Namen mit einem angegebenen Wert beginnen. Dabei kein der Wert ein einzelnes oder eine beliebige Kombination von Zeichen sein, z.B. ABC*.
 - Verwenden Sie das Größer-als-Zeichen (>), um alle Parameterprofile aufzulisten, deren Namen größer als oder gleich einem angegebenen Wert sind, z.B. ABC>.
 - Verwenden Sie das Kleiner-als-Zeichen (<), um alle Parameterprofile aufzulisten, deren Namen kleiner als ein angegebener Wert sind, z.B. ABC<.

Der Bildschirm **List Profiles** wird angezeigt. Er enthält eine Liste aller Parameterprofile, die dem angegebenen Namensbereich entsprechen.

Sie können die PF-Taste PF7 bzw. PF8 drücken, um in der Liste eine Seite nach unten bzw. nach oben zu blättern. Sie können die PF-Taste PF11 (> bzw. <) drücken, um in der Anzeige hin und her zu schalten, um Folgendes zu sehen: Wann (**Date, Time**) und von wem (**User ID**) das Profil zuletzt geändert worden ist, welches die zum Zeitpunkt der Änderung gültige Natural-Version (**Version**) war, und die Codepage (**Code Page**) des Profils.



Anmerkung: Falls ein Eintrag für **Code Page** mehr als 17 Zeichen enthält, wird er abgeschnitten. Einen abgeschnittenen Eintrag erkennen Sie daran, dass er am Ende ein Größer-als-Zeichen (>) hat. Der vollständige Name der Codepage wird angezeigt, wenn Sie PF11 (>) noch einmal drücken.

➤ Um ein einzelnes Parameterprofil anzuzeigen, zu ändern oder zu löschen:

- Stellen Sie den Cursor in die Spalte **Sel.** oder **Profile** des Parameterprofils, und drücken Sie eine der folgenden PF-Tasten:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF4	D	Ruft die Funktion Display Profile auf.
PF5	M	Ruft die Funktion Modify Profile auf.
PF6	X	Ruft die Funktion Delete Profile auf.

Oder:

Geben Sie in der Spalte **Sel.** neben dem Parameterprofil eines der oben aufgelisteten Zeilenkommandos ein, und drücken Sie **Enter**.

Je nachdem, welche PF-Taste Sie gedrückt oder welches Zeilenkommando Sie eingegeben haben, wird das gewählte Parameterprofil am Bildschirm angezeigt oder ein Bestätigungsfenster erscheint für dieses Profil.

➤ Um mehrere Parameterprofile anzuzeigen, zu ändern oder zu löschen:

- 1 Geben Sie in der Spalte **Sel.** neben den Parameterprofilen, die Sie bearbeiten möchten, eines der **Tabelle** aufgelisteten Zeilenkommandos ein, und drücken Sie **Enter**.

Sie können die PF-Taste PF7 bzw. PF8 drücken, um in der Liste nach unten bzw. nach oben zu blättern und zu den gewünschten Einträgen zu gelangen.

- 2 Drücken Sie **Enter**, wenn Sie alle Zeilenkommandos für alle Parameterprofile eingegeben haben.

Je nach eingegebenem Zeilenkommando wird das markierte Parameterprofil entweder am Bildschirm angezeigt oder ein Bestätigungsfenster erscheint für dieses Profil.

In der Bildschirmüberschrift wird der Name des Parameterprofils (hier: TESTPROF) und die Nummer der Datei (hier: 10,2410) in der das Parameterprofil gespeichert ist, angezeigt.

Neues Profil anlegen - Funktion: Add New Profile

Mit dieser Funktion können Sie ein neues Parameterprofil anlegen.

➤ Um ein neues Parameterprofil anzulegen:

- Geben Sie im SYSPARM **Menu** den Funktionscode A und den Namen des Parameterprofils, das Sie anlegen wollen, an. Drücken Sie **Enter**.

Es erscheint ein leerer **Bearbeitungsbildschirm**. Eine Anleitung, wie Sie die Parameter eingeben, die Sie im neuen Parameterprofil angeben wollen, finden Sie im Abschnitt *Profile bearbeiten - Editing Profiles*.

Profil ändern - Funktion: Modify Profile

Mit dieser Funktion können Sie die Parameterangaben eines Parameterprofils ändern.

➤ Um ein Parameterprofil zu ändern:

- Geben Sie im SYSPARM **Menu** den Funktionscode M und den Namen des Parameterprofils an. Drücken Sie **Enter**.

Oder:

Rufen Sie den Bildschirm **Display Profile** für ein vorhandenes Parameterprofil auf und drücken Sie **PF5**.

Oder:

Rufen Sie den Bildschirm **List Profiles** auf und markieren Sie ein oder mehrere Parameterprofile, siehe entsprechenden Abschnitt.

Es erscheint ein **Bearbeitungsbildschirm** mit den Parameterdefinitionen des angegebenen Parameterprofils. Eine Anleitung, wie Sie den Bildschirm benutzen, um Parameterdefinitionen hinzuzufügen oder zu ändern, finden Sie im Abschnitt *Profile bearbeiten - Editing Profiles*.

eingeleitet und durch abschließende */-Zeichen gekennzeichnet werden, siehe im obigen Beispiel:
 /* This is a test profile. */.

Wenn die Umsetzung in Großbuchstaben ausgeschaltet worden ist, dann wird `Lower=0N` links neben dem Feld `Profile name` angezeigt. Siehe auch Schlüsselwort `LOWER` beim SYSPARM-Kommando.

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- [Verwendung des Profilparameters PROFILE](#)
- [PF-Tasten](#)
- [Hilfe zu Parametern - Help with parameters](#)

Verwendung des Profilparameters PROFILE

Falls Sie zusätzlichen Platz für die Bearbeitung benötigen oder wenn Sie verschiedene Parameterprofile kombinieren oder Parameterprofile nach Kategorien in Gruppen ordnen wollen, können Sie mehrere Parameterprofile miteinander verketteten, indem Sie den Profilparameter `PROFILE` als letzten Eintrag bzw. letzte Einträge in dem bzw. den betreffenden Profil bzw. Profilen eingeben. Das erste Parameterprofil wertet dann die im zweiten Parameterprofil angegebenen Parameterzeichenketten als Teil der Zeichenkette des ersten Parameterprofils aus.

Beispiel:

`PROFILE=P2` eingegeben am Ende im Parameterprofil P1, und `PROFILE=P3` eingegeben am Ende im Parameterprofil P2 bewirkt, dass zuerst 1 und dann P2 und anschließend P3 aufgerufen wird.

Ausführliche Informationen siehe Profilparameter `PROFILE` in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

PF-Tasten

Auf dem [Bearbeitungsbildschirm](#) stehen folgende PF-Tasten zur Verfügung:

PF-Taste	Funktion
PF4	Prüft die Parameterangaben in dem Parameterprofil auf syntaktische Korrektheit.
PF5	Speichert das Parameterprofil.
PF9	Fügt unterhalb der Zeile, in der sich der Cursor befindet, eine Leerzeile ein.
PF10	Löscht die Zeile, in der sich der Cursor befindet.
PF11	Kopiert die Zeile, in der sich der Cursor befindet.

Hilfe zu Parametern - Help with parameters

Sie können das Feld **Help with parameters** auf dem **Bearbeitungsbildschirm** benutzen, um Informationen über gültige Parameterangaben zu erhalten oder um neue Angaben in das aktuelle Parameterprofil zu übernehmen.

» Um die Online-Hilfe anzuzeigen und neue Parameter zu übernehmen:

- 1 Geben Sie im Feld **Help with parameters** wahlweise Folgendes ein:
 - Name des benötigten Parameters.
 - Ein oder mehrere Zeichen mit Stern-Notation (*), z.B. PR* für alle Parameter, deren Namen mit dem bzw. den angegebenen Zeichen beginnen.
 - Ein Stern (*) für alle verfügbaren Parameter.

- 2 Drücken Sie jetzt *noch nicht* Enter, wenn Sie eine neue Parameterangabe in ein vorhandenes Profil *einfügen* wollen, sondern machen Sie mit dem nächsten Schritt weiter.

Markieren Sie die Eingabezeile, unter der Sie die neue(n) Parameterangabe(n) einfügen wollen, indem Sie den Cursor in diese Zeile platzieren und dann Enter drücken.

Oder:

Drücken Sie Enter, wenn Sie eine neue Parameterangabe am Ende des Parameterprofils *anhängen* wollen.

- 3 Nach Beendigung des vorigen Schritts wird, je nach zuvor eingegebenem Parameterwert, Folgendes angezeigt:
 - Wenn Sie einen vollständigen Namen eingegeben haben, wird ein Hilfe-Bildschirm angezeigt (s. unten).
 - Wenn Sie einen Namensbereich mit Stern (*) angegeben haben, wird eine Liste aller Parameter des angegebenen Bereichs angezeigt.

Sie können aus dieser Liste den benötigten Parameter auswählen, indem Sie ein beliebiges Zeichen in das Eingabefeld neben dem benötigten Parameter eingeben und Enter drücken.

Beispiel eines Hilfe-Bildschirms:

```

13:08:21          ***** NATURAL SYSPARM UTILITY *****          2009-02-11

The parameter AUTO is used to cause an automatic logon at the start
of the Natural session.

AUTO=ON      An automatic logon is executed at the start of the Natural
              session. The value contained in the Natural system variable
              *INIT-USER is used as the user ID for the logon.
AUTO=OFF     No automatic logon is performed.

Enter your parameter specification:          More Help:  (+,-)
>
>
>
>
>

Command==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit  Check                               Canc

```

Der obere Abschnitt des Bildschirms enthält einen Hilfe-Text zu dem angegebenen Parameter (im obigen Beispiel ist das der Parameter `AUTO`). Wenn der Text mehr als eine Seite umfasst, können Sie ein Pluszeichen (+) vor dem Feld **More Help** eingeben, um die nächste Seite anzuzeigen. Geben Sie ein Minuszeichen (-) ein, um zur vorherigen Seite zurückzukehren. Geben Sie einen Punkt (.) ein, um die Hilfe-Funktion zu beenden und zum **Bearbeitungsbildschirm** zurückzukehren.

Der untere Abschnitt des Bildschirms enthält fünf Eingabezeilen, die mit > markiert sind.

- 4 Drücken Sie Enter.
- 5 Geben Sie in die Eingabezeilen die benötigten Parameterangaben ein.

Sie können `PF4` drücken, um die Angaben zu prüfen.

- 6 Drücken Sie `PF3`, um die Hilfe-Funktion zu beenden

Der **Bearbeitungsbildschirm** wird angezeigt. Er enthält die neuen Parameterangaben. Diese sind entweder am Ende des Parameterprofils angehängt oder unterhalb der Eingabezeile eingefügt, die mit dem Cursor wie in Schritt beschrieben markiert wurde.



Anmerkung: Wie Sie Hilfe zu Parametern und Subparametern aus der Kommandozeile aufrufen können, erfahren Sie im Abschnitt *Hilfe zu Parametern aus der Kommandozeile aufrufen*.

Profil kopieren - Funktion: Copy Profile

Mit dieser Funktion können Sie ein Parameterprofil kopieren.

➤ **Um ein Parameterprofil zu kopieren:**

- 1 Geben Sie im SYSPARM **Menu** Folgendes ein:
 - Funktionscode C.
 - Im Feld **Profile** den Namen des Parameterprofils, das Sie als Vorlage für das neue Parameterprofil benutzen wollen.
 - Im Feld **Copy to** den Namen des neuen Parameterprofils
- 2 Drücken Sie **Enter**.

Nach erfolgreicher Beendigung des Kopiervorgangs erscheint eine entsprechende Meldung.

Profil löschen - Funktion: Delete Profile

Mit dieser Funktion können Sie ein Parameterprofil löschen.

➤ **Um ein Parameterprofil zu löschen:**

- 1 Geben Sie im SYSPARM **Menu** den Funktionscode X und den Namen des Parameterprofils ein, das Sie löschen wollen, und drücken Sie **Enter**.

Oder:

Rufen Sie den Bildschirm **List Profiles** auf und wählen Sie ein oder mehrere Parameterprofile aus.

Das Fenster **Delete a Profile** wird angezeigt. Es enthält den Namen des Parameterprofils, das Sie löschen wollen

- 2 Bestätigen Sie die Löschung, indem Sie den Namen des Parameterprofils in das Eingabefeld eingeben und **Enter** drücken.

Um den Löschvorgang abubrechen, können Sie **PF3** drücken oder das Eingabefeld leer lassen und **Enter** drücken.

Es erscheint eine Meldung, die entweder die erfolgreiche Löschung oder den Abbruch des Löschvorgangs anzeigt.

Direktkommandos und Batch-Modus

Sie können die zuvor beschriebenen Funktionen der Utility SYSPARM auch ausführen, indem Sie entsprechende SYSPARM-Kommandos im Batch-Modus oder Online-Modus benutzen.

Zusätzlich zu den auf den Bildschirmen der Utility SYSPARM vorhandenen Funktionen, stehen im Batch-Modus Optionen zur Verfügung, mit denen Sie Kommentartexte, das Eingabebegrenzungszeichen und das Input-Zuweisungszeichen angeben können.

Die in den Syntax-Diagrammen verwendeten Symbole werden im Abschnitt *Systemkommando-Syntax* in der *Systemkommandos*-Dokumentation erklärt.

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- [Grundlegende Kommandosyntax](#)
- [where-clause](#)
- [with-clause](#)
- [Batch-Modus](#)
- [Beispiel für SYSPARM im Batch-Modus](#)

Grundlegende Kommandosyntax

Das folgende Syntax-Diagramm zeigt die grundlegende Kommandosyntax, die für die Verarbeitung von SYSPARM-Kommandos gilt.

[SYSPARM]	{	ADD	}	<i>profile-name</i> [<i>where-clause</i>] [<i>with-clause</i>]	}	...	
		MODIFY					
		DISPLAY					
		LIST					
		{	DELETE	}			<i>profile-name</i> [<i>where-clause</i>]
		X					
		COPY					<i>profile-name1</i> TO <i>profile-name2</i> [<i>where-clause</i>]
		{	ASSIGN	}			[<i>character</i>]
		DELIMITER					
		LOWER	{	ON			}
			OFF				
	COMMENT	{	ON	}	[<i>comment</i>]		
			OFF				
			ON	[WITH <i>return-code</i>]			
	TERMIST	[OFF	[WITH		
					<i>return-code</i>		
					RESET		

Die folgende Tabelle enthält die Werte der Variablen, die mit den Schlüsselwörtern mitgeliefert werden müssen, und die optionalen Klauseln, die in der grundlegenden SYSPARM-Kommando-syntax angezeigt werden.

Schlüsselwort	Erklärung
SYSPARM	Ruft die Utility SYSPARM auf. Dieses Schlüsselwort ist nur erforderlich, wenn Sie SYSPARM-Kommandos am Eingabeaufforderungszeichen NEXT oder MORE absetzen.
ADD	Führt die Funktion Add New Profile aus. Zum Beenden des Kommandos ADD geben Sie einen Punkt (.) in einer separaten Zeile ein.
MODIFY	Führt die Funktion Modify Profile aus. Zum Beenden des Kommandos MODIFY geben Sie einen Punkt (.) in einer separaten Zeile ein. Um einen Kommentartext in ein Parameterprofil einzufügen, platzieren Sie den Kommentar zwischen die Zeichen /* und */. Siehe auch <i>Beispiel-Input</i> .
DISPLAY	Führt die Funktion Display Profile aus.
LIST	Führt die Funktion List Profiles aus.
DELETE	Führt die Funktion Delete Profile aus.

Schlüsselwort	Erklärung				
oder X					
COPY	Führt die Funktion Copy Profile aus.				
ASSIGN	Dient zur Angabe oder Anzeige des Input-Zuweisungszeichens. Sie müssen das Input-Zuweisungszeichen ändern, bevor Sie mit der Verarbeitung von Daten beginnen, die das Input-Zuweisungszeichen enthalten, das für Ihre aktuelle Sitzung definiert worden ist. Sonst erhalten Sie eine entsprechende Natural-Systemfehlermeldung. Wird kein Wert angegeben, dann enthält die Ausgabe das Zeichen, das für Ihre aktuelle Sitzung definiert ist.				
DELIMITER	Dient zur Angabe oder Anzeige des Input-Begrenzungszeichens. Sie müssen das Input-Begrenzungszeichen ändern, bevor Sie mit der Verarbeitung von Daten beginnen, die das Input-Begrenzungszeichen enthalten, das für Ihre aktuelle Sitzung definiert worden ist. Sonst erhalten Sie eine entsprechende Natural-Systemfehlermeldung. Wird kein Wert angegeben, dann enthält die Ausgabe das Zeichen, das für Ihre aktuelle Sitzung definiert ist.				
LOWER	Bestimmt, ob beim Anlegen oder Ändern eines Profils der Inhalt des Profils in Großbuchstaben umgesetzt wird. Mögliche Werte: <table border="1" data-bbox="354 1081 1385 1381"> <tr> <td>OFF</td> <td>Buchstaben werden in Großbuchstaben umgesetzt.</td> </tr> <tr> <td>ON</td> <td>Buchstaben werden nicht in Großbuchstaben umgesetzt. Anmerkung: Wenn ON gesetzt ist, dann wird Lower=ON im Bearbeitungsbildschirm der SYSPARM-Utility angezeigt (siehe <i>Profile bearbeiten - Editier-Funktion</i>).</td> </tr> </table> <p>Wenn das Schlüsselwort LOWER in der <code>with-clause</code> eines SYSPARM MODIFY-Kommandos mitgegeben wird, dann wird der in der <code>with-clause</code> angegebene Wert bei der entsprechenden Ändern-Operation benutzt.</p>	OFF	Buchstaben werden in Großbuchstaben umgesetzt.	ON	Buchstaben werden nicht in Großbuchstaben umgesetzt. Anmerkung: Wenn ON gesetzt ist, dann wird Lower=ON im Bearbeitungsbildschirm der SYSPARM-Utility angezeigt (siehe <i>Profile bearbeiten - Editier-Funktion</i>).
OFF	Buchstaben werden in Großbuchstaben umgesetzt.				
ON	Buchstaben werden nicht in Großbuchstaben umgesetzt. Anmerkung: Wenn ON gesetzt ist, dann wird Lower=ON im Bearbeitungsbildschirm der SYSPARM-Utility angezeigt (siehe <i>Profile bearbeiten - Editier-Funktion</i>).				
COMMENT	Gilt nicht beim Kommando REPLACE. ON: Aktiviert die Kommentar-Option und schreibt einen Kommentar nach jedem Parameter, der geändert wird. OFF: Deaktiviert die Kommentar-Option. Wenn die Kommentar-Option aktiviert ist und wenn kein individueller Kommentar (<i>comment</i> , s. unten) angegeben wird, enthält der bei jedem Parameter eingefügte Kommentar folgende Daten:				

Schlüsselwort	Erklärung						
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Die Benutzerkennung (erzeugt durch die Natural-Systemvariable *USER) des Benutzers, der das Parameterprofil zuletzt geändert hat, und ■ das Datum und die Uhrzeit (erzeugt durch die Natural-Systemvariablen *DATV und *TIMX), der letzten Änderung des Parameterprofils. <p>Weitere Informationen siehe <i>Systemvariablen</i>-Dokumentation.</p> <p>Mit dem Kommando REPLACE können Sie einen Kommentar ändern (siehe <i>with-clause</i>).</p>						
<i>character</i>	Ein beliebiges Zeichen: Siehe Natural-Session-Parameter ID (Input-Begrenzungszeichen) und IA (Input-Zuweisungszeichen).						
<i>comment</i>	Ein Kommentartext, der zwischen die Zeichen /* und */ zu setzen ist..						
<i>profile-name</i>	<p>Der Name des Parameterprofils oder ein Bereich von Profilen.</p> <p>Im Falle eines Bereichs können einen der folgenden Werte angeben. Dabei ist <i>value</i> eine beliebige Kombination aus einem oder mehreren Zeichen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"><i>value*</i></td> <td>Auswahl aller Parameterprofile, deren Namen mit dem angegebenen Wert (<i>value</i>) beginnen, z.B. AB* wählt AB und AB1, aber nicht AA1 aus.</td> </tr> <tr> <td><i>value></i></td> <td>Auswahl aller Parameterprofile, deren Namen größer oder gleich dem angegebenen Wert (<i>value</i>) sind, z.B. AB> wählt AB und AB1, aber nicht AA1 aus.</td> </tr> <tr> <td><i>value<</i></td> <td>Alle Parameterprofile, deren Namen kleiner oder gleich dem angegebenen Wert (<i>value</i>) sind, z.B. AX< wählt AB und AWW, aber nicht AXA aus.</td> </tr> </table> <p>Namensbereiche sind nur beim Kommando LIST oder im Batch-Modus bei den Kommandos LIST and DISPLAY zulässig.</p>	<i>value*</i>	Auswahl aller Parameterprofile, deren Namen mit dem angegebenen Wert (<i>value</i>) beginnen, z.B. AB* wählt AB und AB1, aber nicht AA1 aus.	<i>value></i>	Auswahl aller Parameterprofile, deren Namen größer oder gleich dem angegebenen Wert (<i>value</i>) sind, z.B. AB> wählt AB und AB1, aber nicht AA1 aus.	<i>value<</i>	Alle Parameterprofile, deren Namen kleiner oder gleich dem angegebenen Wert (<i>value</i>) sind, z.B. AX< wählt AB und AWW, aber nicht AXA aus.
<i>value*</i>	Auswahl aller Parameterprofile, deren Namen mit dem angegebenen Wert (<i>value</i>) beginnen, z.B. AB* wählt AB und AB1, aber nicht AA1 aus.						
<i>value></i>	Auswahl aller Parameterprofile, deren Namen größer oder gleich dem angegebenen Wert (<i>value</i>) sind, z.B. AB> wählt AB und AB1, aber nicht AA1 aus.						
<i>value<</i>	Alle Parameterprofile, deren Namen kleiner oder gleich dem angegebenen Wert (<i>value</i>) sind, z.B. AX< wählt AB und AWW, aber nicht AXA aus.						
<i>profile-name1</i> <i>profile-name2</i>	<p>Gilt nur beim Kommando COPY.</p> <p>Das Quell-Parameterprofil (<i>profile-name1</i>), von dem ein neues Parameterprofil erstellt werden soll, und das neue Ziel-Parameterprofil, (<i>profile-name2</i>), in das die Daten kopiert werden sollen.</p>						
<i>where-clause</i>	Signalisiert eine <i>where-clause</i> , s. entsprechenden Abschnitt.						
<i>with-clause</i>	Signalisiert eine <i>with-clause</i> , s. entsprechenden Abschnitt.						
TERMIST	<p>Gilt nur im Batch-Modus.</p> <p>Legt fest, ob die Natural-Sitzung beendet wird, wenn ein SYSPARM-Fehler oder eine Warnung auftritt.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">OFF</td> <td>Die Natural-Sitzung wird fortgesetzt. Jeder Fehler, der auftritt, zählt als Warnung.</td> </tr> <tr> <td>ON</td> <td>Die Natural-Sitzung wird beendet. Dies ist die Standardeinstellung.</td> </tr> </table>	OFF	Die Natural-Sitzung wird fortgesetzt. Jeder Fehler, der auftritt, zählt als Warnung.	ON	Die Natural-Sitzung wird beendet. Dies ist die Standardeinstellung.		
OFF	Die Natural-Sitzung wird fortgesetzt. Jeder Fehler, der auftritt, zählt als Warnung.						
ON	Die Natural-Sitzung wird beendet. Dies ist die Standardeinstellung.						

Schlüsselwort	Erklärung
	<p>WITH <i>return-code</i></p> <p>Gibt an, welcher Code zurückgegeben werden soll, wenn Natural durch SYSPARM beendet wird.</p> <p>Der gültige Code-Bereich für den <i>return-code</i> ist 0 bis 255.</p> <p>Wird die Klausel WITH <i>return-code</i> weggelassen, wird standardmäßig der Rückgabe-Code 4 verwendet.</p> <p>Wenn TERM1ST auf OFF gesetzt ist, wird der Code 127 abgesetzt, wenn mehr als eine Warnung aufgetreten ist. Dieser Rückgabe-Code wird zu dem in der WITH-Klausel angegebenen <i>return-code</i> hinzugefügt. Beispiel: Ein Wert von 4 (Standardwert) in der WITH-Klausel ergibt dann einen Rückgabe-Code von 131.</p> <p>Wenn TERM1ST auf OFF gesetzt ist und wenn mehr als eine Warnung aufgetreten ist, fügt SYSPARM einen Wert von 127 zu dem in der WITH-Klausel angegebenen <i>return-code</i> hinzu, und zwar bis zum Maximalwert von 255. Beispiel: Ein Wert von 4 (Standardwert) in der WITH-Klausel ergibt dann einen endgültigen Rückgabe-Code von 131.</p>
...	<p>Gilt nur im Batch-Modus.</p> <p>Zeigt an, dass Sie mehr als eine SYSPARM-Funktion angeben können, indem Sie jede einzelne Funktion in eine separate Zeile platzieren.</p>

where-clause

Die Klausel *where-clause* ist optional und gilt bei den Kommandos ADD, MODIFY, DISPLAY, LIST, DELETE und COPY. Sie hat folgende Syntax:

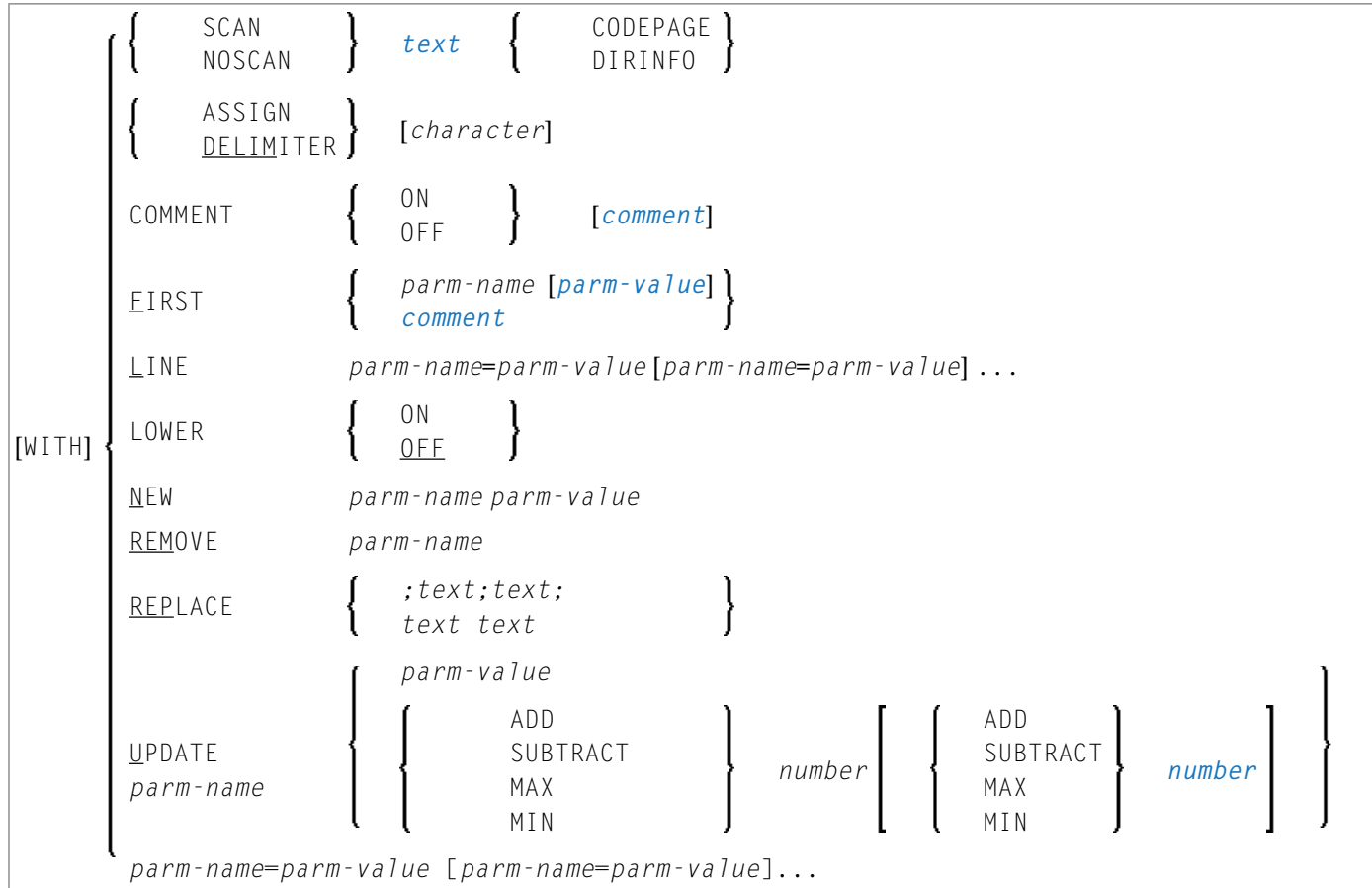
```
[WHERE] [DBID dbid] [FNR fnr] [PASSWORD password] [CIPHER cipher]
```

In der folgenden Tabelle werden die Schlüsselwörter der *where-clause* und der Wert der Variablen erklärt, die zu jedem Schlüsselwort mitgeliefert werden muss.

Schlüsselwort	Gültige Werte
WHERE	Optionales Schlüsselwort, das den Anfang einer <i>where-clause</i> anzeigt.
DBID	Die Datenbankkennung (<i>dbid</i>) der Adabas-Datei, in der das Parameterprofil gespeichert ist.
FNR	Die Dateinummer (<i>fnr</i>) der Adabas-Datei, in der das Parameterprofil gespeichert ist.
PASSWORD	Das 8 Zeichen lange Adabas-Passwort (<i>password</i>) der Adabas-Datei, in der das Parameterprofil gespeichert ist.
CIPHER	Der 8 Zeichen lange Chiffrierschlüssel (<i>cipher</i>) der Adabas-Datei, in der das Parameterprofil gespeichert ist.

with-clause

Die Klausel *with-clause* ist optional und gilt bei den Kommandos ADD, MODIFY, DISPLAY und LIST. Sie hat folgende Syntax:



Anmerkung: Im obigen Syntax-Diagramm gilt Folgendes nur beim Kommando ADD: [WITH] *parm-name=parm-value* [*parm-name=parm-value*] ...

In der folgenden Tabelle werden die Schlüsselwörter der *with-clause* und der Wert der Variablen erklärt, die zu jedem Schlüsselwort mitgeliefert werden muss.

Schlüsselwort	Gültige Werte
WITH	Optionales Schlüsselwort, das den Anfang einer <i>with-clause</i> anzeigt. Ausnahme: Beim Kommando ADD müssen Sie das Schlüsselwort WITH benutzen, um das Kommando eindeutig vom Inhalt des Parameterprofils abzutrennen.
SCAN	Gilt nur bei den Kommandos LIST and DISPLAY. Durchsucht ein oder mehrere, in der angegebenen Natural-Systemdatei vorhandene Parameterprofile nach einer <i>text</i> -Zeichenkette (z.B. ein Parameter oder Parameterwert) und liefert eine Liste der Parameterprofile, die die angegebene <i>text</i> -Zeichenkette enthalten.

Schlüsselwort	Gültige Werte
NOSCAN	Gilt nur bei den Kommandos LIST und DISPLAY. Schließt eine <i>text</i> -Zeichenkette von der Suche in einem oder mehreren, in der angegebenen Natural-Systemdatei vorhandenen Parameterprofile aus und liefert eine Liste der Parameterprofile, die die angegebene <i>text</i> -Zeichenkette <i>nicht</i> enthalten.
CODEPAGE	Gilt nur beim Kommando LIST. Der Bildschirm List Profiles enthält die Spalte Code Page .
DIRINFO	Gilt nur beim Kommando LIST. Der Bildschirm List Profiles enthält die Spalten UserID , Date , Time , Version und Code Page . Anmerkung: Codepage-Namen, die aus mehr als 17 Zeichen bestehen, werden abgeschnitten, siehe Anmerkung weiter oben .
ASSIGN	Siehe ASSIGN in der grundlegenden Kommandosyntax.
DELIMITER	Siehe DELIMITER in der grundlegenden Kommandosyntax.
LOWER	Siehe LOWER in der grundlegenden Kommandosyntax.
COMMENT	Siehe COMMENT in der grundlegenden Kommandosyntax.
FIRST	Verschiebt einen Parameter und seinen Wert oder einen Kommentar an die erste Stelle in einem Parameterprofil. Dies kann erforderlich sein, wenn Sie z.B. den Profilparameter PARM angeben wollen. Kommentare, die sich an der ersten Stelle eines Parameterprofils befinden, verbleiben an dieser Stelle. Ein Parameter und sein Wert werden nur dann an die erste Stelle in einem Parameterprofil verschoben, wenn diese Stelle nicht mit einem Kommentar belegt ist. Andernfalls wird der Parameter nach dem (den) Kommentar(en) angehängt. Ein Kommentar, der mit FIRST eingefügt wird, wird immer an die erste Stelle gesetzt, und zwar vor einem oder mehreren ursprünglich an dieser Stelle vorhandenen Kommentaren.
LINE	Stellt den bzw. die hinter LINE angegebenen Parameter in eine neue Zeile am Ende eines Parameterprofils.
NEW	Hängt einen Parameter am Ende eines Parameterprofils an, jedoch nicht notwendigerweise in einer neuen Zeile. Verwenden Sie den Parameter LINE, um einen Parameter in eine neue Zeile zu stellen.
REMOVE	Entfernt einen Parameter und den zugewiesenen Wert (einschließlich Klammern) aus dem Parameterprofil. Der zu entfernende Parameter kann ein Subparameter sein, z.B. der Parameter DFS, der ein Subparameter des Profilparameters RPC ist.
REPLACE	Ersetzt eine alte <i>text</i> -Zeichenkette durch eine neue, in einem Parameterprofil enthaltene <i>text</i> -Zeichenkette. Siehe auch Option COMMENT in der grundlegenden Kommandosyntax.
UPDATE	Aktualisiert den Wert, der einem Parameter zugewiesen worden ist. Sollte der angegebene Parameter noch nicht existieren, wird er an das Parameterprofil angehängt.

Schlüsselwort	Gültige Werte
ADD	Erhöht die Größe eines Parameterwerts durch Addition der angegebenen Zahl. Die Addition kann durch Angabe von MAX bzw. MIN auf ein Maximum bzw. Minimum begrenzt werden (siehe unten).
SUBTRACT	Verringert die Größe eines Parameterwerts durch Subtraktion der angegebenen Zahl. Die Subtraktion kann durch Angabe von MAX bzw. MIN auf ein Maximum bzw. Minimum begrenzt werden (siehe unten).
MAX	Gibt das Maximum für einen Parameterwert an.
MIN	Gibt das Minimum für einen Parameterwert an.
<i>text</i>	<p>Eine beliebige Text-Zeichenkette, die in einem Parameterprofil enthalten ist.</p> <p>Das Folgende gilt für die Kommandos SCAN und NOSCAN: Die Text-Zeichenkette darf <i>keine</i> Leerzeichen enthalten.</p> <p>Das Folgende gilt für das Kommando REPLACE:</p> <p>Wenn weder der alte Text noch der neue Text Leerzeichen enthält, setzen Sie ein Leerzeichen zwischen den alten und den neuen Text. Wenn der alte Text oder der neue Text Leerzeichen enthält, setzen Sie das angegebene Input-Begrenzungszeichen zwischen den alten und den neuen Text und umschließen Sie die gesamte alte/neue Text-Zeichenkette mit Input-Begrenzungszeichen.</p> <p>Beispiel:</p> <pre>;This comment is old;This comment is new;</pre> <p>Alternativ zum angegebenen Input-Begrenzungszeichen können Sie eines der folgenden Zeichen wählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ' Hochkomma , Komma . Punkt ; Semikolon / Schrägstrich \ Rückwärtsschrägstrich senkrechter Strich
<i>character</i>	Siehe <i>character</i> in der grundlegenden Kommandosyntax.
<i>parm-name</i>	Der vollständige Name eines Parameters.
<i>parm-value</i>	Der einem Parameter zugewiesene Wert.
<i>comment</i>	Siehe <i>comment</i> in der grundlegenden Kommandosyntax.
<i>number</i>	Ein numerischer Wert.

Batch-Modus

Bei der SYSPARM-Verarbeitung im Batch-Modus ist Folgendes zu berücksichtigen:

- Um SYSPARM zu beenden, können Sie in einer separaten Zeile einen Punkt (.) oder FIN eingeben, wobei mit FIN auch die Natural-Sitzung beendet wird.
- Um mehr als eine SYSPARM-Funktion auszuführen, geben Sie jede einzelne Funktion in einer separaten Zeile ein.
- Um eine Funktion über zwei Zeilen zu erweitern, geben Sie an beliebiger Stelle in der ersten Zeile das Zeichen ein, das beim Session-Parameter CF definiert ist. Standardmäßig ist das das Prozentzeichen (%). Damit wird die Fortsetzung in der nächsten Zeile angezeigt.

Siehe auch [Beispiel für SYSPARM im Batch-Modus](#).

Verwandte Themen:

Natural in Batch Mode (Operations-Dokumentation)

INPUT-Statement unter Nicht-Screen-Modi (Statements-Dokumentation)

INPUT-Statement im Batch-Betrieb (Statements-Dokumentation)

Beispiel für SYSPARM im Batch-Modus

Die folgenden Beispiele veranschaulichen die Benutzung der SYSPARM-Kommandos und die Folgen von Parameterprofiländerungen im Batch-Modus.

- [Beispiel-Profil TESTPROF - Vor dem Jobstart](#)
- [Beispiel-Input](#)
- [Beispiel-Parameterprofil TESTPROF - Nach der Jobausführung](#)
- [Beispiel-Parameterprofil TESTPRO1 - Nach der Jobausführung](#)

Beispiel-Profil TESTPROF - Vor dem Jobstart

```
/* This is a test profile. */
AUTO=ON FNAT = (102,110,PASSWORD) FUSER=(1099,1100,PASSWORD,12345678)
RPC=(RPCSIZE=80,SRVNAME=MYSERV,SERVER=ON,DFS=(SRV2,NODE1,,ACI))
PRINT=((2,12,18),AM=STD,DEST='PRINT**',OPEN=INITOBJ,CLOSE=CMD)
PRINT=((1,3,6-11,15),AM=NAF)
ESIZE=90
```



Anmerkung: Falls Ihr aktuelles Input-Zuweisungs- oder Input-Begrenzungszeichen Teil der Eingabe ist, müssen Sie dieses Input-Zeichen ändern (siehe [ASSIGN](#) bzw. [DELIMITER](#) in *Direktkommandos und Batch-Modus*). Dazu können Sie eine entsprechende ASSIGN- bzw. DELIMITER-Zuweisung vor dem Statement hinzufügen, das andernfalls einen Laufzeitfehler verursachen würde. Siehe [Beispiel-Input](#).

Beispiel-Input

```

/*JCL
.
.
.
*/
SYSPARM
COPY TEST1 TO TESTPROF WHERE DBID 10 FNR 32
DISP TESTPROF
COMMENT ON /* TESTUSER 29.Jan.2009 */
MODIFY TESTPROF with REM DFS
    REPLACE ;test profile;test profile for SYSPARM in batch;
    NEW BPSIZE 4096
    UPDATE ESIZE ADD 20 MAX 100
    FIRST PARM INHOUSE
    DELIMITER $
    UPDATE FUSER (,6)
    ASSIGN :
    LINE IM=D, INTENS=1, AUTO=T, MT=0, MADIO=0
.
DISP TESTPROF
ADD TESTPRO1 WITH /* 106,210 */
    FNAT=(106,210,PASSWORD),FUSER=(,211)
.
DISPLAY TESTPRO1
DELETE TESTPRO2 WHERE DBID 10 FNR 32
X TESTPRO3 WHERE DBID 10 FNR 32
.
FIN

```

Beispiel-Parameterprofil TESTPROF - Nach der Jobausführung

```

/* This is a test profile for SYSPARM in batch. */
PARM=INHOUSE /* TESTUSER 29.Jan.2009 */
AUTO=ON FNAT = (102,110,PASSWORD) FUSER=(,6) /* TESTUSER 29.Jan.2009 */
RPC=(RPCSIZE=80,SRVNAME=MYSERV,SERVER=ON, )
PRINT=((2,12,18),AM=STD,DEST='PRINT**',OPEN=INITOBJ,CLOSE=CMD)
PRINT=((1,3,6-11,15),AM=NAF)
ESIZE=100 /* TESTUSER 29.Jan.2009 */ BPSIZE=4096 /* TESTUSER 29.Jan.2009
*/
IM=D, INTENS=1, AUTO=T, MT=0, MADIO=0 /* TESTUSER 29.Jan.2009 */

```

Beispiel-Parameterprofil TESTPRO1 - Nach der Jobausführung

```
/* 106,210 */  
FNAT=(106,210,PASSWORD),FUSER=(,211)
```

Parameterprofile in unterschiedlichen Umgebungen verwalten

Mit der Utility SYSPARM können Sie Parameterprofile innerhalb derselben Systemdatei FNAT oder FUSER verwalten.

Um Parameterprofile zwischen verschiedenen FNAT- oder FUSER-Systemdateien zu übertragen (z.B. kopieren oder verschieben) und um ein Parameterprofil in einer anderen Umgebung zu bearbeiten (z.B. löschen oder suchen), können Sie die Utility SYSMAIN benutzen. Weitere Informationen siehe *Processing Profiles* in der *SYSMAIN Utility*-Dokumentation.

Hilfe zu Parametern aus der Kommandozeile aufrufen

Mit dem Systemkommando `HELP` können Sie die Online-Hilfe zu einem Parameter oder Subparameter aufrufen. Dazu können Sie folgende Kommandos absetzen:

- `HELP <name>` Anzeige des Hilfe-Bildschirms für den Parameter *name*. Falls ein Parameter dieses Namens nicht existiert, wird die Suche auf Subparameter ausgedehnt.
- `HELP SUB <name>` Sucht nur nach Subparametern. Dieses Kommando ist nützlich, wenn *name* nicht eindeutig ist und sich sowohl auf einen Parameter als auch auf einen Subparameter beziehen kann.
- `HELP <prefix>*` Anzeige einer Auswahlliste, die nur passende Parameter enthält. Wird die Zeichenkette *<prefix>* leer gelassen, dann werden alle Parameter angezeigt.
- `HELP HELP` Anzeige der Kategorien `ADD-ON`, `DRIVER` und `MAIN` in einem separaten Menü. Wählen Sie eine Kategorie aus, um eine Liste der zugehörigen Parameter anzuzeigen. Aus dieser Liste können Sie dann einen Parameter auswählen, um den entsprechenden Hilfe-Bildschirm zu sehen.
- `HELP <category>` Auflistung aller Parameter, die in Bezug zu einer der erwähnten Kategorien stehen.

Informationen zur Benutzung der mit diesen Kommandos aufgerufenen Hilfe-Bildschirme siehe [Hilfe zu Parametern - Help with parameters](#).

XX

SYSRDC Utility

81

SYSRDC Utility

▪ Funktionsbausteine von SYSRDC	744
▪ Datenerfassung auslösende Ereignisse	744
▪ Gesammelte Daten	746
▪ Natural Data Collector aktivieren und konfigurieren	748
▪ Trace Recording-Funktion	749
▪ User Exits für externes Monitoring/Accounting	750
▪ Aufruf des CMRDC-Interface	752
▪ Beispiel-Programme	756

Mit dem Dienstprogramm („Utility“) SYSRDC können Sie Monitoring- und Abrechnungsdaten über den internen Prozessablauf innerhalb einer Natural-Anwendung aufzeichnen und für die Auswertung von Natural-Session-Aktivitäten in externen oder Natural-Programmen verwenden. Die Daten werden bei innerhalb von Natural auftretenden Ereignissen gesammelt

Verwandte Themen:

- *Profiler Utility*, ein menügesteuertes Werkzeug zum Erzeugen und Auflisten von Trace-Datensätzen
- *RDC - Konfiguration des Natural Data Collector* in der *Profilparameter*-Dokumentation.

Funktionsbausteine von SYSRDC

Im Folgenden werden die Funktionsbausteine der SYSRDC Utility beschrieben, mit denen Daten gesammelt und zur Weiterverarbeitung zur Verfügung gestellt werden können.

- **Natural Data Collector als Teil des Natural-Nukleus:**
Sammelt Daten und steuert die Datenaufzeichnung im **Natural Data Collector Buffer**.
- **User Exits:**
Übergibt Daten an externe Monitoring- und Abrechnungsprogramme.
- **CMRDC Interface:**
Wertet Daten in einem Natural-Programm für die aktuelle Natural-Session aus.

Datenerfassung auslösende Ereignisse

Ereignisse (**Events**) geben Aktivitäten innerhalb von Natural an. Die folgende Tabelle enthält eine Liste der Ereignisse, bei denen Daten innerhalb von Natural gesammelt werden, und der zur Verfügung stehenden Ereignistypen.

Jedem Ereignistyp ist ein ein- oder zweistelliger Code zugeordnet, wobei der erste Buchstabe die Gruppe des Ereignisses und der zweite Buchstabe den Untertyp darstellt, zum Beispiel:

Ereignistyp **PL**

P steht für die Ereignisgruppe *program* und **L** für den Untertyp *load*.

Ereignis	Ereignistyp
Session initialization (Initialisierung der Session)	SI
Session termination (Beendigung der Session)	ST
Program load (Laden eines Programms)	PL
Program start (Starten eines Programms)	PS
Program termination (Beenden eines Programms)	PT
Before database call (vor einem Datenbankaufruf)	DB
After database call (nach einem Datenbankaufruf)	DA
Before terminal I/O (vor einer Terminal-Ein-/Ausgabe)	IB
After a terminal I/O (nach einer Terminal-Ein-/Ausgabe)	IA
Before non-Natural program call (vor dem Aufrufen eines Nicht-Natural-Programms)	CB
After non-Natural program call (nach dem Aufrufen eines Nicht-Natural-Programms)	CA
Runtime error (Laufzeitfehler)	E
Internal trace call (interner Trace-Aufruf)	N
Anmerkung: Die von internen Traces gelieferten Informationen sind nur für Debugging-Zwecke durch den Software AG Support bestimmt. Siehe unten .	
Natural Statement	NS
Anmerkung: Siehe unten .	
Outbound RPC message (ausgehende RPC-Meldung)	RO
Inbound RPC message (eingehende RPC-Meldung)	RI
Start of RPC request execution (Start der Ausführung der RPC-Anforderung)	RS
Wait for RPC client request (Warten auf RPC-Client-Anforderung)	RW
User-defined event (Benutzerdefiniertes Ereignis)	U

➤ **Um ein internes Trace-Aufruf-Ereignis zu aktivieren:**

- 1 Setzen Sie den Natural-Profilparameter `ITRACE=ON`.
- 2 Definieren Sie die Natural-Komponenten, die interne Trace-Aufrufe absetzen sollen:
 - Benutzen Sie dazu das Makro `NTTRACE` im Natural-Parametermodul.

Oder setzen Sie den dynamischen Natural-Profilparameter `TRACE`.

➤ **Um ein Natural-Statement-Ereignis zu aktivieren:**

- Setzen Sie die Natural-Profilparameter `ITRACE=ON` und `TRACE=NATPROX`.

Informationen zu den oben genannten Profilparametern und dem Parameter-Makro siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Gesammelte Daten

Die Daten, die der Natural Data Collector gesammelt, werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

Informationen zum Layout der Daten können Sie dem Natural Source Dataset (Datei) NAMRDC oder dem lokalen Datenbereich RDCDATA entnehmen, der sich in der Natural-System-Library SYSRDC befindet.

Die gesammelten Daten können in zwei Kategorien unterteilt werden: allgemeine und ereignisspezifische Daten:

- [Allgemeine Daten](#)
- [Ereignisspezifische Daten](#)

Allgemeine Daten

Die folgenden allgemeinen Daten werden bei jedem Ereignis gesammelt:

- Software AG-Produktname
- Produktversion
- Betriebssystem
- TP-Monitor
- Laufmodi, z.B. Adressierungs- und Residenzmodus des Natural-Nukleus und des Natural Buffer Pool
- TP-Benutzername oder Batch-Jobname
- TP-Terminalkennung (ID)
- Aktuelle Natural-Benutzerkennung (ID)
- Aktuelle Natural Security-Benutzergruppenkennung (ID)
- Aktuelle Natural-Library
- Aktuelles Natural-Programm
- Aktuelle Programmebene
- Zeilennummer des zurzeit ausgeführten Programm-Statements
- Session CPU Time (gleiches Format wie *CPU-TIME)

Ereignisspezifische Daten

Die folgenden Daten werden nur bei den folgenden Ereignissen gesammelt:

Ereignis	Datenelemente
Session initialization (Initialisierung der Session)	keine
Session termination (Beendigung der Session)	Beendigungs-Rückgabecode Natural-Beendigungsmeldungscode NAT99 nn Name des Back-end-Programms
Program load (Laden eines Programms)	Name des zu ladenden Programms Name der Load Library Aufruftyp
Program start/termination (Starten/Beenden eines Programms)	Programmtyp Programmname Programm-Library-Name Datenbankkennung (ID) der Programm-Library Dateinummer (FNR) der Programm-Library
Database call (Datenbankaufruf)	Datenbanktyp Kommandocode Kommandokennung (ID) Datenbankkennung (ID) Dateinummer (FNR) Zeiger, der Parameteradressen auflistet (nur bei User Exits nützlich) Rückgabecode (nur beim Ereignistyp DA) Fehlersubcode (nur beim Ereignistyp DA) Adabas-Kommandozeit (nur beim Ereignistyp DA)
Terminal I/O (Terminal-Ein-/Ausgabe)	Anzahl der gesendeten Bytes Anzahl der gelesenen Bytes Zugewiesener Gesamt-Session-Speicher Länge des komprimierten Session-Speichers
Non-Natural program call (Aufrufen eines Nicht-Natural-Programms)	Name des aufgerufenen Programms Aufrufmodus, z.B. dynamischer oder statischer Modus Program-Link-Speicherort Parametertyp Parameteradresse Programmeingabeadresse Rückgabecode (nur beim Ereignistyp CA)
Runtime error (Laufzeitfehler)	Natural-Systemfehlermeldungscode Externer Abbruchcode Name des Fehlerbehandlungsprogramms gemäß Angabe im Natural-Profilparameter ETA (siehe <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>).
Internal trace call (interner Trace-Aufruf)	Bis zu 250 Bytes Informationen zu Natural-Nukleus-Komponenten Die gelieferten Informationen sollen nur für Debugging-Zwecke durch Mitarbeiter der Software AG dienen.

Ereignis	Datenelemente
Natural Statement	Bis zu 250 Bytes Informationen zu ausgeführten Natural-Statements
RPC request (RPC-Anforderung)	<p>RPC-spezifische Informationen:</p> <p>Umgebung: C = Client, S = Server</p> <p>RDC Subtyp S: Subprogrammname Adabas-Benutzerkennung (ETID) Status der Konversation Logon-Indikator (Y = Anmeldung erfolgt) Impersonationsanzeige der RPC-Anforderung (Y = Impersonation erfolgt).</p> <p>RDC-Subtypen O, I und W: Transportprotokoll RPC-Funktion Typ der Client-Benutzerkennung Länge der Meldung Rückgabecode der Tansportschicht Externe Konversationskennung Client-Benutzerkennung Serverknoten (outbound message of client only), Servername (nur ausgehende Meldung des Client).</p>
User-defined event (Benutzerdefiniertes Ereignis)	Bis zu 250 Bytes benutzerdefinierte Informationen.

Natural Data Collector aktivieren und konfigurieren

Der Natural Data Collector wird mit Hilfe des Natural-Profilparameters RDC aktiviert und konfiguriert (siehe *RDC - Konfiguration des Natural Data Collector* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*).

Die Standardeinstellung ist RDC=OFF. Das bedeutet, der Natural Data Collector ist deaktiviert und die Trace Recording-Funktion muss separat aktiviert werden. Um die Einstellungen zu ändern, können Sie im Natural-Parametermodul das Makro NTRDC des Profilparameters RDC benutzen (siehe *RDC - Konfiguration des Natural Data Collector* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*).

Folgende Werte und Schlüsselwort-Parameter stehen zur Verfügung:

Wert / Schlüsselwort-Subparameter	Beschreibung
ON	Die Trace Recording-Funktion wird beim Start der Natural-Session automatisch gestartet.
OFF	Der Natural Data Collector ist deaktiviert und die Trace Recording-Funktion muss separat aktiviert werden.
EVENT	Zur Angabe von Ereignissen, die aufgezeichnet werden sollen. Wenn Sie ALL angeben, werden alle Ereignisse aufgezeichnet. Weitere Informationen siehe <i>EVENT - Natural Data Collector-Ereignisse, die aufgezeichnet werden sollen</i> . Anmerkung: Alternativ können Sie das Natural-Statement <code>CALL 'CMRDC' 'T'</code> benutzen, siehe Ereignistypen für Trace-Aufzeichnung auswählen .
EXIT	Zur Definition von User Exits, siehe <i>EXIT - User Exits für den Natural Data Collector</i> .
FNAT	Zur Steuerung der Trace-Recording-Funktion, während Programme in der Natural-Systemdatei ausgeführt werden. Weitere Informationen siehe <i>FNAT - Trace Recording in der Natural-Systemdatei</i> .
SIZE	Zur Angabe der Größe des Pufferspeichers für den Natural Data Collector. Zusätzlich zur Steuerung der Trace-Recording-Funktion des Natural Data Collector. Weitere Informationen siehe <i>SIZE - Größe des Natural Data Collector-Puffers</i> . Anmerkung: Als Alternative zu diesem Subparameter können Sie den äquivalenten Natural-Profilparameter <code>RDCSIZE</code> benutzen.

Trace Recording-Funktion

Die gesammelten Ereignisdaten werden immer an **User Exits** geliefert, die, wie an anderer Stelle beschrieben, von externen Monitoring/Accounting-Programmen benutzt werden sollen. Sie können unabhängig von den User Exits die Ereignisdaten der aktuellen Natural Session im Natural Data Collector-Puffer aufzeichnen. Dies kann für Testzwecke nützlich sein. In diesem Abschnitt wird das Aufzeichnen von Daten im Natural Data Collector-Puffer als *Trace Recording-Funktion* bezeichnet.

Wenn Sie eine Natural Session starten, ist die Trace-Recording-Funktion standardmäßig nicht aktiv. Damit die Trace-Recording-Funktion beim Start einer Session (ohne Trace-Aufzeichnung) aktiviert wird, können Sie den Natural-Profilparameter `RDC` auf `ON` setzen, siehe auch *RDC - Konfiguration des Natural Data Collector*. Um außerdem die Trace-Aufzeichnung zu aktivieren, müssen Sie den `RDC`-Subparameter `SIZE` auf einen Wert größer als 2 setzen.

Sie können auch eine der folgenden Option nutzen, um die Trace-Aufzeichnung zu starten:

- Systemkommando `RDC ON`
- Terminalkommando `%<RDC+`
- Natural-Statement `CALL 'CMRDC' 'S'`

**Anmerkungen:**

1. Der Natural Data Collector-Puffer wird im Wrap-Around-Modus gefüllt, d. h. der älteste Datensatz wird überschrieben, wenn der Puffer voll wird. Am Ende der Sitzung wird der Inhalt des Puffers gelöscht.
2. Die Trace-Aufzeichnung umfasst standardmäßig nicht die Systemdatei FNAT. Um auch die Systemdatei FNAT in die Aufzeichnung einzubeziehen, müssen Sie den RDC-Subparameter `FNAT=ON` setzen.

Die Trace-Aufzeichnung wird beendet durch:

- Systemkommando `RDC OFF`
- Terminalkommando `%<RDC-`
- Natural-Statement `CALL 'CMRDC' 'P'`
- Beenden einer Session

User Exits für externes Monitoring/Accounting

Die Ereignisdaten können an externe Monitoring- und Accounting-Programme zur Auswertung der Aktivitäten in Natural Sessions übergeben werden. Dies wird erreicht mit den User Exits und den mitgelieferten Beispielen für User-Exit-Programme. User-Exit-Programme sind in Assembler geschrieben.

Der Natural Data Collector unterstützt eine beliebige Anzahl an User Exits. User Exits können mit dem Natural-Profilparameter `RDCEXIT` definiert werden (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*). Mit jedem User Exit kann ein externes Monitoring- und Accounting-Programm verknüpft werden.

Es sind drei vordefinierte Exit-Namen vorhanden: `RDCEX1`, `RDCEX2` and `RDCEX3`. Wenn Sie einen dieser Namen als Einstiegspunkt für Ihren Exit (der mit dem Natural-Nukleus verlinkt ist) benutzen, ist der Natural-Profilparameter `RDCEXIT` nicht erforderlich.

Bei jedem der unter *Datenerfassung auslösende Ereignisse* aufgelisteten Ereignisse übernehmen die User Exits die Steuerung. Dazu benutzen sie die in der folgenden Tabelle aufgeführten Standard Linkage-Aufrufkonventionen:

Register	Inhalt
1	Zeigt auf eine Parameteradressliste, die aus zwei Adressen besteht: Die eine Adresse zeigt auf die allgemeinen Daten und die andere auf die ereignisspezifischen Daten. Das Layout dieser beiden Bereiche wird durch den DSECT RDCGDATA bzw. RDCLDATA dargestellt. Beide DSECTs werden in Source-Form im Natural-Makro NAMRDC geliefert.
13	Zeigt auf einen 72-Byte Standard-Speicherbereich.
14	Enthält die Rückgabeadresse.
15	Enthält entweder die Einstiegspunktadresse oder den Rückgabecode des User-Exits.



Anmerkung: Der Aufruf der User Exits erfolgt unabhängig vom CMRDC-Interface.

Ein User-Exit-Programm muss die gleichen Attribute wie Natural haben, d.h., es muss den gleichen Adressierungsmodus haben und muss ablaufinvariant (*reentrant*) sein. Es muss mit dem Natural-Nukleus gemäß den Konventionen für statisch verlinkte Nicht-Natural-Programme verlinkt sein. Siehe auch Natural-Profilparameter CSTATIC und RCA in der *Parameter-Referenz*-Dokumentation.

Standardmäßig wird für jeden User Exit ein 400-Byte großer exklusiver Arbeitsbereich (pro Session) zur Verfügung gestellt (das Feld RDCGWRKA). Sollte für einen User Exit ein größerer Arbeitsbereich erforderlich sein, kann er im Natural-Profilparameter RDCEXIT (s. *Parameter-Referenz*-Dokumentation) nach dem Namen des User Exit angegeben werden. Die Übergabe der Länge des Arbeitsbereichs an die User Exits erfolgt im Feld RDCGWRKL. Sie kann zur Verifizierung genutzt werden. Der Standort dieses Arbeitsbereichs kann sich aufgrund einer Natural-Standortverlagerung ändern, sein Inhalt bleibt jedoch erhalten.

In TP-Monitor-Umgebungen wird die TP-Ankeradresse geliefert (das Feld RDCGANCH), z.B. die CSA-Adresse unter CICS. Sie kann benutzt werden, um Zugang zu Systeminformationen zu erhalten.

Falls während der Ausführung eines User Exit-Programms ein Program Check auftritt, wird die weitere Datenerfassung für den Rest der Session deaktiviert, um rekursive Abbruchsituationen zu vermeiden.

Anschließend werden folgende Themen behandelt:

- Rückgabecodes

- Beispiele für User-Exit-Programme

Rückgabecodes

Rückgabecodes ungleich Null werden nur für zwei Ereignisse unterstützt:

- Vor einem Datenbankaufruf, bei dem das Register 15 einen Adabas-Antwortcode enthalten kann, der im Steuerblock gespeichert ist. Der Adabas-Aufruf wird nicht ausgeführt.
- Beim Programmstart, wobei Register 15 einen Natural-Fehlermeldungscode enthalten kann. Das Programm wird nicht ausgeführt, sondern es tritt eine Fehlerbedingung mit der angegebenen Nummer auf.

Beispiele für User-Exit-Programme

Die folgenden Beispiele für User-Exit-Programme werden in den folgenden Natural-Source-Datasets (Dateien) zur Verfügung gestellt:

Programm	Data Set (Datei)	Benutzt für
NAMRDC	NAT nnn .SRCE	DSECT Makro für allgemeine und ereignisspezifische Daten
XNATRDC1	NAT nnn .SRCE	Natural TSO Interface und Natural Batch Interface unter den Betriebssystemen z/OS und z/VSE
XNCFRDC1	NCF nnn .SRCE	Com-plete
XNCIRDC1	NCI nnn .SRCE	Natural CICS Interface

Aufruf des CMRDC-Interface

Die Anwendungsprogrammierschnittstelle CMRDC wird verwendet, um die im Natural Data Collector-Puffer aufgezeichneten Trace-Daten abzurufen und zu steuern. Dies kann für Testzwecke von Nutzen sein.

➤ Um das CMRDC Interface aufzurufen:

- Setzen Sie in dem Natural-Programm ein CALL-Statement ab.

Die vom CMRDC Interface zur Verfügung gestellten Funktionen und die Syntax, die bei den entsprechenden Natural-CALL-Statements gilt, werden im folgenden Abschnitt behandelt.

Zusätzlich enthält die Natural-System-Library SYSRDC Beispielprogramme und den dazu passenden lokalen Datenbereich (LDA) RDCDATA, in dem die Struktur der Trace-Aufzeichnungen definiert ist. Gemäß dieser Definition hat jede Trace-Aufzeichnung zwei Hauptbestandteile: einen für die allgemeinen Daten und einen für ereignisspezifische Daten.

Folgende Themen werden behandelt:

- Trace-Aufzeichnungen abrufen
- Trace-Aufzeichnung stoppen und erneut starten
- Ereignistypen für Trace-Aufzeichnung auswählen
- Benutzerdefinierte Ereignisse
- Trace-Status abfragen
- CMRDC-Rückgabecodes

Trace-Aufzeichnungen abrufen

Um Daten aus dem Natural Data Collector-Puffer zu lesen, müssen Sie CMRDC mit dem folgenden Natural-Statement aufrufen:

```
CALL 'CMRDC' function event-time gen-data event-data seq.-number
```

Folgende Parameter werden übergeben:

Parameter	Format/Länge	Erklärung
<i>function</i>	A1	F Ersten Trace-Datensatz holen. G Nächsten Trace-Datensatz holen. N Datensatz mit angegebener Folgennummer holen.
<i>event-time</i>	N10 oder N12	Zeitpunkt des Ereignisses: Die Zeit wird in einem der folgenden Formate zurückgegeben: <i>HHMMSSXXXX</i> HH = Stunden, MM = Minuten, SS = Sekunden, XXXX = Sekundenbruchteil <i>HHMMSSXXXXXX</i> HH = Stunden, MM = Minuten, SS = Sekunden, XXXXXX = Sekundenbruchteil
<i>gen-data</i>	A252	Allgemeine Daten (Feld GDATA)
<i>event-data</i>	A252	Ereignisspezifische Daten (Feld LDATA)
<i>seq.-number</i>	I4	Folgennummer des Datensatzes Gilt nur bei Funktion N (siehe oben).

Die Abruf-Funktionen stoppen das Aufzeichnen von Daten im Natural Data Collector-Puffer implizit.

Trace-Aufzeichnung stoppen und erneut starten

Um das Aufzeichnen von Trace-Daten im Natural Data Collector-Puffer zu stoppen und erneut zu starten, müssen Sie CMRDC mit dem folgenden Natural-Statement aufrufen:

```
CALL 'CMRDC' function
```

Folgende Parameter werden übergeben:

Parameter	Format/Länge	Erklärung
<i>function</i>	A1	S Natural Data Collector-Puffer löschen und Trace-Aufzeichnung neu starten. P Trace-Aufzeichnung stoppen.

Ereignistypen für Trace-Aufzeichnung auswählen

Standardmäßig werden alle Ereignisse für die Trace-Aufzeichnung ausgewählt. Sie können diese Funktion benutzen, wenn nur bestimmte Ereignisse aufgezeichnet werden sollen.



Anmerkungen:

1. Diese Funktion dient nur zum Auswählen von Ereignissen, die im Natural Data Collector-Puffer aufgezeichnet werden sollen. Sie hat keine Auswirkung auf die Daten, die an User Exits übergeben werden, und beeinflusst auch nicht den Status (gestartet/gestoppt) der Trace-Aufzeichnung.
2. Ereignisse können auch mit dem Subparameter `EVENT` des Profilparameters `RDC` angegeben werden, siehe [Natural Data Collector aktivieren und steuern](#).
3. Diese Funktion bewirkt, dass jegliche früher erfolgte Ereignisdefinition ersetzt wird,

Um die aufzuzeichnenden Ereignistypen auszuwählen, müssen Sie CMRDC mit dem folgenden Natural-Statement aufrufen:

```
CALL 'CMRDC' function type ...
```

Folgende Parameter werden übergeben:

Parameter	Format/Länge	Erklärung
<i>function</i>	A1	T Ereignisse für Trace-Aufzeichnung auswählen.
<i>type</i>	A1, A2 or A3	Aus einem oder zwei Buchstaben bestehender Code für den aufzuzeichnenden Ereignistyp , siehe <i>Datenerfassung auslösende Ereignisse</i> . Sie können eine beliebige Anzahl an Parametern für die gewünschten Ereignistypen angeben. Alternativ können Sie einen Bereich von Ereignissen oder kein Ereignis wählen: ALL Alle Ereignistypen. <i>value*</i> Alle Ereignistypen, die mit <i>value</i> beginnen. Beispiel: P* wählt alle Ereignisse des Typs Programm: PL, PS und PT. leer Bei Angabe eines Leerzeichens wird kein Ereignis ausgewählt.

Benutzerdefinierte Ereignisse

Um ein benutzerdefiniertes Ereignis auszuwählen, müssen Sie CMRDC mit dem folgenden Natural-Statement aufrufen:

```
CALL 'CMRDC' function record
```

Folgende Parameter werden übergeben:

Parameter	Format/Länge	Erklärung
<i>function</i>	A1	U Benutzerdefiniertes Trace-Ereignis.
<i>record</i>	<i>Annn</i>	Trace-Aufzeichnung mit einer Länge (<i>nnn</i>) von bis zu 250 Bytes.

Trace-Status abfragen

Um den Trace-Status und den zurzeit gesetzten Ereignistyp abzufragen, müssen Sie CMRDC mit dem folgenden Natural-Statement aufrufen:

```
CALL 'CMRDC' function status types
```

Folgende Parameter werden übergeben:

Parameter	Format/Länge	Erklärung
<i>function</i>	A1	C Trace-Status abfragen.
<i>status</i>	A1	Aktueller Trace-Status: S Trace aktiv P Trace inaktiv
<i>types</i>	<i>Ann</i>	Die aus zwei Buchstaben bestehenden Codes für die zurzeit gesetzten Ereignistypen Siehe <i>Ereignistypen für Trace-Aufzeichnung auswählen</i> . Die Variable <i>types</i> benötigt eine Mindestlänge (<i>nn</i>) an 64 Bytes, um genügend Platz für alle Ereignistypen zur Verfügung zu stellen. Dieser Parameter ist optional.

CMRDC-Rückgabecodes

Code	Bedeutung
0	Funktion erfolgreich ausgeführt.
4	Letzte Trace-Aufzeichnung. Bei Ereignistyp = 0 sind für die Funktion F keine Trace-Daten vorhanden. Gilt nur für die Funktionen F und G (siehe oben).
8	Zu wenige Parameter für diese Funktion.
12	Ungültiger Funktionscode.
16	Natural Data Collector nicht aktive, z.B. wegen RDCSIZE=0.
20	Natural Data Collector nach Fehler deaktiviert.
24	Kein Pufferplatz für Trace-Aufzeichnung verfügbar (RDCSIZE=2).
28	Ungültiger Parameterwert. Gilt nur für die Funktionen T und N (siehe oben).

Beispiel-Programme

Die Natural-System-Library SYSRDC enthält folgende Beispiel-Programme:

Programm	Funktion
RDCDISP	Anzeige aller Datensätze im Natural Data Collector-Puffer und der Felder wie im Programm angegeben. Siehe auch <i>Beispiel-Ausgabe des Programms RDCDISP</i> weiter unten.
RDCSTART	Trace-Aufzeichnung neu starten.
RDCSTOP	Trace-Aufzeichnung stoppen.
RDCSET	Ereignisse für Trace-Aufzeichnung auswählen.

Programm	Funktion
RDCUSER	Benutzerdefiniertes Ereignis.
RDCSTAT	Trace-Status abfragen.
RDCDISIO	Anzeige aller Ein-/Ausgabe bezogenen Datensätze im Natural Data Collector-Puffer und der Felder wie im Programm angegeben. Siehe auch Interne Gültigkeitsprüfung und Tracing nach E/A-bezogenen Statements und Beispiel-Ausgabe des Programms RDCDISIO weiter unten.

Beispiel-Ausgabe des Programms RDCDISP

Der folgende Beispiel-Bildschirm zeigt einen Auszug aus einem Ausgabe-Report, der vom Beispiel-Programm RDCDISP erstellt wurde.

ETIME1	TY	GCUID	LV	GPGM	T	GCAPL	PRLIB	PRNAM	CO	DB	FN	RC
0.0000	SI	SAG				SYSTEM						
0.0002	DB	SAG				SYSTEM			OP	10		
0.0002	DA	SAG				SYSTEM			OP	10		
0.0000	DB	SAG				SYSTEM			S1	10	1640	
0.0005	DA	SAG				SYSTEM			S1	10	1640	
0.0001	PL	SAG				SYSTEM	SYSLIB	MAINMENU				
0.0001	PS	SAG	1	MAINMENU	F	SYSTEM	SYSLIB	MAINMENU		10	1640	
0.0001	PL	SAG	1	MAINMENU		SYSTEM	SYSLIB	NAT00029				
0.0000	DB	SAG	1	MAINMENU		SYSTEM			S1	10	1640	
0.0002	DA	SAG	1	MAINMENU		SYSTEM			S1	10	1640	
0.0000	PS	SAG	2	NAT00029	N	SYSTEM	SYSLIBS	NAT00029		10	1640	
0.0000	CB	SAG	2	NAT00029		SYSTEM		CMMPP	S			
0.0000	CA	SAG	2	NAT00029		SYSTEM		CMMPP	S			
0.0000	PT	SAG	2	NAT00029	N	SYSTEM	SYSLIBS	NAT00029				
0.0000	PL	SAG	1	MAINMENU		SYSTEM	SYSLIB	USR2003P				
0.0000	PS	SAG	2	USR2003P	N	SYSTEM	SYSLIB	USR2003P		10	1640	
0.0001	PT	SAG	2	USR2003P	N	SYSTEM	SYSLIB	USR2003P				
0.0000	CB	SAG	1	MAINMENU		SYSTEM		CMUB	S			

In der folgenden Tabelle werden die Spaltenüberschriften im Beispiel-Bildschirm und die Variablen erklärt, auf die sie sich beziehen. Bei einigen Ereignissen haben die zu PRLIB angezeigten Daten eine andere Bedeutung. Für weitere Informationen siehe die Kommentare in der Programm-Source und dem lokalen Datenbereich (LDA) RDCDATA. Erläuterungen zu den nachfolgend erwähnten Systemvariablen können Sie der *Systemvariablen*-Dokumentation entnehmen.

Spalte	Erklärung
ETIME1	Zeitintervall in Sekunden zwischen der Ausführung des aktuellen und des vorhergegangenen Ereignisses.
TY	Ereignistyp gemäß der Auflistung im Abschnitt <i>Datenerfassung auslösende Ereignisse</i> .
GCUID	Aktuelle Natural-Benutzerkennung gemäß Zuweisung durch die Natural-Systemvariable *USER.
LV	Programmebene.
GPGM	Name des aktuellen Programm gemäß Zuweisung durch die Natural-Systemvariable *PROGRAM.
T	Programmtyp.
GCAPL	Kennung (DBID) der aktuellen Anwendungs-Library gemäß Zuweisung durch die Natural-Systemvariable *APPLIC-ID.
PRLIB	Kennung (DBID) der Library, in der das Programm gespeichert ist. Gilt für Ereignisse des Typs Programm, z.B. Ereignistyp PL.
PRNAM	Name des Programms, das für den Ereignistyp geladen werden soll.
CO	Datenbank-Kommando.
DB	Datenbankkennung (DBID).
FN	Dateinummer der Datenbank (FNR).
RC	Datenbank- oder Programmaufruf-Antwortcode.

Interne Gültigkeitsprüfung und Tracing nach E/A-bezogenen Statements

Um NAT1132-Fehler festzustellen und das Debugging zu erleichtern, können durch **Trace Recording** Informationen gesammelt werden, die sich auf den Fehlertyp beziehen (z.B. Zeilen- und Feldlängen oder Puffer-Offsets). Nach der Verarbeitung eines Ein-/Ausgabe-Statements (z.B. WRITE, DISPLAY) wird eine Validierungsroutine ausgeführt, um die Puffer IOPAGE und IOPATTR auf Gültigkeit und Konsistenz zu prüfen, z.B. hinsichtlich des Vorhandenseins eines Zeilentrennungszeichens. Wenn ein möglicher Fehler entdeckt, wird die Meldung (NAT1132 condition detected) sowie Informationen zum Lokalisieren des Fehlers in den Natural Data Collector-Puffer geschrieben und die Trace-Aufzeichnung wird gestoppt, um zu vermeiden, dass dieses Ergebnis durch nachfolgende, irrelevante Daten verborgen wird.

Um das Aufzeichnen des Tracing nach NAT1132 zu aktivieren, geben Sie die folgenden Natural-Profileparameter an:

```
ITRACE=ON, RDCSIZE=128, TRACE=IO
```

Wenn ein Trace für ein von Ihnen ausgeführtes Programm erstellt wurde, können Sie die I/O-bezogenen Datensätze anzeigen, indem Sie RDCDISIO in der Library SYSRDC ausführen.

Beispiel-Ausgabe des Programms RDCDISIO

Der folgende Beispiel-Bildschirm zeigt einen Auszug aus einem Ausgabe-Report, der vom Beispiel-Programm RDCDISIO erstellt wurde. In der folgenden Tabelle werden die Spaltenüberschriften im Beispiel-Bildschirm erklärt.

GCUID	LV	GPGM	GCAPL	NDATA									
MK	1	LOGON	SYSTEM	IN02	08	F	005041700618	(R6)					
MK	1	MYDEMO	MK	IN02	00	F	001A00200609	(R6)					
MK	1	MYDEMO	MK	IOIPR		F	001A00200609	50 50 0050 0050					
MK	1	MYDEMO	MK	IN02	04	F	001A00200609	(R6)					
MK	1	MYDEMO	MK	IN02	00	F	001A00200609	(R6)					
MK	1	MYDEMO	MK	IOIPR		F	001A00200609	50 50 0050 0050					
MK	1	MYDEMO	MK	IN02		F	10C000C8C9C5	(R6) BEG OF IOPRI					
MK	1	MYDEMO	MK	IOEUP		F	000000A0 0F	(PATRADF/LNG)					
MK	1	MYDEMO	MK	IOEUP		F	000000A0 0F	(PATRADF/LNG)					
MK	1	MYDEMO	MK	IODRU		F	000000B0 3F	(PATRADF/LNG)					
MK	1	MYDEMO	MK	IN02		F	000A00301804	(R6) END OF IOPRI					
MK	2	MYDEMON	MK	IN02	00	N	001801700609	(R6)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOIPR		N	001801700609	4F 50 004F 0050					
MK	2	MYDEMON	MK	IOIPR		N	LINE SIZE HAS CHANGED						
MK	2	MYDEMON	MK	IN02		N	058000800104	(R6) BEG OF IOPRI					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	000000F0 08	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	000000F0 08	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	000000F9 32	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	000000F9 32	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	0000012C 12	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	0000012C 12	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOPRI		N	NAT1132 CONDITION DETECTED						
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	0000013F 32	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	0000013F 32	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	00000172 32	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	0000018F 1E	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IOEUP		N	0000018F 1E	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IODRU		N	000001AE 30	(PATRADF/LNG)					
MK	2	MYDEMON	MK	IN02		N	00060180FF08	(R6) END OF IOPRI					
MK	2	MYDEMON	MK	IN02		N	NAT1132 CONDITION 1 DETECTED						

GCUID	Aktuelle Natural-Benutzerkennung gemäß Zuweisung durch die Natural-Systemvariable *USER.
LV	Programmebene.
GPGM	Name des aktuellen Programms gemäß Zuweisung durch die Natural-Systemvariable *PROGRAM.
GCAPL	Kennung der aktuellen Anwendungs-Library gemäß Zuweisung durch die Natural-Systemvariable *APPLIC-ID.
NDATA	Bis zu 250 Bytes Informationen zu Natural-Nukleus-Komponenten. Nur für Debugging-Zwecke durch Mitarbeiter der Software AG.

XXI

SYSRPC Utility

Das Dienstprogramm („Utility“) SYSRPC wird verwendet, um Natural Remote Procedure Calls auf der Client-Seite zu verwalten.

- [SYSRPC Utility aufrufen und beenden](#)
- [Funktion Service Directory Maintenance benutzen](#)
- [Elemente im Service Directory ersetzen](#)
- [Interface-Objekte generieren - Allgemeine Aspekte](#)
- [Einzelne Interface-Objekte mit Parameterangabe generieren](#)
- [Mehrere Interface-Objekte generieren](#)
- [Benötigte Puffergröße berechnen](#)
- [Parameter verwalten \(Parameter Maintenance\)](#)
- [Server-Kommandos ausführen \(Server Command Execution\)](#)
- [Beim EntireX Broker registrierte Server auflisten](#)
- [Übersicht über die SYSRPC-Direktkommandos und -Batch-Kommandos](#)

Verwandte Themen:

- Informationen darüber, wie Sie die Funktionen der SYSRPC Utility anwenden, um einen Rahmen für die Kommunikation zwischen Server- und Client-Systemen zu schaffen, finden Sie in der *Natural Remote Procedure Call (RPC)*-Dokumentation.
- Erläuterungen zu Ausdrücken, die für die SYSRPC Utility relevant sind, finden Sie im Abschnitt *Natural RPC Terminology* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call)*-Dokumentation.
- Die Benutzung von SYSRPC kann durch Natural Security kontrolliert werden: siehe *Protecting Utilities* in der *Natural Security*-Dokumentation.
- Informationen zu Anwendungsprogrammierschnittstellen, die zur Verwaltung von Remote Procedure Calls bereitgestellt werden, finden Sie unter *Anwendungsprogrammierschnittstellen zur Verwendung beim Natural RPC* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call)*-Dokumentation.

- Ausführliche Informationen zu den Funktionen und Komponenten von EntireX Broker finden Sie in der entsprechenden *EntireX Broker*-Dokumentation.

82

SYSRPC Utility aufrufen und beenden

■ SYSRPC Utility aufrufen	764
■ SYSRPC Utility beenden	765
■ Online-Hilfe aufrufen	765

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie die SYSRPC Utility aufrufen und beenden und wie Sie die Hilfe-Funktion aufrufen können.

SYSRPC Utility aufrufen

Zum Aufrufen der SYSRPC Utility können Sie entweder ein Systemkommando oder eine Menü-funktionen benutzen.

➤ Um die SYSRPC Utility mittels Systemkommando aufzurufen:

- Geben Sie in der Kommandozeile das folgende Direktkommando ein:

```
SYSRPC
```

Drücken Sie `ENTER`.

Das Menü **Client Maintenance** der SYSRPC Utility wird angezeigt.

➤ Um die SYSRPC Utility über Menüfunktionen aufzurufen:

- 1 Wählen Sie im Natural **Main Menu** den Menüeintrag **Maintenance and Transfer Utilities** und drücken Sie `ENTER`.

Das Menü **Maintenance and Transfer Utilities** wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie den Menüeintrag **Maintain Remote Procedure Calls** und drücken Sie `ENTER`.

Das Menü **Client Maintenance** der SYSRPC Utility wird angezeigt.

Im Menü **Client Maintenance** können Sie alle zur RPC-Wartung verfügbaren Funktionen aufrufen:

- [Service Directory Maintenance](#)
- [Generating Interface Objects - Allgemeine Aspekte](#)
- [Parameter Maintenance](#)
- [Server Command Execution](#)

Beschreibungen dieser Funktionen finden Sie in den verlinkten Kapiteln.

SYSRPC Utility beenden

➤ Um die **SYSRPC Utility** zu beenden:

- Geben Sie im Feld **Code** im Menü **Client Maintenance** einen Punkt (.) ein.

Oder:

Drücken Sie **PF3** (Exit).

Online-Hilfe aufrufen

➤ Um die **Online-Hilfe-Funktion** aufzurufen:

- Drücken Sie **PF1** (Help).

83 Funktion Service Directory Maintenance benutzen

▪ Service Directory-Konzept	768
▪ Funktion Service Directory Maintenance aufrufen	769
▪ Felder auf dem Service Directory-Bildschirm	771
▪ Kommandos zur Pflege des Service Directory	774

Die Funktion **Service Directory Maintenance** wird verwendet, um ein Dienstverzeichnis zu pflegen, um das aufrufende Programm des Clients mit einem Subprogramm auf einem Server zu verbinden.

Die Informationen des Dienstverzeichnisses werden im Subprogramm NATCLTGS in der Library gespeichert, die mit dem NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter RPCSDIR definiert ist (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*). Wenn RPCSDIR gesetzt ist, verweist die **Service Directory Maintenance**-Funktion auf die mit RPCSDIR angegebene Library. Wenn RPCSDIRRPCSDIR nicht gesetzt ist (dies ist die Standardeinstellung), wird auf die Library verwiesen, in der Sie angemeldet sind. Melden Sie sich in diesem Fall bei der Library (oder einer ihrer Steplibs) an, die vom Client zur Laufzeit verwendet wird, bevor Sie die Funktion **Service Directory Maintenance** ausführen.

Der Name der Library, auf die bei der Pflege des Dienstverzeichnisses verwiesen wird, wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms **Service Directory** angezeigt (siehe *Service Directory Maintenance aufrufen*). Wenn RPCSDIR gesetzt ist, enthält der Bildschirmtitel **Central**, was darauf hinweist, dass die auf dem Bildschirm angezeigte Library nicht die Library ist, in der Sie gerade angemeldet sind, sondern die mit RPCSDIR angegebene zentrale Library.

Achtung!

Wenn das Subprogramm NATCLTGS in der Natural System Library SYSRPC gespeichert ist, empfehlen wir dringend, NATCLTGS in die vom Client verwendete Application Library (oder eine ihrer Steplibs) zu verschieben.

Weitere Informationen zur Anwendung der Funktion **Service Directory Maintenance** siehe *Specifying RPC Server Addresses* im Kapitel *Operating a Natural RPC Environment* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call) -Dokumentation*.

API für Service Directory Maintenance-Funktionen:

Sie können die Anwendungsprogrammierschnittstelle (API) USR8216N verwenden, um Service Directory Maintenance-Funktionen auszuführen. USR8216N ruft ein vorhandenes Service Directory ab und fügt Einträge im Dienstverzeichnis hinzu, ändert oder löscht sie. USR8216N wird in der Natural SYSEXT System Library ausgeliefert. Anweisungen zur Handhabung siehe *Eine Natural API verwenden* im Kapitel *SYSEXT Utility*.

Service Directory-Konzept

Ein Service Directory hat eine hierarchische Struktur mit einer kaskadierenden Liste zur Zuordnung von untergeordneten zu übergeordneten Feldern. Die höchste hierarchische Ebene ist Knoten (Node), die niedrigste ist Programm. Sie können Knoten, Server, Library und Programm nicht in derselben Zeile eingeben. Wenn Sie dies tun, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung. Sie müssen den Wert eines untergeordneten Feldes in den Zeilen unterhalb des übergeordneten Feldes eingeben. Sie können einem Knoten mehrere Server, einem Server mehrere Libraries und einer Library mehrere Programme zuordnen.

Knoten und Server

In *Beispiel 1 - Service Directory-Standardansicht* sind zwei Server bei einem Knoten definiert. Beide Server sind mit demselben Knoten verbunden: ETB045. Der Remote-CALLNAT zum Subprogramm SUB1 wird auf Server NRPC001 ausgeführt, während die Subprogramme SUB2 und SUB3 auf Server NRPC002 ausgeführt werden.

Die hier angegebenen Servernamen müssen mit den Servernamen identisch sein, die für den Server mit dem NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter SRVNAME angegeben wurden, der in der *Parameter-Referenz-Dokumentation* beschrieben ist. Analog dazu muss der Knotenname im Service Directory mit dem Knotenname identisch sein, der für den Server mit dem NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter SRVNODE angegeben wurde, der in der *Parameter-Referenz-Dokumentation* beschrieben ist.

Funktion Service Directory Maintenance aufrufen

Achtung!

Die Funktion **Service Directory Maintenance** ruft den Natural Editor auf. Daher können Daten, die im Quellcode-Arbeitsbereich gespeichert sind, beim Aufruf der Funktion **Service Directory Maintenance** verloren gehen. Eine entsprechende Meldung warnt Sie davor, bestehende Einträge unbeabsichtigt zu löschen: Drücken Sie PF12, um die Funktion abzubrechen oder drücken Sie ENTER, um die Aktion zu bestätigen und den Quellcode-Arbeitsbereich zu leeren.

› Um die Funktion Service Directory Maintenance aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Feld **Code** des Menüs **Client Maintenance** das folgende Kommando ein:

```
SM
```

- 2 Drücken Sie ENTER.

- Wenn das Serviceverzeichnis bereits Servicedefinitionen enthält, erscheint ein Fenster mit der Meldung, dass vorhandene Dienstdefinitionen gefunden wurden:

```
Existing service definitions found
```

Geben Sie im Fenster im Feld **Code** ein A (Standardwert) ein, um alte Definitionen zu behalten und neue anzuhängen, und drücken Sie ENTER.

Oder:

Geben Sie im Fenster im Feld **Code** ein I ein, um alle vorhandenen Definitionen zu ignorieren und aus dem Service Directory zu löschen, und drücken Sie ENTER.

Die Service Directory-Standardansicht wird angezeigt (Beispiel):

Beispiel 1 - Service Directory-Standardansicht

```

15:00:11          ***** NATURAL SYSRPC UTILITY *****                2016-07-18
                    - Service Directory -                               Library SAGTST

      Node          Tr.          Server          Logon  Library          Program
1      ETB045_____ B          _____          -      _____          _____
2      _____          -      NRPC001_____          N      _____          _____
3      _____          -      _____          -      SYSTEM_____          _____
4      _____          -      _____          -      _____          SUB1_____
5      _____          -      NRPC002_____          Y      _____          _____
6      _____          -      _____          -      SYSTEM_____          _____
7      _____          -      _____          -      _____          SUB2_____
8      _____          -      _____          -      _____          SUB3_____
9      _____          -      _____          -      _____          _____
10     _____          -      _____          -      _____          _____
11     _____          -      _____          -      _____          _____
12     _____          -      _____          -      _____          _____
13     _____          -      _____          -      _____          _____
14     _____          -      _____          -      _____          _____
15     _____          -      _____          -      _____          _____
16     _____          -      _____          -      _____          _____

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Long Exit Find -H  +H  -P  +P  Top  Bot  <  Canc
    
```

Der Bildschirm **Service Directory** bietet maximal 500 Zeilen für die Eingabe.

- 3 Wenn Sie PF11 drücken oder das Kleiner-als-Zeichen (<) in die Kommandozeile eingeben, wird die erweiterte Knoten-/Serveransicht des **Service Directory**-Bildschirms ähnlich wie im folgenden Beispiel angezeigt:

Beispiel 2 - Erweiterte Service Directory-Ansicht

```

15:09:01          ***** NATURAL SYSRPC UTILITY *****          2016-07-18
                   - Service Directory -                          Library SAGTST

      Node                Tr.                Server                Logon
1  ETB045_____          B _____          _____          _
2  _____          -  NRPC001_____          _____          N
3  _____          -  _____          _____          -
4  _____          -  _____          _____          -
5  _____          -  NRPC002_____          _____          Y
6  _____          -  _____          _____          -
7  _____          -  _____          _____          -
8  _____          -  _____          _____          -
9  _____          -  _____          _____          -
10 _____          -  _____          _____          -
11 _____          -  _____          _____          -
12 _____          -  _____          _____          -
13 _____          -  _____          _____          -
14 _____          -  _____          _____          -
15 _____          -  _____          _____          -
16 _____          -  _____          _____          -

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help Long Exit Find -H  +H  -P  +P  Top  Bot  >  Canc

```

Wenn Sie PF11 drücken oder das Größer-als-Zeichen (>) in die Kommandozeile eingeben, wird die Standardansicht des **Service Directory**-Bildschirms angezeigt, wie in [Beispiel 1 - Service Directory-Standardansicht](#) dargestellt.

Felder auf dem Bildschirm Dienstleistungsverzeichnis Der Bildschirm Dienstleistungsverzeichnis enthält die folgenden Eingabefelder (ein Eintrag pro Zeile):

Felder auf dem Service Directory-Bildschirm

Der **Service Directory**-Bildschirm enthält die folgenden Eingabefelder (ein Eintrag pro Zeile):

Feld	Beschreibung				
Node	<p>Der Name des Knotens, an den der Remote CALLNAT gesendet wird. Siehe auch <i>Natural RPC Terminology</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)</i> -Dokumentation.</p> <p>Die maximale Länge der Eingabe ist wie folgt:</p> <p>Standardansicht des Bildschirms Service Directory: 16 characters</p> <p>Erweiterte Knoten-/Serveransicht des Bildschirms Service Directory: 32 Zeichen</p> <p>Fenster Long Name (siehe PF2 in <i>Direktkommandos und PF-Tasten</i>) des Bildschirms Service Directory: bis zu 192 Zeichen.</p>				
Tr.	<p>Das zu verwendende Transportprotokoll:</p> <p>B steht für EntireX Broker ACI-Protokoll.</p>				
Server	<p>Der Name des Servers, an den der Remote CALLNAT gesendet wird. Siehe auch <i>Natural RPC Terminology</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)</i> -Dokumentation.</p> <p>Die maximale Länge der Eingabe ist wie folgt:</p> <p>Standardansicht des Bildschirms Service Directory: 16 Zeichen</p> <p>Erweiterte Knoten-/Serveransicht des Bildschirms Service Directory: 32 Zeichen</p>				
Logon	<p>Initiiert eine Natural-Anmeldung beim Server.</p> <hr/> <p>Dies ist auf Server- oder Knotenebene möglich und gilt für alle Definitionen, die auf einer hierarchisch niedrigeren Ebene vorgenommen wurden. Wenn die Logon-Option bei einem bestimmten Server gesetzt wurde, gilt sie für alle zugehörigen Library- und Subprogramm-Definitionen.</p> <hr/> <p>Mögliche Werte:</p> <table border="1" data-bbox="253 1318 1385 1871"> <tr> <td data-bbox="253 1318 678 1791">Y</td> <td data-bbox="678 1318 1385 1791">Wenn die Option auf Y (Ja) gesetzt ist, initiiert der Client bei jeder nicht-konversationellen CALLNAT-Anforderung oder bei jedem Start einer Konversation eine Natural-Anmeldung beim Server unter Verwendung des aktuellen Library-Namens auf dem Client, unabhängig von den Libraries in der untergeordneten Spalte Library, die zum Feld Server gehört. Sie können die Anwendungsprogrammierschnittstelle USR4008N verwenden, um eine andere Library anzugeben (siehe auch <i>Bei einer anderen Library anmelden</i> im Kapitel <i>Logon-Option benutzen</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)</i>-Dokumentation).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="253 1791 678 1871">N or</td> <td data-bbox="678 1791 1385 1871">Wenn N (Nein) oder kein Wert eingegeben wird, wird keine Anmeldung initiiert.</td> </tr> </table>	Y	Wenn die Option auf Y (Ja) gesetzt ist, initiiert der Client bei jeder nicht-konversationellen CALLNAT-Anforderung oder bei jedem Start einer Konversation eine Natural-Anmeldung beim Server unter Verwendung des aktuellen Library-Namens auf dem Client, unabhängig von den Libraries in der untergeordneten Spalte Library , die zum Feld Server gehört. Sie können die Anwendungsprogrammierschnittstelle USR4008N verwenden, um eine andere Library anzugeben (siehe auch <i>Bei einer anderen Library anmelden</i> im Kapitel <i>Logon-Option benutzen</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)</i> -Dokumentation).	N or	Wenn N (Nein) oder kein Wert eingegeben wird, wird keine Anmeldung initiiert.
Y	Wenn die Option auf Y (Ja) gesetzt ist, initiiert der Client bei jeder nicht-konversationellen CALLNAT-Anforderung oder bei jedem Start einer Konversation eine Natural-Anmeldung beim Server unter Verwendung des aktuellen Library-Namens auf dem Client, unabhängig von den Libraries in der untergeordneten Spalte Library , die zum Feld Server gehört. Sie können die Anwendungsprogrammierschnittstelle USR4008N verwenden, um eine andere Library anzugeben (siehe auch <i>Bei einer anderen Library anmelden</i> im Kapitel <i>Logon-Option benutzen</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)</i> -Dokumentation).				
N or	Wenn N (Nein) oder kein Wert eingegeben wird, wird keine Anmeldung initiiert.				

Feld	Beschreibung				
	<p><i>blank</i></p> <hr/> <p>Nach der Ausführung des Remote CALLNAT (erfolgreich oder nicht) oder am Ende einer Konversation wird die Server Library in ihren vorherigen Zustand zurückgesetzt. Weitere Informationen finden Sie unter <i>Logon-Option benutzen</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)</i>-Dokumentation.</p> <hr/> <p>Siehe auch Server-Kommandos ausführen (Server Command).</p>				
Library	Library SYSTEM oder der Name der Library, bei der Ihre Client-Anwendung während der Ausführung des Remote CALLNAT angemeldet ist.				
Program	<p>Der Name des Remote Subprogramms, auf das vom Client aus zugegriffen werden soll.</p> <hr/> <p>Sie können einen Namen oder einen Namensbereich eingeben. Gültige Namen sind beliebige Kombinationen aus einem oder mehreren alphanumerischen Zeichen mit einem oder mehreren Stern-Zeichen (*) und/oder einem oder mehreren Fragezeichen (?).</p> <p>Dabei bedeutet:</p> <p>Stern (*) eine beliebige Zeichenkette, Fragezeichen (?) ein einzelnes Zeichen.</p> <hr/> <p>Ungültige Kombinationen sind:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>*?</td> <td>Ein Stern gefolgt von einem Fragezeichen wird in ?* umgewandelt.</td> </tr> <tr> <td>**</td> <td>Zwei oder mehr aufeinanderfolgende Sterne werden in einen einzelnen Stern umgewandelt..</td> </tr> </tbody> </table>	*?	Ein Stern gefolgt von einem Fragezeichen wird in ?* umgewandelt.	**	Zwei oder mehr aufeinanderfolgende Sterne werden in einen einzelnen Stern umgewandelt..
?	Ein Stern gefolgt von einem Fragezeichen wird in ? umgewandelt.				
**	Zwei oder mehr aufeinanderfolgende Sterne werden in einen einzelnen Stern umgewandelt..				

Auswahlkriterien für Knoten und Server

Zur Natural-Laufzeit hängt die Auswahl eines Knotens und Servers vom Wert der Felder **Program** und **Library** ab. Halten Sie die folgenden Bedingungen ein:

Nicht-konversationelles CALLNAT

1. Das Feld **Library** muss den Namen der aktuellen Application Library oder SYSTEM enthalten.
2. Der Name des in der CALLNAT-Anweisung angegebenen Subprogramms muss im Feld **Program** enthalten sein, das zum Feld **Library** in Punkt (1) gehört.

Konversationelles CALLNAT

1. Das Feld **Library** muss den Namen der aktuellen Application Library oder SYSTEM enthalten.

2. Alle im Statement `OPEN CONVERSATION` angegebenen Subprogramme müssen in einem **Program**-Feld enthalten sein, das zum Feld **Library** unter Punkt (1) gehört.

Der für ein nicht-konversationelles oder konversationelles `CALLNAT` verwendete Knoten und Server werden aus den übergeordneten Feldern **Node** und **Server** des Feldes **Library** in Punkt (1) übernommen.

Kommandos zur Pflege des Service Directory

Dieser Abschnitt enthält Informationen zu den Kommandos, die auf dem Bildschirm **Service Directory** zur Verfügung stehen:

- [Zeilenkommandos](#)
- [Direktkommandos und PF-Tasten](#)

Zeilenkommandos

Mit den Zeilenkommandos, die auf dem Bildschirm **Service Directory** zur Verfügung stehen, können Sie einzelne oder mehrere Zeilen, die Feldwerte enthalten, kopieren, verschieben oder löschen.

Geben Sie ein Zeilenkommando am Anfang einer Zeile ein, d.h. überschreiben Sie die fortlaufende Nummer und drücken Sie `ENTER`.

Siehe auch [Um einen Zeilenblock zu kopieren oder zu verschieben](#) und das Direktkommando `RESET`.

Zeilenkommando	Funktion
A	Kopiert oder verschiebt den mit <code>CC</code> oder <code>MM</code> markierten Zeilenblock unter der Zeile, in der das Kommando eingegeben wurde.
CC	Markiert den zu kopierenden Zeilenblock.
D	Löscht die markierte Zeile.
DD	Markiert und löscht einen Zeilenblock. Markieren Sie einen Zeilenblock, indem Sie dieses Kommando in der ersten und letzten Zeile des Blocks eingeben und <code>ENTER</code> drücken, um das Kommando auszuführen.
I	Fügt fünf Leerzeilen unter der Zeile ein, in der das Kommando eingegeben wurde. Der Cursor wird in die erste neue Zeile unterhalb der Spalte Server oder Library gesetzt, je nachdem, welches Element (Knoten, Server, Library, Programm) in der Zeile enthalten ist, in der Sie das Kommando eingeben. Beispiele:

Zeilenkommando	Funktion
	Wenn die Zeile einen Knoten- oder Servernamen enthält, wird der Cursor unter die Spalte Server platziert. Enthält die Zeile den Namen einer Library oder eines Programms, wird der Cursor unter die Spalte Library gesetzt.
MM	Markiert den zu verschiebenden Zeilenblock.
P	Kopiert oder verschiebt den mit CC oder MM markierten Zeilenblock oberhalb der Zeile, in der der Befehl eingegeben wurde.

➤ **Um einen Zeilenblock zu kopieren oder zu verschieben:**

- 1 Überschreiben Sie am Anfang der Zeile, in der der Block beginnt, die laufende Nummer mit einem der folgenden Zeilenkommandos:

CC

um den Block zu kopieren oder

MM

zum Verschieben des Blocks.

- 2 Überschreiben Sie am Anfang der Zeile, in der der Block endet, die laufende Nummer mit einem der folgenden Zeilenkommandos:

CC

um den Block zu kopieren oder

MM

zum Verschieben des Blocks.

- 3 Drücken Sie ENTER.

Die Zeilenkommandos verschwinden, die laufenden Nummern werden wieder angezeigt und der Zeilenblock ist markiert.

- 4 Geben Sie am Anfang der Zeile, unter oder über der Sie den markierten Zeilenblock platzieren wollen, eines der folgenden Zeilenkommandos ein:

A

zum Kopieren oder Verschieben des Blocks *unter* die angegebene Zeile oder

P

um den Block *über* die angegebene Zeile zu kopieren oder zu verschieben.

Beachten Sie, dass Sie A oder P nur auf Zeilen ausführen können, in denen mindestens ein Feld gefüllt ist.

- 5 Drücken Sie ENTER.

Der Zeilenblock wird unter oder über die angegebene Zeile kopiert bzw. verschoben.

Direktkommandos und PF-Tasten

Im Bildschirm **Service Directory** können Sie die folgenden Direktkommandos in die Kommandozeile eingeben bzw. durch Drücken der entsprechend belegten PF-Tasten absetzen.

Direktkommando	PF-Taste	Funktion				
EXPIRATION		<p>Die Daten des Remote Directory werden zur Laufzeit geladen. Die Verfallszeit in Sekunden bestimmt die Gültigkeitsdauer dieser Daten. Wenn Directory-Daten nach der eingestellten Ablaufzeit angefordert werden, werden sie automatisch neu geladen. Wird die Verfallszeit auf 0 gesetzt, werden die Remote Directory-Daten nicht neu geladen.</p> <p>Mit dem Direktkommando EXPIRATION können Sie eine Verfallszeit in Sekunden eingeben, zum Beispiel EXPIRATION 86400. Das Maximum ist eine 8-stellige Zahl.</p> <p>Wenn Sie mit dem Befehl keinen Parameter angeben, erscheint das Fenster Expiration Time, in dem Sie die aktuelle Verfallszeit anzeigen oder ändern können.</p>				
RESET		<p>Entfernt die mit einem Zeilenkommando gesetzten Zeilenmarkierungen, siehe Zeilenkommandos.</p> <p>Beachten Sie, dass, wenn Zeilen falsch markiert wurden, eine entsprechende Meldung erscheint und Sie den fehlerhaften Zeilenbefehl entfernen müssen, bevor Sie RESET eingeben.</p>				
	PF1	Ruft die Online-Hilfe des Editors auf.				
	PF2	Öffnet das Fenster Long Name , in dem Sie einen Knotennamen mit bis zu 192 Zeichen eingeben können.				
	PF3	Exit (Beenden): Fordert Sie auf, die Änderungen zu speichern und den Bildschirm Service Directory zu verlassen.				
FIND	PF4	<p>Ruft das Fenster Find Item auf, in dem Sie nach einem Namen suchen können::</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Find what</td> <td>Was suchen: Geben Sie eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.</td> </tr> <tr> <td>Case sensitive</td> <td>Groß-/Kleinschreibung: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um zwischen Groß- und Kleinbuchstaben zu unterscheiden.</td> </tr> </table>	Find what	Was suchen: Geben Sie eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.	Case sensitive	Groß-/Kleinschreibung: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um zwischen Groß- und Kleinbuchstaben zu unterscheiden.
Find what	Was suchen: Geben Sie eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.					
Case sensitive	Groß-/Kleinschreibung: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um zwischen Groß- und Kleinbuchstaben zu unterscheiden.					

Direktkommando	PF-Taste	Funktion																		
		<table border="1"> <tr> <td>Whole words only</td> <td>Nur ganze Wörter: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um nur nach ganzen Wörtern zu suchen.</td> </tr> </table> <p>Drücken Sie ENTER, um die Suche zu starten und von einem Treffer zum nächsten zu gelangen, falls ein solcher vorhanden ist. Drücken Sie PF4, um die Suche von Anfang an zu starten.</p> <p>Die Treffer werden mit dem Cursor markiert.</p>	Whole words only	Nur ganze Wörter: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um nur nach ganzen Wörtern zu suchen.																
Whole words only	Nur ganze Wörter: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um nur nach ganzen Wörtern zu suchen.																			
REPLACE	PF16	<p>Ruft das Fenster Replace Item (Element ersetzen) auf, in dem Sie nach einzelnen oder mehreren Namen suchen und diese ersetzen können (Groß- und Kleinschreibung wird dabei nicht beachtet):</p> <table border="1"> <tr> <td>Find</td> <td>Suchen: Geben Sie eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.</td> </tr> <tr> <td>Replace with</td> <td>Ersetzen durch: Geben Sie eine alphanumerische Ersetzungszeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.</td> </tr> <tr> <td>Whole words only</td> <td>Nur ganze Wörter: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um nur nach ganzen Wörtern zu suchen.</td> </tr> <tr> <td>Search only</td> <td> <p>Nur suchen: Standardmäßig werden alle Namen im Service-Directory nach Übereinstimmungen durchsucht (leerer Feldeintrag).</p> <p>Sie können einen der folgenden Buchstaben eingeben, um die Suche auf eines der folgenden Elemente zu beschränken:</p> <table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>Nur Knotennamen</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>Nur Servernamen</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>Nur Library-Namen</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>Nur Programmnamen</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td>Replace all</td> <td>Alles ersetzen: Ersetzt alle gefundenen Vorkommen der Suchzeichenfolge.</td> </tr> </table> <p>Drücken Sie ENTER, um mit der Suche zu beginnen und von einem Treffer zum nächsten zu gelangen, falls einer vorhanden ist.</p>	Find	Suchen: Geben Sie eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.	Replace with	Ersetzen durch: Geben Sie eine alphanumerische Ersetzungszeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.	Whole words only	Nur ganze Wörter: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um nur nach ganzen Wörtern zu suchen.	Search only	<p>Nur suchen: Standardmäßig werden alle Namen im Service-Directory nach Übereinstimmungen durchsucht (leerer Feldeintrag).</p> <p>Sie können einen der folgenden Buchstaben eingeben, um die Suche auf eines der folgenden Elemente zu beschränken:</p> <table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>Nur Knotennamen</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>Nur Servernamen</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>Nur Library-Namen</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>Nur Programmnamen</td> </tr> </table>	N	Nur Knotennamen	S	Nur Servernamen	L	Nur Library-Namen	P	Nur Programmnamen	Replace all	Alles ersetzen: Ersetzt alle gefundenen Vorkommen der Suchzeichenfolge.
Find	Suchen: Geben Sie eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.																			
Replace with	Ersetzen durch: Geben Sie eine alphanumerische Ersetzungszeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen ein.																			
Whole words only	Nur ganze Wörter: Ersetzen Sie die Standardeinstellung N (Nein) durch Y (Ja), um nur nach ganzen Wörtern zu suchen.																			
Search only	<p>Nur suchen: Standardmäßig werden alle Namen im Service-Directory nach Übereinstimmungen durchsucht (leerer Feldeintrag).</p> <p>Sie können einen der folgenden Buchstaben eingeben, um die Suche auf eines der folgenden Elemente zu beschränken:</p> <table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>Nur Knotennamen</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>Nur Servernamen</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>Nur Library-Namen</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>Nur Programmnamen</td> </tr> </table>	N	Nur Knotennamen	S	Nur Servernamen	L	Nur Library-Namen	P	Nur Programmnamen											
N	Nur Knotennamen																			
S	Nur Servernamen																			
L	Nur Library-Namen																			
P	Nur Programmnamen																			
Replace all	Alles ersetzen: Ersetzt alle gefundenen Vorkommen der Suchzeichenfolge.																			

Direktkommando	PF-Taste	Funktion
		Drücken Sie PF4, um die Suche von Anfang an zu starten. Die Treffer werden mit dem Cursor markiert.
REPLACE <i>replace-clause</i>		Führt die im Fenster Replace Item angebotenen Ersetzungsfunktionen aus. Entspricht der <i>replace-clause</i> -Klausel des SYSRPC SM REPLACE-Kommandos.
-H	PF5	Blättert eine halbe Seite vor/zurück.
+H	PF6	
-P	PF7	Blättert eine Seite rückwärts/vorwärts.
+P	PF8	
TOP	PF9	Blättert an den Anfang der Liste.
BOT	PF10	Blättert an das Ende der Liste.
	PF11	Schaltet zwischen der Standardansicht des Service Directory -Bildschirms (siehe Beispiel 1 - Service Directory-Standardansicht) und der erweiterten Ansicht der Felder Knoten und Server um (siehe Beispiel 2 - Erweiterte Service Directory-Ansicht).
>	PF11	Zeigt die erweiterte Ansicht der Felder Node und Server an. In der erweiterten Knoten-/Serveransicht werden die Felder Library und Program nicht angezeigt, wie in Beispiel 2 - Erweiterte Service Directory-Ansicht dargestellt. Zeigt die Standardansicht des Bildschirms Dienstverzeichnis an, wie in Beispiel 1 - Standardansicht des Dienstverzeichnisses dargestellt.
<	PF11	Zeigt die Standardansicht des Bildschirms Service Directory an, wie in Beispiel 1 - Service Directory-Standardansicht dargestellt.
CANCEL	PF12	Beendet den Bildschirm Service Directory , ohne Änderungen zu speichern.

84

Elemente im Service Directory ersetzen

- Syntax des Direktkommandos SYSRPC SM REPLACE 780

Mit dem Direktkommando `SYSRPC SM REPLACE` können Sie die Namen von Knoten, Servern, Libraries und Programmen ersetzen, die in einem Service Directory definiert sind.

Das Direktkommando `SYSRPC SM REPLACE` entspricht dem Kommando `SM REPLACE`, das Sie im Bildschirm **Service Directory Maintenance** eingeben können. Siehe [Kommandos zur Pflege des Service Directory](#).

Das Direktkommando `SYSRPC SM REPLACE` kann online und im Batch-Modus verwendet werden.

Dieses Kapitel enthält folgende Informationen:

Syntax des Direktkommandos `SYSRPC SM REPLACE`

```
SYSRPC SM REPLACE replace-clause
```

replace-clause

Die Klausel *replace-clause* des Kommandos `REPLACE` entspricht der Klausel *replace-clause* des Direktkommandos `SM REPLACE`.

```
[ ANY
  NODE
  SERVER
  LIBRARY
  PROGRAM ] search-string WITH replace-string [ ALL
  FIRST ] [WHOLE]
```

Die Syntaxelemente werden in der folgenden Tabelle erläutert:

ANY	Sucht nach allen im Service Directory angegebenen Namen. Dies ist der Standardwert.
NODE	Sucht nur nach Knotennamen.
SERVER	Sucht nur nach Servernamen.
LIBRARY	Sucht nur nach Library-Namen.
PROGRAM	Sucht nur nach Programmnamen.
<i>search-string</i>	Eine alphanumerische Suchzeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen.
WITH	Leitet den <i>replace-string</i> ein.
<i>replace-string</i>	Eine alphanumerische Ersetzungszeichenfolge mit bis zu 32 Zeichen.
ALL	Ersetzt alle gefundenen Vorkommen der Suchzeichenfolge.
FIRST	Ersetzt nur das erste Vorkommen der gefundenen Suchzeichenfolge. Dies ist der Standardwert.

WHOLE	Ersetzt nur Vorkommen, die mit der gesamten Suchzeichenfolge übereinstimmen.
-------	--



Anmerkung: Bei der Suche wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

85

Interface-Objekte generieren - Allgemeine Aspekte

Ein Interface-Objekt ist ein Natural-Subprogramm, das dazu dient, das aufrufende Programm des Clients mit einem Subprogramm auf einem Server zu verbinden.

Interface-Objekte sind eigentlich nicht erforderlich, wenn die automatische Natural RPC-Ausführung verwendet wird, mit einer wichtigen Ausnahme, die unten beschrieben wird. Es kann jedoch von Vorteil sein, Interface-Objekte zu erzeugen, wie in *Interface Objects and Automatic RPC Execution* im Kapitel *Operating a Natural RPC Environment* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call)*-Dokumentation erläutert.

Hinweis bezüglich EntireX RPC Servern:

Es wird empfohlen, ein Interface-Objekt zu generieren, wenn Sie einen EntireX RPC Server aufrufen wollen. In diesem Fall müssen Sie die in diesem Abschnitt beschriebene SYSRPC-Funktion **Interface Object Generation** verwenden, um die gleiche Gruppenstruktur und die gleichen Attribute (Parameterrichtung) wie in der IDL (Interface Definition Language) des Subprogramms zu definieren. Wenn die IDL keine Gruppenstrukturen enthält, wird empfohlen, vor der Generierung des Interface-Objekts das Direktkommando `COMPAT IDL` zu verwenden. Einzelheiten hierzu finden Sie unter [Besondere Aspekte beim Aufrufen von EntireX RPC Servern](#) Spezielle Überlegungen zum Aufruf von EntireX RPC-Servern.

Hinweis bezüglich Reliable RPC:

Es wird empfohlen, ein Interface-Objekt zu generieren, wenn Sie Reliable RPC verwenden möchten. Wenn die Parameterdefinitionen keine Gruppenstrukturen enthalten, müssen Sie vor der Generierung des Interface-Objekts das Kommando `COMPAT IDL` einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie unter [Besondere Aspekte bei Reliable RPC](#).

Sie können ein Interface-Objekt aus neuen Parameterdefinitionen oder aus bestehenden Definitionen in einem Subprogramm oder einem Parameterdatenbereich (PDA) generieren.



Vorsicht: Das für die Generierung eines Interface-Objekts verwendete Subprogramm oder PDA kann nicht mehr in der lokalen Umgebung auf der Client-Seite referenziert werden.

Die Funktion **Interface Object Generation** ändert den Quellcode des Subprogramms vollständig, so dass es für lokale Programmaufrufe unbrauchbar wird.

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Funktionen und Kommandos, die für die Generierung einzelner oder mehrerer Interface-Objekte zur Verfügung stehen:

- **Einzelne Interface-Objekte mit Parameterangabe generieren**
- **Mehrere Interface-Objekte generieren**

86 Einzelne Interface-Objekte mit Parameterangabe

generieren


- Funktion Interface Object Generation benutzen 786
- Parameter angeben 789
- Beispiele für die Generierung von Interface-Objekten 792

Die Funktion **Interface Object Generation** bietet die Möglichkeit, einzelne Interface-Objekte online in einem separaten Bildschirm zu generieren. Die benötigten Parameterdefinitionen geben Sie entweder ein oder lesen sie aus einem bestehenden Subprogramm oder einem Parameterdatenbereich (s. Parameter Data Area, PDA) ein.

Die Generierung eines Schnittstellenobjekts aus einer PDA erspart Ihnen die Erstellung eines Subprogramms und die Definition eines Inline-Parameterdatenbereichs.

Funktion Interface Object Generation benutzen

Interface-Objekte werden in der aktuellen Natural Library in der aktuellen Systemdatei generiert. Es wird daher dringend empfohlen, sich zur Ausführungszeit des Remote CALLNAT in der vom Client verwendeten Application Library (oder einer ihrer Steplibs) anzumelden.

 **Wichtig:** Die Funktion **Interface Object Generation** überschreibt alle im Quellcode-Arbeitsbereich enthaltenen Daten. Wenn Sie die Funktion aufrufen, werden Sie durch eine entsprechende Meldung davor gewarnt, vorhandene Daten unbeabsichtigt zu löschen: Drücken Sie PF12, um abzubrechen, oder drücken Sie ENTER, um die Aktion zu bestätigen und den Inhalt des Quellcode-Arbeitsbereich zu überschreiben.

› Um ein einzelnes Interface-Objekt zu generieren:

- 1 Bevor Sie die SYSRPC Utility aufrufen, sollten Sie Folgendes beachten:
 - Melden Sie sich bei der Library an, in der Sie das Interface-Objekt generieren wollen.
 - Wenn Sie ein Interface-Objekt aus einem Parameter-Datenbereich (PDA) generieren: Benennen Sie den PDA, von dem Sie das Interface-Objekt generieren wollen, um oder kopieren Sie ihn, wenn es auf der Client-Seite noch Objekte gibt, die auf diesen PDA verweisen. Der neue Name des PDA muss mit dem Namen des Remote CALLNAT-Programms identisch sein.

- 2 Geben Sie im Feld **Code** des Menüs **Client Maintenance** das folgende Kommando ein:

```
IG
```

- 3 Drücken Sie ENTER.

Der Bildschirm **Generate Interface Object** erscheint.

- 4 Geben Sie im Feld **Program Name** den Namen des zu generierenden Interface-Objekts ein.

Der Name des Interface-Objekts muss mit dem Namen des Remote CALLNAT-Programms identisch sein.

Das Feld **Library** ist mit dem Namen der aktuellen Library vorbelegt und kann nicht geändert werden.

Geben Sie im Feld **Compression** die Komprimierungsart 0, 1 oder 2 an (Standardwert ist 1). Siehe *Komprimierung verwenden in Betrieb einer Natural RPC-Umgebung* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call) -Dokumentation*.

5 Drücken Sie ENTER.

- Wenn der im Feld **Program Name** eingegebene Name mit dem Namen eines Objekts übereinstimmt, das bereits in der zugeordneten Library existiert, erscheint ein Fenster mit einer entsprechenden Meldung:

Geben Sie ein N (Nein) ein und drücken Sie ENTER, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten. Sie kehren dann zum Menü **Client Maintenance** zurück.

Oder:

Geben Sie ein Y (Ja) ein und drücken Sie ENTER, wenn Sie mit der Generierung von Interface-Objekten fortfahren wollen.

Wenn der angegebene Name mit einem katalogisierten Objekt vom Typ Subprogramm oder PDA identisch ist, werden die Parameterdefinitionen des entsprechenden Subprogramms oder PDA auf dem Bildschirm **Interface Generation** angezeigt.

Ist der angegebene Name identisch mit einem bereits generierten Interface-Objekt, zu dem auch ein Quellcode-Objekt existiert, werden alle Feldattribute (siehe auch *Parameter angeben*) beibehalten.

- Wenn die im Feld **Program Name** eingegebene Zeichenkette nicht mit dem Namen eines Objekts übereinstimmt, das bereits in der zugewiesenen Library existiert, wird ein leerer **Interface Object Generation**-Bildschirm angezeigt.

6 Fügen Sie auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** die im Interface-Objekt zu verwendenden Parameter hinzu oder ändern Sie sie, wie in *Parameter angeben* beschrieben.

Die Kommandos auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** entsprechen den Kommandos, die unter *Kommandos zur Pflege des Service Directory* im Kapitel *Funktion Service Directory Maintenance benutzen* beschrieben sind.

Ausnahmen:

Attribute	Werte
EXPIRATION	Nicht anwendbar bei der Interface-Objekt-Generierung.
COMPAT	<p>IDL Generiert ein Interface-Objekt gemäß den IDL-Anforderungen.</p> <p>NONE Generiert ein Interface-Objekt gemäß den Natural-Anforderungen.</p> <p>void COMPAT-Einstellung anzeigen.</p> <p>Anmerkung: Siehe auch: <i>Besondere Aspekte beim Reliable RPC</i> und <i>Besondere Aspekte beim Aufrufen von EntireX RPC Servern</i> .</p>
LIMIT	<p>32000 Setzt die obere Größenbegrenzung auf 32000 Bytes.</p> <p>1GB Setzt die obere Größenbegrenzung auf 1 GB.</p> <p>void Entfernt eine mit LIMIT 32000 oder LIMIT 1GB gesetzte Größenbegrenzung.</p>

- 7 Drücken Sie ENTER, um das Interface-Objekt zu generieren und zu beenden. Das Interface-Objekt wird in der zugewiesenen Library generiert.

Es erscheint das Fenster **SYSRPC - Information**, das die Größe des Interface-Objekts anzeigt, die für das Senden von Daten vom Client zum Server oder umgekehrt erforderlich ist. Die Größe beinhaltet die internen RPC-Informationen, die für das Interface-Objekt verwendet werden. Die Angabe der Größe hilft Ihnen bei der Konfiguration der verwendeten Middleware-Schicht, z. B. der Broker-Attributdatei, wenn EntireX Broker verwendet wird.

Die folgende Meldung erscheint im Fenster **SYSRPC - Information**, wenn Sie ein Interface-Objekt aus dem Beispiel-Subprogramm TESTS5 generieren (siehe *Beispiel 1* weiter unten):

```
Interface Object TESTS5 is generated in library SAGTEST (99,49).
It requires:
    Send length: 2249 bytes
    Receive length: 2221 bytes
```

Bei Verwendung von dynamischen Parametern, X-Arrays oder X-Gruppen-Arrays gibt diese Meldung nur die Mindestlängenanforderungen an. Der tatsächliche Längenbedarf kann nur während der Programmausführung ermittelt werden und kann von Aufruf zu Aufruf unterschiedlich sein. Überschreitet die Sendelänge oder die Empfangslänge die Entire-Netzwerk-Grenze von 32000 Bytes, erscheint ein Fenster mit einer entsprechenden Warnung:

Geben Sie ein Y (Ja) ein, um fortzufahren, oder ein N (Nein), um die Generierung abubrechen. Wenn Sie ein Y eingeben, wird diese Einstellung für die gesamte SYSRPC-Sitzung beibehalten, d.h. Sie können mit der Generierung von Interface-Objekten fortfahren, ohne weitere Warnungen zu erhalten.

Überschreitet die Gesamtzahl der gesendeten oder empfangenen Daten (ohne interne RPC-Informationen) die Grenze von 1073739357 Bytes (1 GB minus 2467 Bytes interne RPC-Info-

mationen), bricht die SYSRPC Utility die Verarbeitung ab und gibt eine entsprechende Fehlermeldung aus. Diese Fehlermeldung zeigt die Zwischensumme der Daten in Bytes an, die in dem Feld, bis zu dem die Zwischensumme berechnet wurde, übertragen werden konnten. Das entsprechende Feld ist dann markiert. Reduzieren Sie in diesem Fall die Datenmenge, bevor Sie die Generierung fortsetzen.

Wenn das Interface-Objekt in der Natural System Library SYSRPC generiert wurde, müssen Sie es mit der Natural Transfer Utility SYSMAIN oder dem Object Handler in die Application Library oder Steplib verschieben. Beachten Sie, dass Sie eventuell den Quellcode des Interface-Objekts in der Zielumgebung neu katalogisieren müssen.

Parameter angeben

In den Eingabefeldern auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** können Sie die Parameterdefinitionen eingeben, die im Interface-Objekt verwendet werden. Sie können bis zu 5000 Parameter angeben. Sofern in der nachstehenden Tabelle nicht anders angegeben, ist die Eingabe in die Felder obligatorisch.

Feld	Beschreibung
Level	<p>Die Ebene des Feldes.</p> <p>Ebene kann eine Zahl im Bereich von 01 (höchste Ebene) bis 99 (niedrigste Ebene) sein. Die führende 0 ist optional.</p> <p>Für ein Beispiel einer Gruppendefinition siehe Gruppen definieren und Beispiel 2.</p>
Attr	<p>Das Attribut des Parameters:</p> <p>M (Modifiable/änderbar - INOUT), O (Output/Ausgabe - OUT) oder I (Input/Eingabe - IN).</p> <p>Parameter, denen eine Ebenennummer von 2 oder höher zugewiesen wurde, werden als Teil einer Gruppe betrachtet. Parameter innerhalb einer Gruppe müssen dasselbe Attribut haben wie die unmittelbar vorangehende Gruppe, die eine Ebene höher zugeordnet ist. Bei verschachtelten Gruppen ist dies das Attribut der Gruppe mit der höchsten Ebene. Ein Beispiel für eine Gruppendefinition finden Sie unter Beispiel 2.</p> <p>Wenn ein Interface-Objekt aus einem Subprogramm oder aus einem PDA generiert wurde, ist das Attribut standardmäßig M, was eventuell geändert werden muss.</p> <p>Wenn ein Interface-Objekt aus einem anderen Interface-Objekt generiert wurde, werden die für das ursprüngliche Objekt angegebenen Attributwerte beibehalten.</p> <p>Das generierte Interface-Objekt enthält einen Kommentar, der angibt, welches Attribut für den Parameter angegeben wurde: IN, OUT oder INOUT.</p>

Feld	Beschreibung
Type	Ein Natural-Datenformat wie N (numerisch) und G (Gruppe) oder K (Kanji). Die Natural-Datenformate C (Attributsteuerung) und HANDLE OF OBJECT sind nicht zulässig. Beschreibung der Natural-Datenformate siehe <i>Format und Länge von Benutzervariablen</i> und <i>Spezielle Formate</i> im Abschnitt <i>Benutzervariablen</i> im Leitfaden zur Programmierung.
Length	Die Länge des Parameters oder DYNAMIC. Dieses Feld gilt nicht für die folgenden Natural-Datenformate: D (Datum), G (Gruppe), L (logisch) und T (Zeit). Das Natural-Datenformat A ist auf 1073739357 Bytes beschränkt, das Natural-Datenformat B auf 536869678 Bytes. DYNAMIC bezeichnet einen dynamischen Parameter und gilt für die Natural-Datenformate A und B.
Prec	Gilt nur für die Natural-Datenformate N (numerisch) und P (gepackt). Optional. Die Genauigkeit des Parameters, d. h. die Anzahl der Stellen nach dem Dezimalzeichen.
Dimension 1/2/3	Gilt nur bei Arrays. Optional. Die erste, zweite und dritte Dimension des Parameters. Ein X-Array oder ein X-Gruppen-Array wird durch Eingabe eines Sterns (*) für eine Dimension angegeben. Siehe auch <i>X-Arrays und X-Gruppen-Arrays definieren</i> .

Dieser Abschnitt enthält Informationen über:

- [Gruppen definieren](#)
- [X-Arrays und X-Gruppen-Arrays definieren](#)
- [Besondere Aspekte beim Reliable RPC](#)
- [Besondere Aspekte beim Aufrufen von EntireX RPC Servern](#)

Gruppen definieren

Sie müssen nur eine Gruppenstruktur für ein Client-Natural-Objekt definieren, das ein Nicht-Natural-Objekt auf einem EntireX-RPC-Server aufruft. Die Gruppenstruktur muss mit der IDL-Definition in EntireX übereinstimmen (siehe *Besondere Aspekte beim Aufrufen von EntireX RPC Servern*). Für ein Natural-Client-Objekt, das ein Subprogramm auf einem Natural-RPC-Server aufruft, ist eine Gruppenstruktur nicht erforderlich.


Gruppen-Arrays und X-Gruppen-Arrays, die von einem Client-Natural-Objekt an ein Interface-Objekt übergeben werden, müssen zusammenhängend sein. Daher wird dringend empfohlen, immer ein vollständiges Array an das Objekt zu übergeben, indem Sie für alle Dimensionen die Stern-Notation (*) verwenden. Außerdem wird dringend empfohlen, im Client-Natural-Programm, im Interface-Objekt und im Server-Programm identische Datendefinitionen zu verwenden.

Für ein Beispiel einer Gruppengröße siehe [Beispiel 2](#).

X-Arrays und X-Gruppen-Arrays definieren

Wenn eine Dimension eines Parameters erweiterbar ist, sind alle anderen Dimensionen des Parameters ebenfalls erweiterbar. Wenn Sie in einem Subprogramm erweiterbare und feste Dimensionen für einen Parameter definieren, gibt die Funktion **Interface Object Generation** eine Warnung aus und ändert automatisch die feste Dimension in eine erweiterbare Dimension, wie in [Beispiel 3](#) gezeigt. In einer Gruppenstruktur können Sie für jede Ebene entweder eine erweiterbare oder eine feste Dimension definieren. Ein automatischer Wechsel von einer festen Dimension zu einer erweiterbaren Dimension zwischen den Ebenen findet nicht statt.

Natural RPC unterstützt nur erweiterbare Obergrenzen. Alle X-Arrays und X-Gruppen-Arrays im generierten `DEFINE DATA PARAMETER`-Bereich des Interface-Objekts sind daher als `(1:*)` definiert.

 **Vorsicht:** Wenn Sie ein Interface-Objekt aus einem Subprogramm oder einem PDA generieren, das ein X-Array oder X-Gruppen-Array mit einer erweiterbaren Untergrenze enthält, wird die erweiterbare Untergrenze in eine erweiterbare Obergrenze umgewandelt.

Für ein Beispiel einer Gruppengröße siehe [Beispiel 3](#).

Besondere Aspekte beim Reliable RPC

Wenn Sie Reliable RPC verwenden wollen und Ihre Parameterdefinitionen keine Gruppenstrukturen enthalten, müssen Sie `COMPAT IDL` vor der Generierung des Interface-Objekts setzen.

Besondere Aspekte beim Aufrufen von EntireX RPC Servern

Die Attributdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** spiegeln die Perspektive des Clients wider. Umgekehrt spiegelt die Parameterrichtung in der IDL-Definition die Perspektive des Servers wider. Dies bedeutet:

- `OUT` im Bildschirm **Interface Object Generation** entspricht `IN` in der IDL-Definition.
- `IN` im Bildschirm **Interface Object Generation** entspricht `OUT` in der IDL-Definition.

Wenn Sie einen EntireX-RPC-Server aufrufen möchten und die Parameterdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** Gruppenstrukturen enthalten, müssen die Gruppenstruktur- und Attributdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** mit der Gruppenstruktur- und Parameterrichtung in der IDL-Definition übereinstimmen.

Wenn Sie einen EntireX-RPC-Server aufrufen möchten und die entsprechende IDL-Datei keine Gruppenstrukturen enthält, empfiehlt es sich, vor der Generierung des Interface-Objekts `COMPAT IDL` zu setzen. In diesem Fall müssen die Attributdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation** mit der Parameterrichtung in der IDL-Definition übereinstimmen.

Beispiele für die Generierung von Interface-Objekten

In diesem Abschnitt finden Sie Beispiele für Natural-Subprogramme und die daraus generierten Interface-Objekte.

Die unten angegebenen Parameterdefinitionen stammen aus Beispiel-Subprogrammen, die in der Natural System Library SYSRPC ausgeliefert werden.

Beispiel 1

Der folgende DEFINE DATA PARAMETER-Bereich (Beispiel-Subprogramm TESTS5) zeigt vier änderbare Parameter und die entsprechenden Parameterdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation**:

```

DEFINE DATA
PARAMETER
  01 #IDENTIFIER (A10)
  01 #N-OF-ID (I4)
  01 #FREQ (P5.2)
  01 #A100 (A100/5,4)
    
```

Interface Object Generation								
	Level	Attr	Type	Length	Prec	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3
1	01	M	A	10				
2	01	M	I	4				
3	01	M	P	5	2			
4	01	M	A	100		5	4	

Beispiel 2

Der folgende DEFINE DATA PARAMETER-Bereich (Beispiel-Subprogramm TESTS6) zeigt eine geschachtelte Gruppenstruktur und die entsprechenden Parameterdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation**:

```

DEFINE DATA
PARAMETER
  01 GROUP-1(10)
    02 A (A20)
    02 B (A20)
  02 GROUP-2(20)
    03 C (A10/5)
    03 D (A10)
  01 LINE (A) DYNAMIC
    
```


Interface Object Generation								
	Level	Attr	Type	Length	Prec	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3
1	01	M	G			10		
2	02	M	A	20				
3	02	M	A	20				
4	02	M	G			20		
5	03	M	A	10		5		
6	03	M	A	10				
7	01	M	A	DYNAMIC				

Beispiel 3

Der folgende DEFINE DATA PARAMETER-Bereich (Beispiel-Subprogramm TESTS7) zeigt eine geschachtelte Gruppenstruktur mit erweiterbaren Dimensionen und die entsprechenden Parameterdefinitionen auf dem Bildschirm **Interface Object Generation**:

```

DEFINE DATA
PARAMETER
  01 GROUP-1(10)
    02 A (A20)
    02 B (A20)
    02 GROUP-2(0:*)
      03 C (A10/5)
      03 D (A10)
  01 LINE (A) DYNAMIC
    
```

Interface Object Generation								
	Level	Attr	Type	Length	Prec	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3
1	01	M	G			10		
2	02	M	A	20				
3	02	M	A	20				
4	02	M	G			*		
5	03	M	A	10		5		
6	03	M	A	10				
7	01	M	A	DYNAMIC				

87

Mehrere Interface-Objekte generieren

- Direktkommando SYSRPC SGMASS benutzen 796
- Name und Komprimierungsart angeben 798

Sie können einzelne oder mehrere Interface-Objekte entweder online oder im Batch-Modus erzeugen, indem Sie das Direktkommando `SYSRPC SGMASS` verwenden.

Interface-Objekte können Sie aus Subprogrammen oder Parameterdatenbereichen (PDAs) generieren.

Direktkommando `SYSRPC SGMASS` benutzen

Um Interface-Objekte online zu erzeugen, können Sie das Direktkommando `SYSRPC SGMASS` an jeder Natural-Eingabeaufforderung eingeben

Der folgende Abschnitt enthält Informationen über:

- [Syntax des Direktkommandos `SYSRPC SGMASS`](#)
- [SYSRPC SGMASS-Report](#)

Syntax des Direktkommandos `SYSRPC SGMASS`

Die Syntax, die beim Direktkommando `SYSRPC SGMASS` gilt, ist im folgenden Diagramm dargestellt:

```
SYSRPC SGMASS [name] [compression]
```

Die Syntax-Elemente *name* und *compression* werden im Abschnitt [Name und Komprimierungsart angeben](#) erläutert.

SYSRPC SGMASS-Report

Das Direktkommando `SYSRPC SGMASS` erzeugt einen Bericht, der die mit dem Kommando erzeugten Interface-Objekte auflistet, wie im folgenden Beispiel gezeigt:

```

Page          1                               2018-01-17 11:58:33

SYSRPC - Interface Object Generation in Library SAGTEST

Generation Criteria:

Object name or range: RPC*
Compression: 1

Generation Results (sizes in bytes):

Number of objects found:      8
Maximum send length: 200228
Maximum receive length: 1024192

Object      Type      Send Length  Receive Length  Message
-----
RPCCALL1    N              209           202
RPCCALL2    N              219           240      Compression=2
RPCCALL3    N              204           193
MORE

```

Der Report ist in drei Abschnitte gegliedert, die die folgenden Informationen enthalten:

■ **Generation Criteria - Generierungskriterien:**

Die Kriterien, auf deren Grundlage das/die Interface-Objekt(e) generiert wurden: ein einzelner Objektname oder ein Namensbereich (hier: RPC*) und die Komprimierungsart (hier: 1).

■ **Generation Results (sizes in bytes) - Generierungsergebnisse (Größe in Bytes):**

Die Anzahl der Objekte, die für die Generierung von Interface-Objekten ausgewählt wurden.

Die maximalen Puffergrößen, die alle generierten Interface-Objekte zum Senden und Empfangen von Daten vom Client benötigen.

■ **Object List - Objektliste:**

Name und Typ (hier: N für Objekttyp Subprogramm) jedes generierten Interface-Objekts. Die Puffergrößen, die jedes Objekt zum Senden (**Send Length**) und Empfangen (**Receive Length**) von Daten vom Client benötigt. Ein möglicher Kommentar zu jeder Generierung eines Interface-Objekts in der Spalte **Message**. Im obigen Beispiel zeigt `Compression=2` an, dass das Objekt RPCCALL2 nicht, wie im Kommando gefordert, mit der Komprimierung 1 erzeugt wurde. Die Objektliste ist in alphabetischer Reihenfolge nach Objektnamen sortiert.

Wenn die Aufforderung MORE erscheint, können Sie ENTER drücken, um zum Ende des Reports zu blättern.

Wenn die Generierung der Interface-Objekte für einzelne oder mehrere Objekte fehlschlägt, zeigt der Report die Anzahl der betroffenen Objekte und die entsprechenden Fehlermeldungen an.


Name und Komprimierungsart angeben

Sie können die Objekte (Subprogramme oder PDAs) angeben, die für die Generierung von Interface-Objekten ausgewählt werden sollen, sowie die Art der Komprimierung, die verwendet werden soll:

- Name
- Komprimierung

Name

Sie können einen Objektnamen oder einen Bereich von Namen angeben. Die Angabe eines Objektnamens oder eines Namensbereichs ist optional.

 **Vorsicht:** Wenn Sie keinen Objektnamen oder einen Namensbereich angeben, werden bis auf wenige Ausnahmen (siehe unten) alle Subprogramme oder PDAs in der aktuellen Library in Interface-Objekte umgewandelt.

Gültige Namensangaben sind im Folgenden beschrieben, wobei *value* eine beliebige Kombination aus einem oder mehreren alphanumerischen Zeichen ist:

Eingabe	Ausgewählte Objekte
*	Alle Subprogramme oder PDAs. Dies ist die Standardeinstellung.
<i>value</i>	Ein Subprogramm oder ein PDA mit einem Namen, der gleich <i>value</i> ist.
<i>value</i> *	Alle Subprogramme oder PDAs mit Namen, die mit <i>value</i> beginnen.
<i>value</i> <	Alle Subprogramme oder PDAs, deren Name kleiner oder gleich <i>value</i> ist.
<i>value</i> >	Alle Subprogramme oder PDAs, deren Name größer oder gleich <i>value</i> ist.

Ausnahmen bei Namen

In der Natural System Library SYSRPC nimmt SYSRPC SGMASS alle Subprogramme von der Generierung von Interface-Objekten aus, deren Namen mit einem der folgenden Präfixe beginnen: RDS, RPC, NAT, NAD oder NSC.

In User Libraries nimmt SYSRPC SGMASS das Subprogramm NATCLTGS von der Generierung von Interface-Objekten aus.

Komprimierung

Sie können eine der folgenden Komprimierungsarten angeben: 0, 1, 2. Die Angabe der Komprimierung ist optional. Der Standardtyp für die Generierung von Interface-Objekten ist 1.

Siehe auch *Komprimierung verwenden in Betrieb einer Natural RPC-Umgebung* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call)*-Dokumentation.

88

Benötigte Puffergröße berechnen

- Name und Komprimierungsart angeben 802

Das Direktkommando `SYSRPC CSMASS` wird verwendet, um die Puffergröße zu berechnen, die RPC-Aufrufe ohne Interface-Objekte benötigen, um Daten vom Client zum Server oder umgekehrt zu senden. Die Angabe der Größe hilft Ihnen, die verwendete Middleware-Schicht zu konfigurieren, z.B. die Broker-Attributdatei, wenn EntireX Broker verwendet wird.

Falls gewünscht, können Sie auch Größenberechnungen für Interface-Objekte durchführen, auch wenn die Größen bereits bei der Generierung der Interface-Objekte berechnet werden.

Das Direktkommando `SYSRPC CSMASS` kann online oder im Batch-Modus verwendet werden.

Name und Komprimierungsart angeben

Um den Größenbedarf online zu berechnen, können Sie das Kommando `SYSRPC CSMASS` an einer beliebigen Natural-Eingabeaufforderung eingeben.

- Name
- Compression

Name

Sie können einen Objektnamen oder einen Bereich von Namen angeben. Falls Sie keinen Namen oder Namensbereich angeben, wird die Größe aller in der aktuellen Library enthaltenen Subprogramme oder PDAs berechnet.

Gültige Namensangaben sind im Folgenden beschrieben, wobei *value* eine beliebige Kombination aus einem oder mehreren alphanumerischen Zeichen ist:

Eingabe	Ausgewählte Objekte
*	Alle Subprogramme oder PDAs. Dies ist die Standardeinstellung.
<i>value</i>	Ein Subprogramm oder ein PDA mit einem Namen, der gleich <i>value</i> ist.
<i>value</i> *	Alle Subprogramme oder PDAs mit Namen, die mit <i>value</i> beginnen.
<i>value</i> <	Alle Subprogramme oder PDAs, deren Name kleiner oder gleich <i>value</i> ist.
<i>value</i> >	Alle Subprogramme oder PDAs, deren Name größer oder gleich <i>value</i> ist.

Compression

Sie können eine der folgenden Komprimierungsarten angeben: 0, 1, 2. Die Angabe der Komprimierung ist optional. Der Standardtyp für die Generierung von Interface-Objekten ist 1.

Siehe auch *Komprimierung verwenden in Betrieb einer Natural RPC-Umgebung* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call)*-Dokumentation.

89

Parameter verwalten (Parameter Maintenance)

- Funktion Parameter Maintenance aufrufen 806
- NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter angeben 806

Gilt nur für Client-Sitzungen.

Die Funktion **Parameter Maintenance** wird verwendet, um dynamisch (innerhalb einer Sitzung) Schlüsselwort-Subparameter des RPC-Profilparameters oder des NTRPC-Makros zu ändern.



Vorsicht: Die Parameteränderungen bleiben nur so lange erhalten, wie die Benutzersitzung aktiv ist. Sie gehen verloren, wenn die Sitzung beendet wird.

Funktion Parameter Maintenance aufrufen

➤ Um die Funktion **Parameter Maintenance** aufzurufen:

- 1 Geben Sie im Feld **Code** des Menüs **Client Maintenance** das folgende Kommando ein:

```
PM
```

Es erscheint der Bildschirm **Client Parameter Maintenance**.

- 2 Ändern Sie die Werte der Eingabefelder. Siehe [NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter angeben](#).
- 3 Drücken Sie PF3 (Exit), um die Änderungen zu speichern und den Bildschirm **Client Parameter Maintenance** zu verlassen.

Oder:

Drücken Sie PF12 (Canc), um den Bildschirm zu verlassen, ohne die Parameteränderungen zu speichern.

Das Menü **Client Maintenance** wird angezeigt.

NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter angeben

In den Eingabefeldern des Bildschirms **Client Parameter Maintenance** können Sie die Einstellungen der Schlüsselwort-Subparameter des NTRPC-Makros oder des RPC-Profilparameters ändern, wie in der folgenden Tabelle beschrieben:

Feld	Erläuterung
Timeout	<p>Zeitüberschreitung</p> <p>Gibt die Anzahl der Sekunden an, die der Client auf eine Antwort des RPC-Servers warten soll.</p> <p>Siehe auch den NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter <code>TIMEOUT</code> in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>.</p>
Try alternative servers	<p>Alternative Server ausprobieren</p> <p>Gibt an, ob ein RPC-Client versuchen soll, einen Dienst auf einem alternativen Server auszuführen (ON) oder nicht (OFF).</p> <p>Siehe auch <i>Using an Alternative Server</i> in der <i>Natural Remote Procedure Call (RPC)-Dokumentation</i>.</p> <p>Siehe auch den NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter <code>TRYALT</code> in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>.</p>
Compression for auto remote RPC	<p>Komprimierung für Auto-Remote-RPC</p> <p>Gibt die Komprimierungsart für einen automatisch generierten RPC-Aufruf an. Siehe <i>Komprimierung verwenden in Betrieb einer Natural RPC-Umgebung</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)-Dokumentation</i>.</p> <p>Siehe auch den NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter <code>COMPR</code> in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>.</p> <p>Weitere Informationen zur automatischen RPC-Ausführung finden Sie unter <i>Working with Automatic Natural RPC Execution</i> in der <i>Natural RPC (Remote Procedure Call)-Dokumentation</i>.</p>

Weitere Informationen zu Parametereinstellungen siehe *Schlüsselwort-Subparameter für Client und Server* | *nur für Client* | *nur für Server* im Kapitel *RPC - Remote-Procedure-Call Settings* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

90 Server-Kommandos ausführen (Server Command Execution)

▪ Funktion Server Command Execution benutzen	810
▪ RPC Server anpingen	812
▪ RPC-Server beenden	815

Die SYSRPC Utility bietet die Server-Ausführungskommandos `ping` und `terminate`. Sie werden verwendet, um aktive Server zu kontrollieren, die im Service Directory definiert wurden:

- Das Kommando `ping` sendet eine interne Nachricht an den Server, um eine Serververbindung zu verifizieren.
- Das Kommando `terminate` sendet entweder eine interne Nachricht an den Server, um die Beendigung einer einzelnen Server-Task anzufordern, oder gibt ein Kommando an den EntireX Broker aus, das die Beendigung aller mit einem EntireX Broker-Dienst verbundenen Server-Tasks anfordert.

Die Server-Ausführungskommandos verweisen auf das Service Directory in der Library, das mit dem NTRPC/RPC-Schlüsselwort-Subparameter `RPCSDIR` definiert ist (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*). Wenn `RPCSDIR` nicht gesetzt ist (dies ist die Standardeinstellung), wird die Library verwendet, in der Sie gerade angemeldet sind. Der Name der Library wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms **Server Command Execution** angezeigt, wie im folgenden Abschnitt dargestellt.

Funktion Server Command Execution benutzen

➤ Um die Funktion Server Command Execution zu benutzen:

- 1 Geben Sie im Feld **Code** im Menü **Client Maintenance** das folgende Kommando ein:

```
XC
```

- 2 Drücken Sie `ENTER`.

Die Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution** erscheint (Beispiel):

```

15:16:30          ***** NATURAL SYSRPC UTILITY *****                2016-07-18
                    - Server
                    Command Execution -          Library SAGTRPC2

  Cmd Node                Server                Message
  1   ETB045
  2   ___                 NRPC001                Natural
  3   ___                 NRPC002

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help ERR  Exit      -H   +H   -P   +P   TOP  BOT  <   Canc
    
```

Die Standardansicht des Bildschirms zeigt die Felder **Node**, **Server** und **Message**. Die Felder in der Spalte **Message** werden abgeschnitten angezeigt und enthalten maximal 8 Zeichen.

- 3 Wenn Sie PF11 drücken oder das Kleiner-als-Zeichen (<) in die Kommandozeile unten im Bildschirm eingeben, wird die erweiterte Ansicht des Bildschirms **Server Command Execution** angezeigt (Beispiel):

```

16:36:39          ***** NATURAL SYSRPC UTILITY *****                2016-07-18
                    - Server
                    Command Execution -          Library SAGTRPC2

  Cmd Server                Message
  1
  2   ___ NRPC001            Natural RPC Server 8.3.7 on WNT-x86
  3   ___ NRPC002

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help ERR  Exit      -H   +H   -P   +P   TOP  BOT  >   Canc
    
```

In der erweiterten Ansicht können Sie maximal 50 Zeichen Nachrichtentext in der Spalte **Message** anzeigen. In dieser Ansicht wird die Spalte **Node** nicht angezeigt und die Felder in der Spalte **Server** werden abgeschnitten und zeigen maximal 16 Zeichen an (in der Standardansicht werden 30 Zeichen angezeigt).

Wenn Sie ein weiteres Mal **PF11** wählen oder das Größer-als-Zeichen (>) in die Kommandozeile eingeben, wird wieder die Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution** angezeigt, wie im *Beispiel für eine Standardansicht* dargestellt.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [Zeilenkommandos: Server Command Execution](#)

Zeilenkommandos: Server Command Execution

Welche Zeilenkommandos auf dem Bildschirm **Server Command Execution** verfügbar sind, hängt davon ab, ob sie auf einem EntireX Broker-Knoten oder einem RPC-Server-Knoten ausgeführt werden. In der folgenden Tabelle zeigt ein X an, ob ein Kommando für einen Knoten verfügbar ist.

Zeilenkommando	Beschreibung	Broker	Server
PI	Broker-Knoten: Pingt alle für den ausgewählten EntireX-Broker definierten Server ab. Server-Knoten: Pingt den ausgewählten RPC-Server an. Siehe auch das Direktkommando SYSRPC PING .	X	X
TE	Beendet den ausgewählten RPC-Server.		X
TS	Beendet den ausgewählten EntireX Broker Service.		X
LS	Listet die auf dem ausgewählten EntireX Broker registrierten Server auf. Siehe auch Direktkommando SRVLIST .	X	X
IV	Listet die Versionen des ausgewählten EntireX Brokers und seiner Command and Information Services (CIS) sowie die Version des EntireX Broker Stub auf.	X	X

RPC Server anpingen

Sie können einen RPC-Server über die Standardansicht oder die erweiterte Nachrichtenansicht des Bildschirms **Server Command Execution** oder mit dem Direktkommando [SYSRPC PING](#) anpingen.

Informationen zum Anpingen eines RPC-Servers über die Anwendungsprogrammierschnittstelle **USR2073N** finden Sie in der entsprechenden *Natural RPC (Remote Procedure Call)*-Dokumentation.

Der folgende Abschnitt enthält eine Anleitung für das Anpingen eines RPC-Servers über die Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution screen**.

➤ Um einen RPC-Server über den Bildschirm **Server Command Execution** anzupingen:

- 1 Geben Sie im Bildschirm **Server Command Execution** in der Spalte **Cmd** neben dem/den Server(n), der/die angepingt werden soll(en), das folgende Zeilenkommando ein:

```
PI
```

Beispiel:

```
16:41:32          ***** NATURAL SYSRPC UTILITY *****          2016-07-18
                    - Server
          Command Execution -          Library SAGTRPC2

  Cmd Node                Server                Message
  1  ___ ETB045
  2  PI                    NRPC001
  3  PI                    NRPC002

Command ==>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help ERR  Exit      -H   +H   -P   +P   TOP   BOT   >   Canc
```

- 2 Drücken Sie ENTER. Der Server (bzw. die Server) gibt die Meldung zurück:

```
Server version on operating system
```

Dabei bezeichnet *Server* den Servertyp und *version* die Version des Betriebssystems *operating system*, auf dem der Server läuft.

Beispiel-Nachricht:

```
Natural RPC Server 8.3.7.0 on WNT-x86
```

Wenn das Anpingen des Servers fehlschlägt und stattdessen ein Fehler auftritt, können Sie PF2 (ERR) wählen, um RPC-bezogene Natural- und EntireX-Broker-Meldungen anzuzeigen, wie unter *Programm RPCERR verwenden (Den Status einer RPC-Sitzung überwachen in der Natural RPC (Remote Procedure Call)-Dokumentation* beschrieben.

- 3 Um mehr von dem Meldungstext anzuzeigen, der in der Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution** abgeschnitten erscheint (siehe auch [Beispiel für eine Standardansicht](#)), gehen Sie wie folgt vor:

Drücken Sie PF11.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile das Kleiner-als-Zeichen (<) ein.

- [Direktkommando SYSRPC PING verwenden](#)

Direktkommando SYSRPC PING verwenden

Sie können einen RPC-Server im Online- und Batch-Modus mit dem Direktkommando SYSRPC PING anpingen.

Es gilt die folgende Kommandosyntax:

```
SYSRPC PING server-name ON broker-name [[PORT] port-number][TRANSPORT {TCP|SSL|NET}]
```

Die im Syntax-Diagramm verwendeten Symbole werden im Abschnitt *Syntax-Symbole* in der *Statements*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax-Elemente werden in der folgenden Tabelle erläutert:

Syntax-Element	Format/Länge	Beschreibung
<i>server-name</i>	A32	Name eines RPC-Servers oder ein Bereich von Namen. Ein Stern (*) wählt alle Namen aus. Stern-Notation wählt alle Namen aus, die mit dem angegebenen Wert beginnen.
<i>broker-name</i>	A32	Name des EntireX-Brokers oder ein Bereich von Namen Ein Stern (*) wählt alle Namen aus. Stern-Notation wählt alle Namen aus, die mit dem angegebenen Wert beginnen.
<i>port-number</i>	N5	Port-Nummer der für die Serververbindung verwendeten Netzwerkadresse. Gültige Werte: 0 bis 65535
TRANSPORT	A3	Vom EntireX Broker verwendete Transportmethode::
		TCP TCP/IP-Protokoll
		SSL SSL oder TLS (wird auf z/VSE nicht unterstützt)
		NET Entire Net-Work (nicht unterstützt unter UNIX oder Windows)

RPC-Server beenden

Die SYSRPC Utility bietet zwei Kommandos zum Beenden eines Servers: `TE` (Terminate RPC Server) und `TS` (Terminate EntireX Broker Service):

- `TE` beendet eine einzelne RPC-Server-Task, indem eine interne Nachricht an den RPC-Server gesendet wird. Wenn ein RPC-Server mit mehreren RPC-Server-Tasks (einschließlich Replikaten auf Großrechner-Plattformen) verknüpft ist, können Sie entweder jede RPC-Server-Task einzeln mit `TE` beenden oder alle RPC-Server-Tasks in einem Zug mit dem Kommando `TS` beenden.
- `TS` beendet alle Server-Tasks, die mit einem EntireX Broker Service verbunden sind, indem es die EntireX Broker Command and Information Services (ETBCIS; Details finden Sie in der *EntireX*-Dokumentation) aufruft. Der Begriff Service fasst hier alle Server-Tasks zusammen, die unter demselben Servernamen auf derselben oder auf verschiedenen Plattformen laufen.

Sie können Server-Tasks über die Standardansicht oder erweiterte Nachrichtenansicht des Bildschirms **Server Command Execution** beenden.

Der folgende Abschnitt enthält Anweisungen zum Beenden einer einzelnen RPC-Server-Task oder eines EntireX Broker Service über die Standardansicht.

Alternative Methoden zur Beendigung von Servern finden Sie unter *Terminating a Natural RPC Server* in der *Natural RPC (Remote Procedure Call)* -Dokumentation.

➤ Um eine einzelne RPC-Server-Task zu beenden:

- 1 Geben Sie im Feld **Code** des Menüs **Client Maintenance** das folgende Kommando ein:

```
XC
```

Die Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution** wird angezeigt.

- 2 Geben Sie in der Spalte **Cmd** neben dem/den zu beendenden Server(n) das folgende Zeilenkommando ein:

```
TE
```

(Dies ist vergleichbar mit der Eingabe des Kommandos `PI`, wie im **Beispiel** zum Anpingen eines Servers gezeigt).

- 3 Drücken Sie `ENTER`.

Der Server gibt die Meldung aus:

```
Terminating Server version on operating system
```

Server bezeichnet den Servertyp; *version* bezeichnet die vier- oder fünfstelligen Produktnummer; *operating system* bezeichnet das Betriebssystem, das auf dem Server läuft.

Beispielmeldung:

```
Terminating Natural RPC Server 6.3.1.0 on WNT-x86
```

Wenn die Beendigung des Servers fehlschlägt und stattdessen ein Fehler auftritt, können Sie PF2 (ERR) wählen, um RPC-bezogene Natural- und EntireX-Broker-Meldungen anzuzeigen, siehe *Programm RPCERR verwenden (Den Status einer RPC-Sitzung überwachen, Natural RPC (Remote Procedure Call)-Dokumentation)*.

Um mehr vom Meldungsinhalt anzuzeigen, der in der Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution** abgeschnitten erscheint:

Drücken Sie PF11.

Oder:

Geben Sie in der Kommandozeile das Kleiner-als- Zeichen (<) ein.

- 4 Wenn im Service Directory die Option **Logon** gesetzt ist, werden die Anmeldedaten (Benutzerkennung, Passwort und Library-Name) mit dem Kommando TE an den Server gesendet, wie es bei der Remote-Ausführung von CALLNAT üblich ist.

Das Fenster **Security Token Data** wird angezeigt und fordert zur Eingabe von Benutzerkennung und Kennwort auf, wenn auf der Client-Seite kein Natural Security installiert ist und keine Anmeldedaten mit der Anwendungsprogrammierschnittstelle USR1071N für die aktuelle Natural-Sitzung festgelegt wurden. Siehe auch USR1071N in *Using Security, Using Natural RPC with Natural Security*, in der *Natural RPC (Remote Procedure Call) -Dokumentation*.

Wenn auf der Server-Seite LOGONRQ=ON gesetzt wurde (siehe auch *Verwendung von Security in der Natural RPC (Remote Procedure Call)-Dokumentation*), müssen die Anmeldedaten vom Client mit dem Kommando TE gesendet werden.

Wenn Natural Security auf dem Server installiert ist, müssen die übertragenen Anmeldedaten eine Anmeldung bei der Natural System Library SYSRPC ermöglichen.

➤ Um einen EntireX Broker Service zu beenden:

- 1 Geben Sie im Feld **Code** des Menüs **Client Maintenance** das folgende Kommando ein:

```
XC
```

Die Standardansicht des Bildschirms **Server Command Execution** wird angezeigt.

- 2 Geben Sie in der leeren Spalte zwischen der laufenden Nummer und der Spalte **Node** in der Zeile, die zu dem zu beendenden Server gehört, das folgende Kommando ein:

TS

(Dies ist vergleichbar mit der Eingabe des Kommandos `PI`, wie es im **Beispiel** zum Anpingen eines Servers gezeigt wurde).

- 3 Drücken Sie `ENTER`.

Es erscheint das Fenster **SYSRPC - Terminating EntireX Broker Service**.

- 4 Falls für die Anmeldung erforderlich, geben Sie die entsprechende Benutzerkennung und das Passwort für den EntireX Broker ein.

Wenn Sie Server-Tasks, die an einer Konversation beteiligt sind, beenden wollen, geben Sie im Feld **Terminate immediately** ein `Y` ein, um die sofortige Beendigung anzufordern. Wenn Sie ein `N` eingeben (dies ist die Standardeinstellung), bleiben alle an einer Konversation beteiligten Server-Tasks in Betrieb.

Wenn Sie nicht möchten, dass dieses Fenster während der aktuellen SYSRPC-Sitzung wiederholt angezeigt wird, wählen Sie **Do not show this window again** (Dieses Fenster nicht mehr anzeigen).

- 5 Drücken Sie `ENTER`, um den EntireX Broker Service zu beenden.

91

Beim EntireX Broker registrierte Server auflisten

- Beispiel für ein SYSRPC SRVLIST-Direktkommando 821
- Server-Liste anzeigen 821
- Zusätzliche Server-Informationen anzeigen 822
- Server-Listen anpassen 823

Sie können Informationen über RPC-Server, die beim EntireX Broker registriert sind, mit dem Direktkommando `SYSRPC SRVLIST` anfordern.

Das Direktkommando `SYSRPC SRVLIST` sendet einen Aufruf an den EntireX Broker und fordert Informationen über RPC-Server an, die beim EntireX Broker mit den Attributen `SERVER-CLASS=RPC` und `SERVICE=CALLNAT` registriert sind.

Sie können `SYSRPC SRVLIST` online (von einer Natural-Kommandoeingabe aus) oder im Batch-Modus ausführen.



Anmerkung: Wenn Sie dieses Kommando online ausführen, werden Sie in einem Fenster aufgefordert, sich bei dem im Kommando angegebenen EntireX Broker anzumelden.

Die folgende Kommandosyntax gilt für `SYSRPC SRVLIST`:

```
SYSRPC SRVLIST server-name ON broker-name [[PORT] port-number][TRANSPORT
{TCP|SSL|NET}][USING{HEADMAP|object-name}]
```

Die im Syntax-Diagramm verwendeten Symbole werden im Abschnitt *Syntax-Symbole* in der *Statements*-Dokumentation erläutert.

Die Syntax-Elemente werden in der folgenden Tabelle erläutert:

Syntax-Element	Format/Länge	Beschreibung						
<i>server-name</i>	A32	Name eines RPC-Servers oder ein Bereich von Namen. Ein Stern (*) wählt alle Namen aus. Stern-Notation wählt alle Namen aus, die mit dem angegebenen Wert beginnen.						
<i>broker-name</i>	A32	Name des EntireX-Brokers oder ein Bereich von Namen Ein Stern (*) wählt alle Namen aus. Stern-Notation wählt alle Namen aus, die mit dem angegebenen Wert beginnen.						
<i>port-number</i>	N5	Port-Nummer der für die Serververbindung verwendeten Netzwerkadresse. Gültige Werte: 0 bis 65535						
TRANSPORT	A3	Vom EntireX Broker verwendete Transportmethode:: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>TCP</td> <td>TCP/IP-Protokoll</td> </tr> <tr> <td>SSL</td> <td>SSL oder TLS (wird auf z/VSE nicht unterstützt)</td> </tr> <tr> <td>NET</td> <td>Entire Net-Work (nicht unterstützt unter UNIX oder Windows)</td> </tr> </table>	TCP	TCP/IP-Protokoll	SSL	SSL oder TLS (wird auf z/VSE nicht unterstützt)	NET	Entire Net-Work (nicht unterstützt unter UNIX oder Windows)
TCP	TCP/IP-Protokoll							
SSL	SSL oder TLS (wird auf z/VSE nicht unterstützt)							
NET	Entire Net-Work (nicht unterstützt unter UNIX oder Windows)							
<i>object-name</i>	A8	Name des Natural-Text-Objekts, das zum Anpassen eines Server-Reports verwendet wird. Siehe auch Server-Listen anpassen .						

In diesem Kapitel werden die folgenden Themen behandelt:

Beispiel für ein SYSRPC SRVLIST-Direktkommando

```
SYSRPC SRVLIST SERV* ON BRK123
```

Dieses Kommando gibt Daten für alle Server zurück, deren Namen mit `SERV` auf EntireX Broker `BRK123` beginnen.

Server-Liste anzeigen

Wenn Sie das Direktkommando `SYSRPC SRVLIST` online ausführen, wird der Bildschirm **Servers registered on ...** mit einer Server-Liste angezeigt (Beispiel):

```
13:03:53          ***** NATURAL SYSRPC SRVLIST *****          2016-07-14
- Servers registered on BRK123 -
Cmd  Server          TransRoutine  Requests  ConvTimeouts  ServersActive  Conv>
-----
-   SERVRPC1          0           60           1
-   SERVRPC2          SAGTCHA     0           60           1
-   SERVRPC3          0           60           1
-   SERVRPC4          SAGTCHA     76          60           1
-   SERVRPC5          2035        60           1
-   QA42RPC6          RPCTRNS     25          600          2
-   QA42RPC7          11190       60           1
-   QA42RPC8          206         60           1

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help      Exit      --      -      +      ++      >      Canc
```

Die Spalten und Spaltenüberschriften auf dem Bildschirm **Servers** werden im Textobjekt `HEAD1MAP` beschrieben. Siehe auch [Server-Listen anpassen](#).

Sie können durch die Liste navigieren und zusätzliche Server-Informationen anzeigen, indem Sie die in der folgenden Tabelle beschriebenen Kommandos verwenden.

Die Spalte ganz links, die den Namen des RPC-Servers enthält, bleibt immer an ihrer Position, wenn Sie in der Liste nach rechts oder links blättern.

Kommando	Beschreibung
PF3	Beendet das Kommando.
PF6	Blättert in den Daten zur Spalte ganz links.
PF7	Blättert in den Daten nach links.
PF8 or PF11	Blättert in den Daten nach rechts.
PF9	Blättert in den Daten zur Spalte ganz rechts.
I	Zeilenkommando, das in der Spalte Cmd für einen aufgelisteten Server eingegeben wird. Zeigt zusätzliche Informationen über einen einzelnen RPC-Server an: Siehe auch Zusätzliche Server-Informationen anzeigen .

Zusätzliche Server-Informationen anzeigen

Sie können zusätzliche Informationen zu einem bestimmten RPC-Server anzeigen.

➤ **Um zusätzliche Informationen für einen einzelnen Server anzuzeigen:**

- Geben Sie in der Spalte **Cmd** des Bildschirms **Servers registered on ...** das Zeilenkommando **I** neben dem Server ein, zu dem Sie zusätzliche Informationen anzeigen möchten.

Es erscheint der Bildschirm **Information on Server** (Beispiel):

```

15:16:28          ***** NATURAL SYSRPC SRVLIST *****          2016-07-14
          - Information on Server SERVRPC4 on BRK123 -
Description                                             Value
-----
Character set used on platform.....: EBCDIC
Endian type of platform.....: Big endian
Status of user.....: Waiting
Kind of conversation for which user waits.....: NEW
Server for which user waits (Class=RPC/Service=CALLNAT)..: SERVRPC4
Number of active conversations of this user.....: 0
Number of services active (offered) by this server.....: 1
Elapsed time since the last activity of the user.....: 95
Non-activity timeout in seconds.....: 600
Accumulated time server waited for new conversations.....: 68856
Number of times server waited for new conversations.....: 190
Accumulated time server or client waited for messages of>: 0
Number of times server or client waited for messages of >: 0
Sum of conversations for the user since start of session.: 76
Number of UOWs (units of work).....: 0
IPv4 address of server.....: 10.20.91.119

Command ===>
    
```

Der Bildschirm zeigt alle Informationen an, die EntireX Broker für den angeforderten Server zurückgegeben hat. Siehe auch [Server-Listen anpassen](#).

Server-Listen anpassen

Sie können eine Liste von Servern oder eine Liste mit Server-Informationen nach Bedarf neu anordnen, indem Sie das Textobjekt Natural `HEAD1MAP` bzw. `HEAD2MAP` verwenden. `HEAD1MAP` und `HEAD2MAP` werden in der `SYSRPC` System Library ausgeliefert.

Wir empfehlen Ihnen, `HEAD1MAP` (Liste der Server) aus der Library `SYSRPC` in eine benutzerdefinierte Library zu kopieren, bevor Sie mit der Bearbeitung der Liste beginnen. Sie können das Objekt dann umbenennen und im Kommando `SRVLIST` darauf verweisen.

Die Liste `HEAD2MAP` (Serverinformationen) können Sie nicht umbenennen.

Die zu verwendenden Textobjekte müssen in der aktuellen Library, in der mit dem `NTRPC/RPC`-Schlüsselwort-Subparameter `RPCSDIR` angegebenen Library (siehe *Parameter-Referenz-Dokumentation*) oder in der `SYSRPC`-Systembibliothek enthalten sein, wenn der Objektname `HEAD1MAP` verwendet wird.

`HEAD1MAP` und `HEAD2MAP` enthalten Anweisungen, wie Sie eine Liste nach Ihren Bedürfnissen ändern können. Sie können die Quellcodezeilen für Spalten und Überschriften, die in Ihrem Report nicht benötigt werden, auskommentieren. Sie können die Position der Codezeilen ändern, um die Spalten neu anzuordnen.

Ausnahmen:

- Bei `HEAD1MAP`: Sie dürfen die erste Quellcodezeile, die das Feld `SERVER-NAME` enthält, nicht auskommentieren oder verschieben. Sie dürfen den Namen eines Feldes in der Spalte **Field** nicht ändern.
- Bei `HEAD2MAP`: Sie dürfen den Namen eines Feldes in der Spalte **Field** nicht ändern.

92 Übersicht über die SYSRPC-Direktkommandos und -Batch-Kommandos

Das folgende Syntax-Diagramm gibt einen Überblick über die SYSRPC-Direktkommandos, die online und im Batch-Modus verfügbar sind.

Der Kommentar neben jedem Kommando erläutert den Verwendungszweck des jeweiligen Kommandos und referenziert die zugehörige Beschreibung.

SYSRPC	CSMASS /* <i>Benötigte Puffergröße berechnen</i>
	PING /* <i>RPC Server anpingen</i>
	SGMASS /* <i>Mehrere Interface-Objekte generieren</i>
	SM REPLACE /* <i>Elemente im Service Directory ersetzen</i>
	SRVLIST /* <i>Beim EntireX Broker registrierte Server auflisten</i>

XXII

SYSTP Utility

Mit dem Dienstprogramm SYSTP können Sie TP-Monitor-spezifische Natural-Eigenschaften überwachen.

Das SYSTP-Dienstprogramm bietet Funktionen, die in den meisten Umgebungen und unter den meisten TP-Monitoren verfügbar sind. Sie sind im Kapitel [Allgemeine SYSTP-Funktionen](#) beschrieben.

Das Dienstprogramm SYSTP bietet zusätzliche Funktionen für die folgenden TP-Monitore:

- CICS
- IMS TM
- TIAM und *openUTM*

Diese umgebungsabhängigen Funktionen sind in den entsprechenden Kapiteln dieses Dokuments beschrieben.

- [SYSTP aufrufen und Funktionen ausführen](#)
- [SYSTP-Bildschirme benutzen](#)
- [Allgemeine SYSTP-Funktionen](#)
- [SYSTP-Funktionen unter CICS](#)
- [SYSTP-Funktionen unter IMS TM](#)
- [SYSTP-Funktionen unter TIAM und *openUTM*](#)
- [SYSTP in Batch für CICS-Sitzungen](#)

93 SYSTP aufrufen und Funktionen ausführen

Dieses Kapitel enthält eine Anleitung zum Aufrufen des SYSTP-Dienstprogramms und zum Ausführen einer SYSTP-Dienstprogrammfunktion. Sie können eine Dienstprogrammfunktion entweder über ein SYSTP-Menü oder über ein SYSTP-Direktkommando ausführen.

➤ **Um SYSTP aufzurufen und eine Menüfunktion auszuführen:**

- 1 Geben Sie an einer beliebigen Eingabeaufforderung das folgende Systemkommando ein:

```
SYSTP
```

Das Hauptmenü (**Main Menu**) des SYSTP-Dienstprogramms wird angezeigt.

```

10:28:15          ***** NATURAL SYSTP UTILITY *****          2023-02-14
User XYZ              - Main Menu -                          TID DAEETCBR

          Code   Function

          E     Environment-Dependent Functions
          B     Buffer Usage Statistics (BUS)
          F     Natural Print/Work Files (SYSDFILE)
          L     Natural License Information
          M     Natural Monitoring (SYSDMON)
          R     Natural Sub-Systems and Roll Server Information
          S     Natural Swap Information (SYSSWAP)
          T     Natural Thread Usage Statistics
          ?     Help
          .     Exit

Code .. _

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Cont Help Menu Exit BUS LiKey Files ThdUs Env Roll Mon Swap Canc ←
←

```

- 2 Führen Sie eine SYSTP-Funktion aus, indem Sie das Zeichen, das der gewünschten Funktion entspricht, in das Feld **Code** eingeben und ENTER drücken.

Wenn Sie E eingeben, erscheint das Menü für umgebungsabhängige TP-Monitorfunktionen. Diese Funktion ist unter Com-plete und TSO nicht verfügbar.

➤ Um ein SYSTP-Direktkommando abzusetzen:

- Benutzen Sie an einer beliebigen Eingabeaufforderung oder im Batch-Modus das Kommando SYSTP, gefolgt von dem Funktionscode, der der gewünschten SYSTP-Menüfunktion entspricht. Sie können mehrere Funktionscodes in der Reihenfolge eingeben, in der sie aus einem Menü ausgeführt werden. Wenn Sie mehrere Funktionscodes eingeben, trennen Sie diese durch Punkte (.).

Zum Beispiel:

```
■ SYSTP M.A
```

Ruft das **Natural Monitor Menu** auf (Funktionscode M im SYSTP-**Main Menu**) und aktiviert den Natural Monitor (Funktionscode A im **Natural Monitor Menu**).

Zum Beispiel:

```
■ SYSTP S.A.C
```

Ruft den Bildschirm **Slot Size Calculation** auf, nachdem:
S aus dem **SYSTP-Main Menu** ausgeführt wurde,
A aus dem **Natural Swap Main Menu** ausgeführt wurde, und
C aus dem **Natural Swap Administration Menu** ausgeführt wurde.

Siehe auch *[SYSTP in Batch für CICS-Sitzungen](#)*.

94 SYSTP-Bildschirme benutzen

Die in einem SYSTP-Menü angebotenen Funktionen können folgendermaßen aufgerufen werden: Entweder durch Eingabe eines Funktionscodes oder durch Drücken der PF-Taste (falls vorhanden), die der gewünschten Funktion entspricht.

Die Zeilenkommandos und PF-Tasten (oder entsprechende Direktkommandos), die auf vielen der SYSTP-Bildschirme verfügbar sind, werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Ein Zeilenkommando geben Sie in der Spalte C neben dem gewünschten Listeneintrag auf dem Bildschirm ein. Ein Direktkommando geben Sie in der Kommandozeile ein.

PF-Taste oder Direktkommando	Zeilenkommando	Funktion
? oder *	? oder *	Bei Eingabe in der Spalte C werden alle auf dem aktuellen SYSTP-Bildschirm verfügbaren Zeilenkommandos angezeigt. Bei Eingabe in der Kommandozeile werden alle Direktkommandos angezeigt, die innerhalb des Dienstprogramms SYSTP verfügbar sind.
PF1 oder HELP	-	Anzeige von Hilfeinformationen zu der aktuell verwendeten SYSTP-Funktion.
PF3	.	Verlassen des aktuellen Bildschirms und Rückkehr zur vorherigen Ebene/Bildschirm.
PF5	/ oder P	Platzierung der Zeile, in der das Zeilenkommando eingegeben wird (oder in der sich der Cursor befindet), an den oberen Rand des Bildschirms.

PF-Taste oder Direktkommando	Zeilenkommando	Funktion
PF4	S oder U	Anzeige ausführlicher Informationen zu dem Element, das in der Zeile enthalten ist, in der das Zeilenkommando eingegeben wurde (oder in der sich der Cursor befindet).
PF6 oder --	-	An den Anfang einer Liste blättern.
PF7 oder -	-	In einer Liste um eine Seite zurück blättern.
PF8 oder +	-	In einer Liste um eine Seite vorwärts blättern.
PF9 oder ++	-	An das Ende einer Liste blättern.

Die Kopfzeilen aller SYSTP-Statistikbildschirme enthalten die folgenden Informationen:

- Das Feld **User** mit der Benutzerkennung des aktuellen Benutzers, wie sie durch die Natural-Systemvariable *USER zugewiesen wurde (siehe *Systemvariablen*-Dokumentation).
- Das Feld **TID** mit der Terminalkennung, die dem aktuellen Benutzer über die Natural-Systemvariable *INIT-ID zugewiesen wurde.

95

Allgemeine SYSTP-Funktionen

▪ Natural Monitoring (SYSMON)	836
▪ Natural Print/Work Files (SYSFILE)	840
▪ Natural Swap Information	841
▪ Buffer Usage Statistics (BUS)	845
▪ Informationen zu Natural-Subsystemen und Roll-Servern anzeigen	848
▪ Natural Thread Usage Statistics	849
▪ Natural-Lizenzinformationen	852

Natural Monitoring (SYSMON)

Mit der Natural-Monitoring-Funktion können Sie Statistiken über die Natural-Programme und -Terminals anzeigen, die während der aktuellen Natural-Sitzung verwendet werden.

Die Aufgabenstellung des Natural-Monitors wird durch den Bereich bestimmt, in dem die statistischen Daten gesammelt werden:

- Wenn ein globaler oder lokaler Monitoring Buffer Pool verwendet wird (wie durch den Profilparameter `BPI` oder das Makro `NTBPI` des Natural-Parametermoduls zugewiesen), werden die Programm- und Terminalstatistiken aller Natural-Sitzungen gesammelt, die diesen Buffer Pool gemeinsam nutzen.
- Wenn ein Monitor-Pufferspeicher innerhalb des Threads verwendet wird (festgelegt durch den Profilparameter `MONSIZE`), werden nur Programmstatistiken und Informationen über das Terminal der aktuellen Natural-Sitzung gesammelt. Für einen Monitor-Pufferspeicher empfehlen wir einen Mindestwert von 64 KB.

Zusätzlich zur Definition des Umfangs für den Natural-Monitor müssen Sie den Profilparameter `RDCSIZE` setzen, der den Natural Data Collector aktiviert.



Vorsicht: Wenn die Monitoring-Funktion aktiv ist, kann sich das auf die gesamte Systemleistung auswirken.

Wenn Sie die Funktion **Natural Monitoring (SYSMON)** aufrufen, wird das **Natural Monitor Menu** angezeigt, das die folgenden Funktionen bietet:

- [Monitor aktivieren/deaktivieren](#)
- [Informationen zum Monitorstatus](#)
- [Programm-/Terminalstatistik anzeigen](#)

Monitor aktivieren/deaktivieren

Mit den Funktionen **Activate Monitor** und **Deactivate Monitor** können Sie die Monitoring-Funktion aktivieren bzw. deaktivieren.

Wenn die Monitoring-Funktion aktiviert ist, beginnt sie mit dem Sammeln statistischer Informationen über die aktuelle(n) Sitzung(en). Sobald die Monitoring-Funktion deaktiviert wird, wird eine statistische Zusammenfassung in die Systemprotokolldatei geschrieben.

Informationen zum Monitorstatus

Die Funktion **Monitor Status Information** liefert statistische Informationen darüber, ob Überwachungsdaten in einem Monitor Buffer Pool und/oder dem mit dem Profilparameter `MONSIZE` zugewiesenen Speicherplatz gesammelt werden, und gibt die Größe und die Adresse des zugeordneten Speicherplatzes an.

Programm-/Terminalstatistik anzeigen

Sie können statistische Informationen zu allen Natural-Programmen anzeigen, die seit dem Start des Monitors ausgeführt wurden, sowie zu den Terminals, die seitdem aktiviert wurden.

› Um die Programm- oder Terminalstatistikfunktion auszuführen:

- 1 Geben Sie im **Natural Monitor Menu** im Feld **Code** ein **P (Display Program Statistics)** oder ein **T (Display Terminal Statistics)** ein.

Sie können Auswahlkriterien für die zu überwachenden Programme/Terminals und/oder Bibliotheken angeben:

- Geben Sie in das Feld **Name of LTERM or Program** und/oder das Feld **Name of Library** den betreffenden Namen ein oder geben Sie einen Bereich von Namen an, indem Sie einen Stern (*) und/oder einen Platzhalter (?) verwenden.
- Wenn Sie die Felder leer lassen oder nur einen Stern (*) eingeben, werden alle Programme/Terminals und Libraries ausgewählt.

Beispiele für Namensbereiche:

*CD wählt ABCD, ACD aus.

AB* wählt AB, AB1, ABC, ABEZ aus.

ABC? wählt ABCA, ABCZ aus.

A?C*Z wählt ABCZ, AXCBBBZ und ANCZ aus.

- 2 Wenn Sie die Eingabe der Auswahlkriterien abgeschlossen haben und **ENTER** drücken, wird ein Statistikübersichtsbildschirm ähnlich dem folgenden Beispiel angezeigt:

```

13:44:35          ***** NATURAL SYSTP UTILITY *****          2008-08-29
User SAG          - Natural Monitor Program Statistics -          TID TCK8

C Program  Library      NAT- ADA- Ext- Mean-  Screen I/O  User   Sys  Fetch
*          *           time time time  time      No  KB   Acc   Acc
-----
_ MONMNU1M SYSTP        0   0   0   0.0    18   9    6    0    19
_ SYMAPOM  SYSTP        0   0   0   0.0     0   0    0    0    52
_ S2SCOM01 SYSTP        0   0   0   0.0     0   0    0    0    36
* MONMNU1P SYSTP        0   0   0   0.0     1   0   28    0     6
_ MONLST1P SYSTP        0   0   0   0.0     3   0   21    0    12
_ SYMAP1M  SYSTP        0   0   0   0.0    19  13    2    0    20
_ NAT00059 SYSTP        0   0   0   0.0     0   0    0    0   346
_ STPMNU1P SYSTP        0   0   0   0.0     4   0   30    4     8
_ NAT42004 SYSTP        0   0   0   0.0     0   0    0    0     9
_ STPMMM1M SYSTP        0   0   0   0.0     7   5    4    0     9
_ SYSTPRET SYSTP        0   0   0   0.0     0   0   13    0     4
_ NAT00030 SYSTP        0   0   0   0.0     0   0    0    0     4
_ NSCC0002 SYSTP        0   0   0   0.0     0   0   14    0     7
_ LOGON    SYSTP        0   0   0   0.0     0   0    0    0     1
Top of List
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Cont Help Menu Exit Sel      --  -  +  ++  Term      Canc
    
```

Auf diesem Bildschirm werden alle Programme/Terminals und Libraries aufgelistet, die in Ihrer aktuellen Natural-Sitzung aktiv waren.

Mit PF4 können Sie ein Auswahlfenster aufrufen, in dem Sie Auswahlkriterien angeben können (siehe Schritt 1), um die Liste der auf dem Bildschirm angezeigten Elemente zu reduzieren.

Mit PF10 können Sie zwischen der Programmstatistik und der Terminalstatistik umschalten.

Die Spalten auf dem Statistikübersichtsbildschirm und die entsprechenden Feldnamen auf dem ausführlichen Statistikbildschirm (siehe Spalte C unten) werden in der folgenden Tabelle erläutert:

Spalte	Entsprechendes Feld	Erläuterung
C	-	<p>Gilt nur beim Statistikübersichtsbildschirm.</p> <p>Über dieses Eingabefeld kann ein ausführlicher Statistikbildschirm für ein ausgewähltes Programm/Terminal aufgerufen werden:</p> <p>Geben Sie neben dem Listeneintrag, zu dem Sie ausführlichere Statistikinformationen wünschen, ein beliebiges Zeichen ein und drücken Sie ENTER.</p> <p>Anmerkung: Wenn die Statistikübersicht der aktiven Programme/Terminals wiederholt angezeigt wird,</p>

Spalte	Entsprechendes Feld	Erläuterung
		erscheint in der Spalte C ein Stern (*) neben dem Programm/Terminal, das seit der letzten Wiederholung am aktivsten ist.
Program	Name of program	Gilt nur für die Terminalstatistik. Name des aktiven Programms.
Terminal	Name of terminal	Gilt nur für die Terminalstatistik. Name (ID) des aktiven Terminals.
Current Program	Current program / library	Gilt nur für die Terminalstatistik. Name des ausgeführten Programms und der Name der Library, die dieses Programm enthält.
Library	Name of library	Gilt nur für die Programmstatistik. Name der Library, die das zurzeit ausgeführte Programm enthält.
NAT-time	Time in Natural	Zeit im Natural Nukleus und in der Schnittstelle.
ADA-time	Time in Adabas	Wartezeit auf Antwort von Adabas.
Ext-time	Time in external program	Zeit, die ein benutzergeschriebenes Modul benötigt.
Mean-time	Mean evaluation time	Verstrichene Zeit einer Natural-Bildschirmtransaktion.
Screen I/O No	Number of Screen I/Os	Anzahl der Bildschirm-Ein-/Ausgaben.
Screen I/O KB	Amount of data transmitted	Menge der zum oder vom Bildschirm übertragenen Daten.
-	Evaluation time > 3 sec	Gilt nur für den ausführlichen Statistikbildschirm für ein Terminal. Prozentualer Anteil der Auswertungszeit, der länger als 3 Sekunden dauert.
-	Evaluation time > 6 sec	Gilt nur für den ausführlichen Statistikbildschirm eines Terminals. Prozentualer Anteil der Auswertungszeit, die länger als 6 Sekunden dauert.
User Acc	Number of user file accesses	Zähler für Zugriffe auf Adabas-Benutzerdateien.
Sys Acc	Number of system file accesses	Zähler für Zugriffe auf die Natural-Systemdatei, einschließlich Fetches.
Fetch	Number of fetches	Zähler für die Gesamtzahl der Fetches.

Natural Print/Work Files (SYSDFILE)

Diese Funktion liefert Informationen über verfügbare Arbeitsdateien und Druckdateien.

Sie können diese Funktion auch mit dem Systemkommando `SYSDFILE` aufrufen, das in der *System-kommandos*-Dokumentation beschrieben ist.

Die vom Kommando `SYSDFILE` bereitgestellten Informationen können auch über die Anwendungsprogrammierschnittstelle `USR1007N` abgerufen werden. Siehe Dienstprogramm `SYSEXT`.

Diese Funktion kann auch im Batch-Modus für CICS-Sitzungen verwendet werden.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint der Bildschirm **Work File Information** mit einer Liste aller definierten Arbeits- und Druckdateien. Zu jeder Datei werden die folgenden Informationen angezeigt:

Spalte	Erläuterung
No.	Nummer der Arbeits-/Druckdatei.
Type	Art der Zuordnung, d. h. das Betriebssystem, der TP-Monitor oder die Natural-Produktdatei, der die Arbeits-/Druckdatei zugeordnet ist.
Name	Name der Arbeits-/Druckdatei.
Recfm	Satzformat der Arbeits-/Druckdatei.
Lrecl	Logische Satzlänge der Arbeits-/Druckdatei (falls zutreffend).
Blksz	Blockgröße der Arbeits-/Druckdatei.
Status	Eine der folgenden Statusmeldungen: Available for Input/Output oder Open for Input/Output

Unter `z/VSE` werden auch die Zuordnungen der logischen Einheiten angezeigt.

Kommandos für Natural Print/Work Files

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter *SYSTP-Bildschirme benutzen* beschrieben sind, bietet der **Work File Information** die folgenden PF-Tasten und Zeilenkommando:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF10	-	Blättert zur Liste der Druckdateien.
PF11	-	Blättert zur Liste der Arbeitsdateien.
-	D	Zeigt den entsprechenden Natural Control Block (Arbeitsdateibereich) im Dump-Format an (zur internen Verwendung durch den technischen Support der Software AG).

Natural Swap Information

Die Funktion **Natural Swap Information (SYSSWAP)** ist nur unter CICS und *openUTM* verfügbar.

Der Swap Pool Manager ermöglicht die Online-Überwachung und -Kontrolle des Natural Swap Pools. Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung des Swap-Pool-Managers und nicht die Funktionsweise des Swap-Pools. Weitere Informationen über den Betrieb des Natural Swap Pools finden Sie *Natural Swap Pool* in der *Operations*-Dokumentation.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, wird das **Natural Swap Main Menu** angezeigt, das die folgenden Funktionen bietet:

- [Administration](#)
- [Debugging-Funktionen](#)
- [Information](#)
- [Verwaltungsfunktionen - Maintenance Services](#)
- [Status-Informationen anzeigen](#)

Administration

- [Berechnung der Slot-Größe](#)
- [Swap-Pool-Status ändern](#)

- [Reorganisationssteuerungsdaten aktualisieren](#)

Berechnung der Slot-Größe

Die Funktion **Slot Size Calculation** zeigt die optimalen Werte für das Layout des Swap-Pools auf der Grundlage der aktuellen Nutzung an.

Sie können diese Werte speichern, um sie für eine spätere Initialisierung/Reorganisation zu verwenden (wenn sie einmal gespeichert wurden, können sie auch mit der Funktion **Maintenance Services** gepflegt werden).

Sie können mit diesen Werten auch eine Reorganisation des Swap-Pools einleiten.

Weitere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe zu dieser Funktion.

Swap-Pool-Status ändern

Mit der Funktion **Change Swap Pool Status** können Sie den Natural Swap Pool aktivieren oder deaktivieren. Außerdem können Sie die Wartezeit und die Anzahl der Wartezeiten für die Swap-Pool-Synchronisation ändern.

Weitere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe zu dieser Funktion.

Reorganisationssteuerungsdaten aktualisieren

Mit der Reorganisationsfunktion **Update Reorg Control Data** können Sie die wichtigsten Parameter der Swap-Pool-Verwaltung ändern. Sie müssen ein gültiges Passwort eingeben, um die Werte zu ändern.

Weitere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe zu dieser Funktion.

Debugging-Funktionen

Diese Funktion ist nur unter *openUTM* verfügbar.



Vorsicht: Verwenden Sie diese Funktion nicht ohne vorherige Rücksprache mit dem technischen Support der Software AG.

Mit der Funktion **Debugging Facilities** ist es möglich, einen internen Bildschirm-Debugging-Puffer zu aktivieren oder zu deaktivieren. Die Aktivierung des Bildschirm-Debugging-Puffers dient dazu, Terminal-E/A-Inkonsistenzen zu lokalisieren, falls sie auftreten. Die Funktion zeichnet Informationen über die letzten drei Terminal-E/A-Sequenzen auf. Der Puffer hat eine Größe von 3 KB und wird im Umlaufverfahren verwendet.

Darüber hinaus können Sie eine Trace-Funktion für asynchrone Schreibvorgänge in das Natural-Roll-File aktivieren/deaktivieren.

Weitere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe zu dieser Funktion.

Information

- [Pool-Adressen anzeigen](#)
- [Zusammenfassung der Natural-Pufferauslastung anzeigen](#)
- [Swap Pool-Informationen anzeigen](#)
- [Logische Swap-Pools anzeigen](#)
- [Reorganisationssteuerungsdaten anzeigen](#)
- [Nutzung des Swap-Pools anzeigen](#)
- [Statistikliste erstellen](#)

Pool-Adressen anzeigen

Die Funktion **Show Addresses** zeigt die Adressen der verschiedenen Pools an.

Zusammenfassung der Natural-Pufferauslastung anzeigen

Mit der Funktion **Show Summary of Buffer Usage** können Sie die Größe der verschiedenen Natural-Puffer und der Natural-User-Threads optimieren (siehe `MAXSIZE` unter *Keyword Parameters of Macro NTSWPRM* in der *Operations*-Dokumentation). Sie aktiviert und deaktiviert die Funktion und zeigt eine Zusammenfassung der Natural-Pufferauslastung an.

Aktivierung und Deaktivierung der Puffer-Nutzungsstatistik können nur mit einem gültigen Passwort durchgeführt werden. Für die Anzeige der Puffer-Nutzungsstatistik ist kein Passwort erforderlich.

Die angezeigten Puffer sind die gleichen wie die, die von der Funktion **Buffer Usage Statistics (BUS)** angezeigt werden.

Swap Pool-Informationen anzeigen

Die Funktion **Show Swap Pool Information** zeigt Informationen über den aktuell verwendeten Swap-Pool an, einschließlich Steuer-/Statistikdaten und Speichergrößen.

Die einzelnen angezeigten Informationen werden in der Online-Hilfe zu dieser Funktion erläutert.

Logische Swap-Pools anzeigen

Die Funktion **Show Logical Swap Pools** zeigt die aktuelle Tabelle der logischen Swap-Pools an.

In der Tabelle können Sie einen bestimmten logischen Swap-Pool mit einem beliebigen Zeichen markieren, um zusätzliche Informationen über ihn zu erhalten.

Die einzelnen angezeigten Informationen werden in der Online-Hilfe zu dieser Funktion erläutert.

Reorganisationssteuerungsdaten anzeigen

Die Funktion **Show Reorg Control Data** zeigt alle Informationen zur Reorganisation des Swap-Pools an.

Die Tabelle für die Swap-Pool-Reorganisation wird in der linken Hälfte des Bildschirms angezeigt. Die Tabelle enthält kumulative Statistiken über den Größenvergleich zwischen komprimierten Natural User Threads und der Standard-Slot-Größe. Die Tabelle wird bei jeder Reorganisation des Swap-Pools geleert. Die linke Hälfte der Tabelle zeigt, wie oft und in welchem Umfang die User Threads größer sind als die Standard-Slot-Größe. Die rechte Hälfte der Tabelle zeigt, wie oft und in welchem Ausmaß die User Threads kleiner sind als die Standard-Slot-Größe. Die Größen in dieser Tabellenhälfte werden in Einheiten ausgedrückt, die von dem vom Swap-Pool-Manager angegebenen Faktor abhängig sind.

In der mit **n** bezeichneten Zeile werden die User Threads gezählt, die die Standard-Slot-Größe um mehr als 9 Seiten/Einheiten über-/unterschreiten. Die durchschnittliche Länge dieser User Threads wird in der mit **Av.+n** bezeichneten Zeile angezeigt.

Die einzelnen angezeigten Informationen werden in der Online-Hilfe zu dieser Funktion erläutert.

Nutzung des Swap-Pools anzeigen

Die Funktion **Show Swap Pool Usage** zeigt Informationen über die Nutzung des Swap-Pools seit seiner Initialisierung oder der letzten Reorganisation an.

Die einzelnen angezeigten Informationen werden in der Online-Hilfe zu dieser Funktion erläutert.

Statistikliste erstellen

Mit der Funktion **Create Statistics List** können Sie eine Liste der aktuellen Swap-Pool-Nutzungsstatistiken erstellen:

- Unter *openUTM* wird die Swap-Pool-Statistik in SYSLIST geschrieben.
- Unter CICS werden die Swap-Pool-Statistiken in die CICS-Destination geschrieben, die mit dem Parameter `MSGDEST` des Makros `NCMPRM` oder mit dem Schlüsselwort-Subparameter `MSGDEST` des Parameter-Makros `NTCICSP` (je nach installierter Natural CICS Interface-Version) angegeben wird. Siehe *TP Monitor Interfaces*-Dokumentation bzw. *Parameter-Referenz*-Dokumentation

Verwaltungsfunktionen - Maintenance Services

- [Parameter-Verwaltung](#)
- [Passwort-Verwaltung](#)

Parameter-Verwaltung

Mit der Funktion **Parameter Maintenance** können Sie online die Parameter für die Initialisierung oder Reorganisation des Swap-Pools ändern.

Die Unterfunktionen sowie die einzelnen Punkte, die geändert werden können, werden in der Online-Hilfe zu dieser Funktion erläutert.

Die Benutzung dieser Funktion ist passwortgeschützt (siehe unten).

Passwort-Verwaltung

Die Funktion **Password Maintenance** dient zum Ändern oder Wiederherstellen des Passworts, das für die Funktion **Parameter Maintenance** verwendet wird.

Das ursprüngliche Passwort lautet SYSTP.

Status-Informationen anzeigen

Mit der Funktion **Status Information** können Sie den aktuellen Status des Natural Swap Pools, der Zusammenfassung der Pufferauslastung und des *open*UTM-Screen-Debugging anzeigen.

Buffer Usage Statistics (BUS)

Die Funktion **Buffer Usage Statistics (BUS)** liefert statistische Informationen über die Nutzung der Natural-Puffer: welche Puffer für die aktuelle Natural-Sitzung zugewiesen sind und wie viel Pufferplatz verbraucht wird. Darüber hinaus können Sie anhand der Gesamtzahlen (**Total**) am Ende der Liste Rückschlüsse auf die Effizienz der Pufferkomprimierung ziehen.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [BUS-Funktion aufrufen](#)
- [Informationen auf dem BUS-Bildschirm](#)

- BUS-Kommandos

BUS-Funktion aufrufen

Sie können diese Funktion entweder über das **SYSTP**-Menü oder über das Systemkommando **BUS** aufrufen. Siehe auch *[SYSTP aufrufen und Funktionen ausführen](#)*. Als Ergebnis erhalten Sie eine Liste mit allen Puffern, die in der aktuellen Natural-Sitzung tatsächlich benutzt werden.

Die Informationen, die das Kommando **BUS** liefert, können Sie auch über die Anwendungsprogrammierschnittstelle **USR1019N** abrufen. Siehe auch Dienstprogramm **SYSEXT**.

Informationen auf dem BUS-Bildschirm

This Abschnitt gives an overview on items displayed on **Buffer Usage Statistics** screen:

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die auf dem Bildschirm **Buffer Usage Statistics** angezeigten Elemente:

Spalte	Erläuterung								
No.	Die Puffer werden in der Reihenfolge ihrer Zuweisung fortlaufend nummeriert.								
Name	Name des Puffers. Es werden nur die Puffer aufgeführt, die in der aktuellen Sitzung tatsächlich angefordert wurden.								
Type	Typ des Puffers: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"><i>leer</i></td> <td>Fester/statischer Natural-Puffer.</td> </tr> <tr> <td>V</td> <td>Variabler Puffer, der im Natural-Thread zugeordnet wurde.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Variabler Puffer, der derzeit außerhalb des Natural Thread zugeordnet ist. Der Puffer wird bei der nächsten Terminal-E/A in den Thread kopiert und komprimiert.</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>Physischer Puffer, der in einem Natural-Workpool zugeordnet ist (siehe auch den Profilparameter WPSIZE). Der Puffer wird bei der nächsten Terminal-E/A freigegeben.</td> </tr> </table>	<i>leer</i>	Fester/statischer Natural-Puffer.	V	Variabler Puffer, der im Natural-Thread zugeordnet wurde.	0	Variabler Puffer, der derzeit außerhalb des Natural Thread zugeordnet ist. Der Puffer wird bei der nächsten Terminal-E/A in den Thread kopiert und komprimiert.	P	Physischer Puffer, der in einem Natural-Workpool zugeordnet ist (siehe auch den Profilparameter WPSIZE). Der Puffer wird bei der nächsten Terminal-E/A freigegeben.
<i>leer</i>	Fester/statischer Natural-Puffer.								
V	Variabler Puffer, der im Natural-Thread zugeordnet wurde.								
0	Variabler Puffer, der derzeit außerhalb des Natural Thread zugeordnet ist. Der Puffer wird bei der nächsten Terminal-E/A in den Thread kopiert und komprimiert.								
P	Physischer Puffer, der in einem Natural-Workpool zugeordnet ist (siehe auch den Profilparameter WPSIZE). Der Puffer wird bei der nächsten Terminal-E/A freigegeben.								
Size	Größe des Puffers (in Bytes).								
Used	Anzahl der Bytes, die derzeit genutzt werden. Dieser Wert wird für die Pufferkomprimierung in Umgebungen mit Threads (z. B. CICS oder <i>openUTM</i>) verwendet.								
Perc. (Used)	Prozentualer Anteil der aktuellen Nutzung, d. h. der Wert der Spalte Used im Verhältnis zum Wert der Spalte Size .								

Spalte	Erläuterung
MaxUsed	Maximale Anzahl der Bytes, die im Laufe der aktuellen Sitzung bisher verwendet wurden (<i>nicht</i> die Größe, die derzeit genutzt wird).
Perc. (MaxUsed)	Prozentsatz der aktuellen Sitzungsnutzung, d. h. der Wert der Spalte MaxUsed im Verhältnis zum Wert der Spalte Size .
MaxSize	Maximale Größe (in Bytes), die dem Puffer im Laufe der aktuellen Sitzung bisher zugewiesen wurde (gilt nur für variable Puffer).
Perc. (MaxSize)	Maximale Größe, die bisher zugeordnet wurde (Wert der Spalte MaxSize) im Verhältnis zur aktuellen Größe (Wert der Spalte Size , gilt nur für variable Puffer). Ein Prozentsatz von 10000 oder mehr wird durch die hervorgehobene Anzeige 9999.9 dargestellt.
Am Ende der Liste werden die folgenden Informationen angezeigt:	
ThrdSize	Aktuelle Größe (in KB) des Natural Thread.
Total	Summe aller Puffergrößen (sowohl in Bytes als auch in KB) und Prozentsätze „verwendet/zugewiesen“. Diese Summen können auch mit PF10 angezeigt werden (siehe unten). Für MaxSize zeigt die Summe die maximale zusätzliche Größe des Thread an, die im Laufe der bisherigen Sitzung benötigt wurde.

BUS-Kommandos

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter [SYSTP-Bildschirme benutzen](#) beschrieben sind, bietet der Bildschirm **Buffer Usage Statistics** die folgenden PF-Tasten und Zeilenkommandos:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF4	D	Zeigt den Inhalt des mit dem Cursor/Kommando markierten Puffers im Dump-Format an (zur internen Verwendung durch den Software AG-Support).
-	S	Zeigt Details des ausgewählten Puffers in einer tabellarischen Übersicht an, z. B. Thread-Offset , Adress oder Buffer Size . Die Umschaltung zwischen dezimaler und hexadezimaler Anzeige ist durch Drücken von PF12 möglich.
PF10	-	Zeigt die Gesamtzahlen (Total) zur Puffernutzung an.
PF11	-	Zeigt folgende Informationen an: <ul style="list-style-type: none"> ■ Relative Adressen der Puffer an, d. h. relativ zum Eingabe-/Ausgabe-Steuerungspuffer (IOCB), ■ absolute Adressen der Puffer, ■ interne Kennung (ID) des Puffers, ■ Lücke (in rot) zwischen diesem und dem nächsten Puffer. <p>Anmerkung: Wenn der Puffer unterhalb der 16-MB-Grenze liegt, ist es möglich, dass Sie einen unerwarteten Wert erhalten.</p>

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF12	-	<p>Zeigt den Grad der Pufferkomprimierungsoptimierung für alle Puffer in einer separaten Spalte CmprOpt an.</p> <p>Anmerkung: Durch zweimaliges Drücken von PF12 wird die Tabelle auf den ursprünglichen Zustand zurückgesetzt.</p>

Informationen zu Natural-Subsystemen und Roll-Servern anzeigen

Die Funktion **Natural Sub-Systems and Roll Server Information** zeigt eine Liste der in Ihrer Umgebung verfügbaren Natural-Subsysteme und den aktuellen Status (aktiv oder inaktiv) der Authorized Service Manager und Roll-Server an, die mit den Subsystemen verbunden sind.

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter *SYSTP-Bildschirme benutzen* beschrieben sind, stehen im Bildschirm **Natural-Sub-Systems** die folgenden Zeilenkommandos zur Verfügung:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion	Betriebssystem
-	B	Zeigt Informationen über den Buffer Pool und den Buffer Pool-Cache (falls vorhanden) an, wie Name, Typ und Größe.	z/OS und z/VSE
-	D	<p>Zeigt Serververzeichniseinträge aus dem Session Information Pool (SIP) im Dump-Format an (zur internen Verwendung durch den technischen Support der Software AG).</p> <p>Informationen über SIP finden Sie unter <i>Authorized Services Manager under z/OS</i> in der <i>Operations</i>-Dokumentation.</p>	z/OS
-	L	Zeigt Einträge im Dateiverzeichnis des Roll-Servers an und setzt sie zurück.	z/OS
PF5	-	Das ausgewählte Subsystem bleibt an der ersten Position in der Liste.	z/OS
	R	Zeigt Roll-Server-Statistiken an, z. B. die Anzahl der Roll-Server-Slots und Roll-Server-Dateien, Roll-Out- und Roll-In-Aktivitäten, Roll-Datei-Ein-/Ausgabe sowie die zIIP-CPU-Zeitauslastung des Roll-Servers. Diese Informationen können bei der Optimierung des Roll-Servers nützlich sein, wie unter <i>Roll Server Performance Tuning</i> in der <i>Operations</i> -Dokumentation beschrieben. Sie können die Statistikdaten beispielsweise verwenden, um eine optimale Thread- oder Roll-File-Größe für eine Natural-Anwendung zu ermitteln.	z/OS
	S	Zeigt eine Liste der Zaps an, die auf beim Authorized Services Manager angewendet wurden.	z/OS

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion	Betriebssystem
	U	Zeigt Server-Verzeichniseinträge aus dem Session Information Pool (SIP) an. Informationen über SIP finden Sie unter <i>Authorized Services Manager</i> unter z/OS in der <i>Operations</i> -Dokumentation.	z/OS
	Z	Zeigt eine Liste der beim Roll-Server angewendeten Zaps an.	z/OS

Natural Thread Usage Statistics

Die Funktion **Natural Thread Usage Statistics** ist nur unter CICS, Com-plete, IMS TM und *openUTM* verfügbar. In einer z/OS Parallel Sysplex-Umgebung ist sie nicht verfügbar.

Mit dieser Funktion können Sie die optimale Thread- oder Roll-File-Größe für eine Natural-Anwendung ermitteln.

Sie sollten diese Funktion nur bei Bedarf aktivieren und sie deaktivieren, nachdem Sie die optimale Thread-Größe ermittelt haben, da diese Funktion Platz im Natural Buffer Pool beansprucht. Wenn Sie sie deaktivieren, wird der Platz im Buffer-Pool wieder frei.

➤ Um die Funktion **Natural Thread Usage Statistics** auszuführen:

- 1 Definieren Sie einen überdimensionierten Thread im Bereich von 512 bis 1024 KB für Ihre Natural-Anwendung. Berücksichtigen Sie dabei die Anzahl der verwendeten Natural-Add-On-Produkte.
- 2 Starten Sie Ihre Natural-Anwendung, entweder im Produktions- oder im Testmodus.
- 3 Rufen Sie das Dienstprogramm SYSTP auf und wählen Sie die Funktion **Natural Thread Usage Statistics**, indem Sie im Feld **Code** des SYSTP-**Main Menu** ein T eingeben.

Sie gelangen auf den Bildschirm **Thread Usage Statistics**.

Die Spalten auf diesem Bild sind in der folgenden Tabelle beschrieben.

- 4 Geben Sie ein A in das Feld **Code** ein, um die Funktion zu aktivieren.

Sie erhalten die Meldung, dass die Funktion **Thread Usage Statistics** aktiviert wurde.

- 5 Benutzen Sie Ihre Natural-Anwendung unter typischen Produktionsbedingungen.

Die Funktion **Thread Usage Statistics** läuft im Hintergrund und protokolliert die verwendeten Puffergrößen.

- 6 Wenn Sie die Statistik anzeigen möchten, rufen Sie erneut den Bildschirm **Thread Usage Statistics** auf und geben einen der folgenden Werte in das Feld **Code** ein:

S

um die Statistik anzuzeigen, oder

P

um die Statistik zu drucken, oder

G

um die GETMAIN-Statistiken anzuzeigen (siehe *Physical GETMAIN Statistics anzeigen*), oder

D

um die Statistik zu drucken und die Funktion zu deaktivieren.

Wir empfehlen, den Funktionscode D nach Beendigung der Funktion zu verwenden, um Platz im Buffer Pool freizugeben.

Die folgenden Informationen werden auf dem Bildschirm **Thread Usage Statistics** angezeigt:

Spalte	Erläuterung
No.	Die Puffer werden in der Reihenfolge ihrer Zuordnung fortlaufend nummeriert.
Ext. Buffer	Die Größen dieser Puffer werden extern definiert (im Natural-Parametermodul).
Defined Size	Puffergröße wie im Natural-Parametermodul definiert.
Max. Allocated Size	Maximal zugeordnete Puffergröße. Beachten Sie, dass für den internen BB-Bereich 14368 Bytes zum Wert des Profilparameters <code>ESIZE</code> addiert werden (siehe <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>).
Max. Used Size	Maximal genutzte Puffergröße.
Sum of external buffer sizes	Summe der externen Puffergrößen: Summe aller im Natural-Parametermodul definierten Puffergrößen.
Sum of internal buffer sizes	Summe der internen Puffergrößen: Summe aller von Natural intern angeforderten Puffergrößen.
Sum of physical GETMAINS	Summe aller physischen GETMAIN-Anforderungen für die Natural-Workpools und die variablen Natural-Puffer außerhalb der Natural-User-Threads.
Max. used thread length	Maximale von Natural verwendete Thread-Länge. Definieren Sie diese Länge als Ihre minimale (optimale) Natural-Thread-Länge. Runden Sie auf die nächste KB-Zahl auf, die durch 2 teilbar ist.

Spalte	Erläuterung
Max. compressed thread length	<p>Maximale Länge eines komprimierten Natural-Threads, der in das Natural-Roll-File geschrieben wurde.</p> <p>Definieren Sie diese Länge als Ihre minimale (optimale) Natural-Roll-File-Länge.</p>

Physical GETMAIN Statistics anzeigen

Physical GETMAIN-Statistics liefern Informationen über alle physischen GETMAIN-Anforderungen, die für die Natural-Workpools und die variablen Natural-Puffer außerhalb der Natural-User-Threads relevant sind. Sie zeigen die ursprünglichen Puffergrößen (**Org. Size**) während des Starts einer Natural-Sitzung, die Anzahl der physischen GETMAIN-Anforderungen (**No.**), die Pufferlänge für die physischen GETMAIN-Anweisung (**Bytes**) und die Pufferposition (**P**) oberhalb oder unterhalb der 16-MB-Grenze.

Die Statistikdaten beziehen sich immer auf die Puffer mit den größten Längen, die innerhalb einer Terminal-Ein-/Ausgabe angefordert wurden, für alle Benutzer der Natural-Anwendung. Die Statistik liefert maximal sechs Einträge für jeden Puffer. Diese Einträge können durch das Wrap-around-Verfahren überschrieben werden. Die höchste Zahl entspricht der maximalen Anzahl der physischen GETMAIN-Anforderungen innerhalb einer Terminal-Ein-/Ausgabe für jeden betroffenen Puffer.

Die ersten beiden Einträge in der Statistik beziehen sich auf die Natural Workpools (falls vorhanden) oberhalb (**WRKPOOLA**) bzw. unterhalb (**WRKPOOLB**) der 16-MB-Grenze. Dabei bezieht sich die höchste physikalische GETMAIN-Zahl auf die Anzahl der gleichzeitig verfügbaren Workpools während der Terminal-Ein-/Ausgabe. Die Summe aller Workpool-Längen ergibt den Gesamtpeicherbedarf der Workpools innerhalb einer Terminal-Ein-/Ausgabe.

Alle nachfolgenden Statistikeinträge beziehen sich auf die physischen GETMAIN-Anforderungen für die variablen Natural-Puffer, die entweder aus Platzgründen nicht im Natural-User-Thread definiert werden konnten oder außerhalb des Natural-User-Thread erhöht wurden. Bei diesen Puffern zeigt die höchste physische GETMAIN-Zahl den größten Platzbedarf für jeden Puffer innerhalb einer Terminal-Ein-/Ausgabe an. Der gesamte zuvor angeforderte Speicherplatz wurde vor jeder der folgenden physischen GETMAIN-Anforderungen freigegeben. Das heißt, die Summe aller physischen GETMAIN-Anforderungen mit der höchsten Zahl zeigt den maximalen Speicherbedarf für die variablen Puffer außerhalb der Natural-User-Threads während einer Terminal-Ein-/Ausgabe für alle Benutzer der Natural-Anwendung an.

Natural-Lizenzinformationen

Die Funktion **Natural License Information** ruft einen Bildschirm auf, der den Inhalt der Lizenzdatei anzeigt. Sie können zwischen den folgenden Formaten wählen:

Character Code	Format
L	XML, linksbündig (Standard)
S	Strukturiertes XML
F	Nur Text



Anmerkungen:

1. Um zwischen den Formaten umzuschalten, drücken Sie **PF5**.
2. Sie können diese Funktion entweder über das Menü **SYSTP** oder mit dem Systemkommando **SYSTP**, gefolgt vom Funktionscode **L** und optional einem Buchstabencode (**S** oder **F**), aufrufen, z. B. **SYSTP L.F** oder **SYSTP L F**. Siehe auch [SYSTP aufrufen und Funktionen ausführen](#).
3. In einer z/OS-Umgebung können Sie **PF10** (zIIP) drücken, um zwischen den Anzeigen der Produktlizenzdateien für Natural und Natural Batch for zIIP, Natural for CICS for zIIP oder Natural for Com-plete for zIIP umzuschalten (je nachdem, welches Produkt in Ihrer aktuellen Umgebung installiert ist).

96 SYSTP-Funktionen unter CICS

▪ Natural-Benutzersitzungen	854
▪ Natural Roll Facilities	859
▪ Natural-Thread-Gruppen	861
▪ Natural-Speicher-Threads	862
▪ Globale Systeminformationen zum Natural CICS Interface anzeigen	863
▪ Natural/CICS-Generierungsoptionen	865
▪ Natural Thread-Gruppendefinitionen	866
▪ Eigene Natural-Benutzersitzung	867
▪ CICS Task Information	867
▪ System Administration Facilities	867

Das Dienstprogramm SYSTP bietet Funktionen, die für die Verwendung unter CICS vorgesehen sind.

➤ **Um spezifische SYSTP-Funktionen unter CICS aufzurufen:**

- Geben Sie im Feld **Code** im SYSTP **Main Menu** ein E für **Environment-Dependent Functions** ein.

Aus dem dann angezeigten Menü können Sie die in diesem Kapitel erläuterten Funktionen auswählen.



Anmerkung: NCI ist der Produktcode für das Natural CICS Interface. Er wird in Bildschirmen gelegentlich aus Platzgründen anstelle des Produktnamens verwendet.

Natural-Benutzersitzungen

Mit der Funktion **Natural User Sessions** können Sie eine Liste der aktiven Benutzersitzungen in einer Natural-Umgebung anzeigen.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, wird der Bildschirm **Natural User Sessions** angezeigt, der die folgenden Informationen enthält:

Spalte	Erläuterung
Term ID	Eindeutige Terminerkennung innerhalb von CICS, die mit der Natural-Sitzung verbunden ist.
User ID	Natural-Benutzererkennung der Natural-Sitzung.
Tran	CICS-Transaktionskennung, unter der die Natural-Sitzung gerade läuft. Bei pseudo-konversationellen Sitzungen ist dies die Transaktionskennung des pseudo-konversationellen Neustarts.
Start Date / Time	Startdatum und -uhrzeit der Natural-Sitzung. Letzter Akt Zeitpunkt der letzten Bildschirmausgabe.
Last Act	Zeitpunkt der letzten Bildschirmausgabe.
Stat	Sitzungsstatus: siehe <i>Betriebsstatus</i> .
Program	Zurzeit aktives Natural-Programm.
Library	Natural-Library, in der der Benutzer gerade arbeitet.

Wenn Sie PF10 drücken, wird die Anzeige des Sitzungsdatums und der Uhrzeit durch die folgenden Sitzungsressourcen-Daten ersetzt:

Spalte	Erläuterung
Thrd Grp	Thread-Gruppe, der der Benutzer zugeordnet ist.
Thread	Name des zuletzt verwendeten Thread.
Roll Fac	Zugewiesene Roll Facility.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Themen behandelt:

- [Kommandos für Natural-Benutzersitzungen](#)
- [Statistik der Natural-Benutzer-Sitzungen](#)

Kommandos für Natural-Benutzersitzungen

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter [SYSTP-Bildschirme benutzen](#) beschrieben sind, können Sie für jedes Element, das auf dem Bildschirm **Natural User Sessions** angezeigt wird, eines der folgenden Zeilenkommandos ausführen.

Zeilenkommando	Funktion
C	<p>Cancel Session</p> <p>Ruft ein Bestätigungsfenster auf, in dem Sie YES eingeben können, um eine Sitzung zur Beendigung zu markieren. Die ausgewählte Sitzung wird dann mit einem Nummernzeichen (#) gekennzeichnet, das in der Spalte User ID erscheint. Außerdem wird für die betreffende Sitzung der Betriebsstatus <i>Purged by Admin</i> (Vom Administrator gelöscht) auf dem Bildschirm Natural User Session Statistics des Benutzers (Administrators) angezeigt, der den Abbruchbefehl ausgeführt hat.</p> <p>Tatsächlich wird die Sitzung beendet, wenn der Eigentümer der zur Beendigung markierten Sitzung die nächste Terminal-Ein-/Ausgabe, den nächsten Adabas-Aufruf oder externen Programmaufruf durchführt. Der Eigentümer der Sitzung erhält dann eine entsprechende Beendigungsmitteilung.</p>
F	<p>Flush Session</p> <p>Ruft ein Bestätigungsfenster auf, in dem Sie YES eingeben können, um eine Sitzung sofort zu beenden. Die beendete Sitzung wird dann mit einem Nummernzeichen (#) gekennzeichnet, das in der Spalte User ID erscheint. Der Benutzer (Administrator), der die Sitzung beendet hat, erhält eine Beendigungsmeldung, wenn er versucht, den Bildschirm Natural User Session Statistics für die Sitzung aufzurufen, die beendet wurde, aber noch auf dem Bildschirm Natural User Sessions aufgeführt ist. Der Eigentümer der Sitzung erhält eine entsprechende Beendigungsmeldung.</p>
R	<p>Reactivate Session</p> <p>Macht ein Kommando C (Cancel, wie oben beschrieben) rückgängig. Das Kommando R entfernt die für eine Sitzung gesetzten Beendigungskennzeichen und setzt den Sitzungsstatus auf aktiv zurück. Beachten Sie, dass Sie eine Sitzung, die mit dem oben beschriebenen Kommando F (Flush) beendet wurde, nicht reaktivieren können.</p>

Zeilenkommando	Funktion
W	<p>Wake up Session</p> <p>Reaktiviert sofort eine Sitzung, die durch einen CMROLL-Aufruf mit einem Warteintervall ungleich Null, das mit dem Profilparameter MAXROLL angegeben wurde, unterbrochen wurde (siehe <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i>). Siehe auch das Beispiel-Programm SUSPEND, das in der Natural-System Library SYSEXTP enthalten ist.</p>

➤ **Um die Anzahl der Listenelemente durch Angabe von Auswahlkriterien zu verringern:**

- Drücken Sie im Bildschirm **Natural User Sessions** die Taste PF4.

Sie gelangen zum Fenster **Selection for User Sessions**, in dem Sie Benutzersitzungen nach Inaktivitätsdatum und -uhrzeit, Inaktivitätszeitintervall, Natural-Server-Kennung, CICS-System-Kennung, Terminal-Kennung, Benutzerkennung oder Transaktionskennung auswählen können.

Unter Inaktivitätsdatum und -zeit sowie Inaktivitätsintervall werden alle Sitzungen aufgelistet, die vor dem angegebenen Datum und der angegebenen Uhrzeit oder vor dem angegebenen Zeitintervall nicht aktiv waren.

Format der Datumsangabe:

YYYY-MM-DD (YYYY = Jahr, MM = Monat, DD = Tag)

Format der Uhrzeitsangabe: HH:II:SS (HH = Stunden, II = Minuten, SS = Sekunden).

Um einen Bereich von Kennungen anzugeben, verwenden Sie einen Stern (*) als vorangestelltes oder nachgestelltes Zeichen oder ein Fragezeichen (?) als Platzhalterzeichen. Siehe auch [Beispiele für Namensbereiche](#).

Statistik der Natural-Benutzer-Sitzungen

Zu jeder Sitzung, die auf dem Bildschirm **Natural User Sessions** angezeigt wird, können Sie sich weitere Informationen anzeigen lassen, indem Sie den Bildschirm **Natural User Session Statistics** mit dem Zeilenkommando S oder U aufrufen.

Alle Größenangaben auf dem Bildschirm **Natural User Session Statistics** sind in KB, sofern in den nachfolgenden Feldbeschreibungen nicht anders angegeben ist.

Feld	Erläuterung
Started	Tag, Datum und Uhrzeit, als die Sitzung gestartet wurde.
Last Actions	Datum und Uhrzeit, als der Benutzer zuletzt aktiv war.
User	Natural-Benutzerkennung, die durch die Natural-Systemvariable *USER zugewiesen wird (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
at Terminal	Terminalkennung des Terminals, das mit der Natural-Sitzung verbunden ist, wie von der Natural-Systemvariablen *INIT - ID zugewiesen (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Transid	Kennung der pseudo-konversationellen Transaktion, unter der Natural läuft.
Task # in	Von CICS zugewiesene Task-Nummer, gefolgt von der Kennung der CICS Region.
Cur Strg Used	Aktueller Speicherplatz, der von dieser Sitzung genutzt wird.
Max Strg Used	Maximal von dieser Sitzung genutzter Speicherplatz.
Thread Size	Größe dieses Threads.
Thread Name	Name des zuletzt verwendeten Thread. Bei Threads, die durch GETMAIN-Anforderung zugewiesen wurden, besteht der Thread-Name aus dem Präfix NSCP, gefolgt von der Terminalkennung.
Thread Group	Name der zugehörigen Thread-Gruppe (ausgelöst durch das Starten der Transaktionskennung).
of Type	Typ des Thread, der für die Thread-Gruppe verwendet wird:
	SHR Permanente Speicher-Threads.
	GETM Speicher-Threads, die durch GETMAIN-Anforderung zugewiesen werden.
	NONE Keine Threads verwendet. Alle Speicheranforderungen von Natural werden an CICS weitergeleitet.
Natural Library	Natural Library-Kennung, die durch die Natural-Systemvariable *LIBRARY - ID zugewiesen wird (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Natural Program	Name des zurzeit von der Sitzung verwendeten Natural-Programms, wie er von der Natural-Systemvariablen *PROGRAM zugewiesen wird (siehe <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation).
Line No.	Zeilennummer des Natural-Programms, das die Sitzung zurzeit benutzt.
Operational Status	Siehe <i>Betriebsstatus</i> im folgenden Abschnitt.
Roll Facility	Name der zugehörigen Roll Facility.
Roll Recs (Last)	Anzahl der Datensätze, die beim letzten Roll-Out in die Roll Facility geschrieben wurden.
Roll Recs (Max)	Maximale Anzahl von Datensätzen, die während des Roll-Out geschrieben wurden.
Roll Record Size	Datensatzgröße dieser Roll Facility.
Slot Size	Anzahl der Datensätze, die zum kompletten Roll-Out eines Threads erforderlich sind.

Feld	Erläuterung
Restart Rec. No.	<p>Nummer des Datensatzes, der die Roll-Out-Kontrollinformationen enthält. Dieser Datensatz muss beim Roll-In zuerst eingelagert werden.</p> <p>VSAM Roll Files:</p> <p>Die folgenden Angaben gelten nur für VSAM Roll Files.</p> <p>Die Beziehung zwischen Neustart-Datensatznummer (RecNum), Slot-Nummer (SN) und Slot-Größe (SZ) ist wie folgt:</p> <p>$RecNum = (SN-1) * SZ + 2$</p> <p>oder</p> <p>$SN = (RecNum-2) / SZ + 1$</p>
Slot Number	Nummer des Slots in dem VSAM Roll File, das zu dieser Sitzung gehört (nur für VSAM). Siehe auch <i>VSAM Roll Files</i> in Restart Rec. No. oben.
Compressed Length	Menge an relevantem Speicher, der derzeit durch Swapping oder Rolling verlagert wird.
Session Resumes	Gesamtanzahl der Sitzungswiederaufnahmen.
Swap-Ins	Anzahl der Sitzungswiederaufnahmen mit Swap-In aus dem Swap-Pool.
Thread Switches	Anzahl der Sitzungswiederaufnahmen mit Swapping/Rolling in einen anderen Thread als dem, in dem sich die Sitzung zuvor befand.
Roll-Ins	Anzahl der Sitzungswiederaufnahmen mit Roll-In aus der Roll Facility.
Region Switches	Anzahl der CICS Region Switches.
OpSys Switches	Anzahl der Betriebssystem-Image Switches in einer z/OS Parallel Sysplex-Umgebung.

Betriebsstatus

Dieses Feld zeigt einen der folgenden Betriebszustände an:

Status	Abkürzung	Beschreibung
Active	Act	Zurzeit aktiv.
Inactive	Ina	Inaktiv, noch im Thread.
Swapped	Swp	Ausgelagert, im Swap Pool.
Rolled out	Rld	Ausgelagert, in Roll Facility.
Wait (Init)	WtI	Wartet auf Thread zur Sitzungsinitialisierung.
Wait (Resume)	WtR	Wartet auf einen Thread zur Wiederaufnahme der Sitzung.
Initializing	Int	Initialisierung der Sitzung.
Resuming	Res	Wiederaufnahme der Sitzung, im Thread, noch nicht aktiv.
Suspending	Sus	Suspendieren der Sitzung.
Terminating	Trm	Beenden der Sitzung.

Status	Abkürzung	Beschreibung
Swapping out	Swo	Ausspeichern der Sitzung.
Swapping in	Swi	Einspeichern der Sitzung.
Rolling out	Out	Auslagern aus Thread oder Swap Pool.
Rolling in	In	Einlagern aus Roll Facility.

Die folgenden zusätzlichen Informationen können im **Operational Status** angezeigt werden:

Status	Beschreibung
Conversational	Dialogorientierte Sitzung (PSEUDO=OFF) im Gegensatz zur pseudo-konversationellen/transaktionsorientierten Sitzung. Siehe auch Profilparameter PSEUDO in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i> .
Forced Conversational	Die letzte Bildschirmeingabe einer Sitzung mit PSEUDO=ON war konversationell. Siehe auch Profilparameter PSEUDO in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i> .
No-Roll	Die Sitzung darf nicht ausgelagert werden.
Compressed	Sitzung ist komprimiert (im Swap Pool oder in der Roll Facility).
Thread Switched	Der aktuell verwendete Thread ist nicht derselbe wie der zuvor verwendete.
Thread Locked	Sitzung wird am Thread-Wechsel gehindert (z.B. RELO=OFF). Kann auch den Status No-Roll/Conversational erzwingen. Siehe auch Profilparameter RELO in der <i>Parameter-Referenz-Dokumentation</i> .
Purged by Admin	Sitzung wurde vom Administrator gelöscht (Flag gesetzt).
Spool Task	Task ist ein Spool-/Druck-Task.
Asynchronous Task	Task ist ein asynchroner Task, der nicht an ein Terminal gebunden ist.

Natural Roll Facilities

Mit der Funktion **Natural Roll Facilities** können Sie anzeigen, welche Swap-Dateien für das Auslagern von Benutzerarbeitsbereichen verfügbar sind, um im Swap Pool Platz für aktive Benutzer zu schaffen. Diese Swap-Dateien werden als Roll Facilities bezeichnet.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint der Bildschirm **Natural Roll Facilities** für die aktuelle CICS Region (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Zu jeder Roll Facility werden die folgenden Informationen angezeigt:

Spalte	Erläuterung
Facility Name	TEMPSTOR wird für den temporären Zusatzspeicher verwendet, MAINSTOR für den temporären Hauptspeicher, und die übrigen Dateinamen sind VSAM Roll Files, wie sie in der CICS File Control Table (FCT) definiert sind. none bedeutet, dass keine Roll Facility verwendet wird.
Record Size	Datensatzgröße dieser Roll Facility.
Slot Size	Diese Spalte wird standardmäßig angezeigt. Anzahl der Datensätze, die erforderlich sind, um einen Thread vollständig auszulagern (maximale Thread-Größe geteilt durch Datensatzgröße, aufgerundet).
No. of Slots	Anzahl der Sitzungen, die in dieses Roll File passen (Anzahl der Datensätze geteilt durch die Slot-Größe, abgerundet). Gilt nur für VSAM Roll Files.
Facility Users Cur / Max	Aktuelle und maximale Anzahl der Benutzersitzungen, die dieser Roll Facility zugewiesen sind.
Roll Counts Out / In	Anzahl der Sitzungs-Auslagerungsvorgänge von oder in diese Roll Facility.
CI Size*	Größe des Kontrollintervalls des VSAM Roll File.
No. of Records*	Anzahl der Datensätze im VSAM Roll File.
Roll File Initialization* Date and Time	Datum und Uhrzeit, zu der das VSAM Roll File vom Dienstprogramm NCISCPRI formatiert wurde.
Status	Zeigt voll (Full) an, wenn die Anzahl der Benutzer der Einrichtung der Anzahl der verfügbaren Plätze entspricht.

* Diese Spalten werden nur angezeigt, wenn Sie PF10 drücken. Wenn Sie die Taste erneut drücken, wird wieder die Standardanzeige angezeigt

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter *SYSTP-Bildschirme benutzen* beschrieben sind, bietet der Bildschirm **Natural Roll Facilities** die folgenden PF-Tasten und Zeilenkommandos:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF4	U	Ruft den Bildschirm Natural User Sessions für die markierte Roll Facility auf, der alle Natural-Benutzersitzungen anzeigt, die diese Facility nutzen.
PF10	-	Schaltet zwischen der Anzeige der folgenden Spalten um: Slot Size, No. of Slots, Facility Users and Roll Counts (Standardanzeige) und CI Size, No. of Records und Roll File Initialization.

Natural-Thread-Gruppen

Mit der Funktion **Natural Thread Groups** können Sie anzeigen, welche Thread-Gruppen für Natural verfügbar sind.

Wenn Sie die Funktion aufrufen, wird der Bildschirm **Natural Thread Groups** für die aktuelle CICS Region angezeigt (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Für jede Thread-Gruppe werden auf diesem Bildschirm die folgenden Informationen angezeigt:

Spalte	Erläuterung
Group Name	Name der Thread-Gruppe.
Group Users Cur / Max	Aktuelle (Cur) und maximale (Max) Anzahl der Benutzer, die dieser Thread-Gruppe zugewiesen sind.
Thread Type	Typ des verwendeten Threads: siehe Natural User Session Statistics .
Thread Size	Gemeinsame Thread-Größe der Thread-Gruppe.
Strg Used	Maximaler Speicherplatz, der je von einer Sitzung, die diese Thread-Gruppe verwendet, genutzt wurde.
TCBs	Maximale Anzahl an Sitzungen, die gleichzeitig aktiv sind.
Queue Sizes Cur / Max / AtMax	Aktuelle (Cur) und maximale (Max) Warteschlangengröße für die zentrale Warteschlange der Thread-Gruppe und die Anzahl, wie oft das Maximum erreicht wurde (AtMax). Gilt nur, wenn der Parameter THREADS für diese Thread-Gruppe größer als Null definiert wurde. Siehe auch <i>THREADS - Number of Threads or Tasks Per Thread Group</i> in der <i>TP Monitor Interfaces</i> -Dokumentation.
Max Compr*	Maximale komprimierte Länge dieser Thread-Gruppe.
Active Tasks* Cur / Max / AtMax	Aktuelle (Cur) und maximale (Max) Anzahl von CICS-Tasks wie z.B. Sitzungen, die gleichzeitig in einer Thread-Gruppe aktiv sind, und die Anzahl, wie oft das Maximum erreicht wurde (AtMax).
VSAM Aux / Main	Für die Gruppe definierte Roll Facilities. CICS-Zwischenspeicher (Aux oder Main) sichert immer VSAM, wenn die VSAM Roll Files nicht verfügbar oder voll sind.

* Diese Spalten werden nur angezeigt, wenn Sie PF10 drücken. Wenn Sie die Taste erneut drücken, wird wieder die Standardanzeige angezeigt

Commands for Natural Thread Groups

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter *SYSTP-Bildschirme benutzen* beschrieben sind, bietet der Bildschirm **Natural Thread Groups** die folgenden PF-Tasten und Zeilenkommandos:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF4	U	Zeigt alle Natural-Benutzersitzungen an, die die mit dem Cursor/Kommando markierte Thread-Gruppe benutzen.
PF10	-	Schaltet zwischen der Anzeige der folgenden Spalten um: TCBs und Queue Sizes (Standardanzeige) und Max Compr und Active Tasks.
-	T	Natural Storage Threads (siehe unten) für die mit dem Cursor/Kommando markierte Thread-Gruppe an.
-	D	Zeigt die Natural-Thread-Gruppen-Definitionen für die mit dem Cursor/Kommando markierte Thread-Gruppe an.

Natural-Speicher-Threads

Mit der Funktion **Natural Storage Threads** können Sie Informationen über die Speicher-Threads in der Natural-Umgebung anzeigen.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint der Bildschirm **Natural Storage Threads** für die aktuelle CICS Region (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Auf dem Bildschirm werden die folgenden Informationen angezeigt:

Spalte	Erläuterung
Thread Name	Name des Threads.
Grp No.	Nummer der Gruppe, zu der dieser Thread gehört.
Thrd Size	Nutzbare Thread-Größe.
Strg Used	Maximaler Speicherplatz, der jemals von einer Sitzung, die diesen Thread benutzt, genutzt wurde.
Use Count	Anzahl, wie oft dieser Thread zur Verarbeitung ausgewählt wurde.
Roll-Ins Log. / Phys.	Anzahl der Roll-In-Vorgänge: _____ _____ Log. Wiederaufnahme der Sitzung. _____

Spalte	Erläuterung
	Phys. Roll-in von Roll Facility.
Queue Sizes Cur / Max / AtMax	Anzahl der in der Warteschlange wartenden Benutzer:
	Cur Aktuelle Anzahl der Benutzer in der Warteschlange des Threads. Wenn diese Zahl n größer als 1 ist, warten n minus 1 Benutzer.
	Max Maximale Warteschlangenanzahl für diesen Thread.
	AtMax Anzahl der maximalen Wartezeiten.
Term ID	Terminalkennung der Natural-Sitzung, deren Daten sich in diesem Thread befinden.
Task No.	Kennung (ID) der CICS-Task, die derzeit in diesem Thread aktiv ist. Wenn keine ID angezeigt wird, ist keine Sitzung in diesem Thread aktiv.

Kommandos für Natural-Speicher-Threads

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter *SYSTP-Bildschirme benutzen* beschrieben sind, bietet der Bildschirm **Natural Storage Threads** die folgenden Zeilenkommandos und PF-Tasten:

Zeilenkommando	PF-Taste	Funktion
C	-	Siehe <i>Sitzung abbrechen</i> in <i>Natural-Benutzersitzungen</i> .
D	PF11	Zeigt die Natural-Thread-Gruppen an.
F	-	Siehe <i>Sitzung auflösen</i> in <i>Natural-Benutzersitzungen</i> .
G	PF10	Zeigt die Natural-Thread-Gruppe an
R	-	Siehe <i>Sitzung reaktivieren</i> in <i>Natural-Benutzersitzungen</i> .
U	-	Zeigt Statistiken über die derzeit im Thread aktiven Natural-Benutzersitzungen an. Siehe auch <i>Natural User Session Statistics</i> .

Globale Systeminformationen zum Natural CICS Interface anzeigen

Die Funktion **Global System Information** dient zur Anzeige von Daten über das Systemverzeichnis.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint der Bildschirm **Global System Information** für die aktuelle CICS Region (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Der Bildschirm enthält die folgenden Informationen:

Feld	Erläuterung
Natural User Sessions	Aktuelle (Cur) und maximale (Max) Anzahl der Natural-Sitzungen im System.
Concurrent SCP Active	Aktuelle (Cur) und maximale (Max) Anzahl der gleichzeitigen Systemsteuerungsprogramm (SCP)-Anforderungen. SCP-Anforderungen sind: Sitzungsinitialisierung, Sitzungsunterbrechung, Sitzungswiederaufnahme und Sitzungsbeendigung.
SIR Block Extensions	Aktuelle (Cur) und maximale (Max) Anzahl der lokalen SIR-Block-Erweiterungen.
Slots in 1st SIR Block	Anzahl der Benutzersitzungen, die in den primären Benutzerkontrollblock passen (erster USERS-Subparameter im NCMDIR-Makro *).
Slots in SIR Block Extns	Anzahl der Benutzersitzungen, die in einen sekundären Benutzerkontrollblock passen (zweiter USERS-Subparameter im NCMDIR-Makro *).
VSAM Roll File Slots	Anzahl der zu prüfenden VSAM Roll Files.
Possible Roll Facilities	Anzahl der VSAM Roll Files plus zwei für CICS (MAINSTOR und TEMPSTOR).
Thread Groups	Anzahl der Thread-Gruppen, die durch Auswertung aller NCMTGD-Makro-Angaben beim Systemstart ermittelt werden. Siehe auch <i>NCMTGD Macro Parameters</i> *.
System Recoveries	Systemwiederherstellungen: Anzahl der Korrekturen von Statistikzählungen und/oder Kontrollblockkette.
Size of DIR Extension (B)	Größe der Verzeichnis-Erweiterung: Anzahl der Bytes, die beim Systemstart für Thread-Kontrollblöcke und VSAM Roll File-Online-Verzeichnisse verwendet werden.
Operating System Host ID	Name des Betriebssystem-Abbilds (Image).
Assembled Last	Datum und Uhrzeit, wann das Systemverzeichnis-Quellcodemodul zuletzt assembliert wurde.
CICS System ID	Kennung der CICS Region.
Available Resources: Swap Pool Local Buff. Pool Sort Buffer Pool DL/I Buffer Pool Edit Buffer Pool Monitor Pool RNM Buffer Pool	In der aktuellen NCI-Systemumgebung verfügbare Ressourcen: Swap Pools, Natural Buffer Pools, Monitor Buffer Pools und RNM Buffer Pools. Typ, Größe (in KB) und Lage (unterhalb (below) oder oberhalb (above) der 16 MB-Linie) aller unterstützten Buffer Pools.
Max Thread Size	Größte Thread-Größe für alle gültigen Thread-Gruppen.
VSAM Roll Files	Anzahl der VSAM Roll Files.
Main/Aux TempStor	Zeigt an, ob CICS-Haupt- oder Hilfszweischenspeicher für die Roll Facilities von Natural/CICS verfügbar ist.

Feld	Erläuterung
Session Logging	<p>Sitzungsprotokollierung: Zeigt an, ob die Natural/CICS-Protokoll-Destination in der CICS-DCT (Destination Control Table) definiert ist und ob die Protokoll-Destination verfügbar ist.</p> <p>Die Protokoll-Destination für Sitzungen wird mit dem Parameter LOGDEST* definiert.</p>
Message Logging	<p>Meldungsprotokollierung: Zeigt an, ob die Natural/CICS-Fehlermeldungsprotokoll-Destination in der CICS-DCT definiert ist und ob die Protokoll-Destination verfügbar ist.</p> <p>Die Protokoll-Destination für Meldungen wird mit dem Parameter MSGDEST* definiert.</p> <p>Indicates whether the Natural/CICS error message log destination is defined in the CICS DCT and whether the log destination is available.</p>
Message Switching	<p>Zeigt an, ob die Transaktionskennung (ID) für die Meldungsumschaltung im CICS definiert ist und ob die Transaktionskennung verfügbar ist. Die Transaktion für den Meldungswechsel wird mit dem Parameter MSGTRAN* definiert.</p> <p>Wenn keine Transaktionskennung verfügbar ist, ist ein SYSTP-Session-Flush (siehe <i>Flush session</i> in <i>Natural -Benutzer-Sitzungen</i>) nicht möglich.</p>
Console Terminal	Gibt an, ob das CICS-Konsolenterminal für Natural/CICS verfügbar ist.

* Dieser Parameter ist im NCMPRM-Makro des NCIPARM-Parametermoduls oder im NTCICSP-Makro des Natural-Parametermoduls enthalten, je nachdem, welche Version der Natural-CICS-Schnittstelle installiert ist. Die Makros sind in der *TP Monitor Interfaces-* bzw. *Parameter-Referenz-Dokumentationen* beschrieben.

Natural/CICS-Generierungsoptionen

Mit der Funktion **Generation Options** können Sie die Einstellungen der Generierungsparameter für ein Natural, das unter CICS läuft, anzeigen. Die Werte dieser Parameter werden im Makro NCMPRM des NCIPARM-Parametermoduls oder im Makro NTCICSP des Natural-Parametermoduls (abhängig von der installierten Natural CICS Interface-Version) festgelegt und bei der Installation angelegt.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint der Bildschirm **Generation Options** für die aktuelle CICS Region (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Dieser Bildschirm zeigt eine Übersicht über die Einstellungen der Generierungsoptionen für Natural.

Hinter jeder Parametereinstellung auf dem Bildschirm **Generation Options** steht ein Parameter des Makros NCMPRM oder NTCICSP. Diese Parameternamen können durch Drücken von PF10

angezeigt werden. Drücken Sie PF10, um zwischen dem Bildschirm mit den Parameternamen und den Erläuterungen zu den Parametern zu wechseln.

Verwandte Themen:

- *Installing Natural CICS Interface* in *Installation for z/OS-* und *Installation for z/VSE-*Dokumentation
- *NCMPRM Macro Parameters* in der *TP Monitor Interfaces-*Dokumentation
- *NTCICSP-Makro* in der *Parameter-Referenz-*Dokumentation

Natural Thread-Gruppene Definitionen

Mit der Funktion **Natural Thread Group Definitions** können Sie die Definitionen der Natural Thread Group anzeigen.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint der Bildschirm **Natural Thread Group Definitions** für die aktuelle CICS Region (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Dieser Bildschirm zeigt die folgenden Informationen an:

Spalte	Erläuterung								
Grp No.	Nummer der Thread-Gruppe.								
Group Type	Typ der Gruppene Definition: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">SHR</td> <td>Permanente Speicher-Threads, die für die Thread-Gruppe verwendet werden sollen.</td> </tr> <tr> <td>GETM</td> <td>Speicher-Threads, die mit GETMAIN zugewiesen werden.</td> </tr> <tr> <td>none</td> <td>Keine zu verwendenden Threads. Alle Natural Speicheranforderungen werden an CICS weitergeleitet.</td> </tr> <tr> <td>Alias</td> <td>Neue Definition der Thread-Gruppe zur Zuweisung einer anderen primären Roll Facility, ausgelöst durch Transaktionskennung/Task-Anforderungsschlüssel.</td> </tr> </table>	SHR	Permanente Speicher-Threads, die für die Thread-Gruppe verwendet werden sollen.	GETM	Speicher-Threads, die mit GETMAIN zugewiesen werden.	none	Keine zu verwendenden Threads. Alle Natural Speicheranforderungen werden an CICS weitergeleitet.	Alias	Neue Definition der Thread-Gruppe zur Zuweisung einer anderen primären Roll Facility, ausgelöst durch Transaktionskennung/Task-Anforderungsschlüssel.
SHR	Permanente Speicher-Threads, die für die Thread-Gruppe verwendet werden sollen.								
GETM	Speicher-Threads, die mit GETMAIN zugewiesen werden.								
none	Keine zu verwendenden Threads. Alle Natural Speicheranforderungen werden an CICS weitergeleitet.								
Alias	Neue Definition der Thread-Gruppe zur Zuweisung einer anderen primären Roll Facility, ausgelöst durch Transaktionskennung/Task-Anforderungsschlüssel.								
Roll Fac.	Primäre Roll Facility zugewiesen: VSAM, Aux (temporärer Hilfsspeicher), Main (temporärer Hauptspeicher) oder none (keine Roll Facility zugewiesen).								
Thread Size	GETMAIN-Größe des Thread-Speichers (für die Thread-Gruppen-Typen GETM und SHR).								
TCBs	Maximale Anzahl von Natural-Sitzungen, die gleichzeitig in dieser Thread-Gruppe aktiv sind.								

Spalte	Erläuterung
Transaction IDs / Task Request Keys	Wie in den CICS-Transaktionsdefinitionen für Natural definiert.

Kommandos für Natural-Thread-Gruppen-Definitionen

Zusätzlich zu den Kommandos, die unter *SYSTP-Bildschirme benutzen* beschrieben sind, bietet der Bildschirm **Natural Thread Group Definitions** die folgenden PF-Tasten und die entsprechenden Zeilenkommandos:

PF-Taste	Zeilenkommando	Funktion
PF4	S	Zeigt die Thread-Gruppen-Definitionen für die mit dem Cursor/Kommando markierte Thread-Gruppe an.
PF10	G	Zeigt die Natural-Speicher-Threads an, die zu der mit dem Cursor/Kommando markierten Thread-Gruppe gehören.

Eigene Natural-Benutzersitzung

Mit dieser Funktion können Sie den Bildschirm **Natural User Session Statistics** aufrufen, der unter *Natural User Session Statistics* beschrieben ist.

CICS Task Information

Mit dieser Funktion können Sie das Fenster **SYSTP Task Information** aufrufen, das Statusinformationen über den Natural-Task in einer CICS-Umgebung anzeigt.

System Administration Facilities

Mit dieser Funktion haben Sie Zugriff auf Debug- und Tracing-Funktionen.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint ein Menü mit den folgenden Funktionen:

- Trace Facilities
- Debugging Facilities
- System Snapshot for Logging
- Reset System Highwater Marks
- Gemeinsame dynamische Parmeter-Kontrollinformationen
- Angewendete Natural CICS Interface-Quellcodeänderungen

- [Angewendete Natural CICS Interface Zaps](#)

Trace Facilities

Diese Funktion ist nur für den internen Gebrauch durch Mitarbeiter der Software AG vorgesehen.

Debugging Facilities

Diese Funktion ist nur für den internen Gebrauch durch Mitarbeiter der Software AG vorgesehen.

System Snapshot for Logging

Diese Funktion liefert vollständige SYSTP-Batch-Reports (siehe auch *[SYSTP in Batch für CICS-Sitzungen](#)*) mit Informationen über alle SCP-Funktionen, unabhängig davon, ob sie verwendet wurden oder nicht. Solche Einrichtungen sind:

- Thread-Gruppen
- Threads des Typs `TYPE=SHR`
- Roll Facilities

Alle diese Informationen werden in der Natural/CICS-Protokolldatei protokolliert, sofern vorhanden.

Reset System Highwater Marks

Diese Funktion umfasst die zuvor beschriebene System Snapshot-Funktion. Zusätzlich können alle Höchstwertmarken des Systems zurückgesetzt werden, z. B.:

- Die Anzahl der Benutzersitzungen.
- Jede Thread-Gruppe und Roll Facility.
- Die Anzahl der UCB-Blockerweiterungen.
- Die Speicherplatzmenge.
- Alle Thread-Gruppen und `TYPE=SHR`-Threads.
- Alle Warteschlangenwerte und -zählungen.
- Alle Roll Facility-Roll-Zahlen.

Gemeinsame dynamische Parmeter-Kontrollinformationen

Die Funktion **Common Dynamic Parmes Control Information** zeigt die allgemeinen dynamischen Profilparameter an, wie sie von der PRMDEST-Destination abgerufen wurden, falls verfügbar. Siehe *PRMDEST - Name of the Natural CICS Profile Parameter Input Destination* in der *TP Monitor Interfaces*-Dokumentation.

Angewendete Natural CICS Interface-Quellcodeänderungen

Die Funktion **Applied NCI Source Changes** ruft den gleichnamigen Bildschirm für die aktuelle CICS-Region auf (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Auf diesem Bildschirm werden die Nummern aller Quellcodeänderungen angezeigt, die in der aktuellen Natural-TP-Umgebung angewendet wurden.

Angewendete Natural CICS Interface Zaps

Die Funktion **Applied NCI Zaps** ruft den gleichnamigen Bildschirm für die aktuelle CICS-Region auf (wie durch die CICS ID im Bildschirmtitel angegeben). Auf diesem Bildschirm werden die Nummern aller Quellcodeänderungen angezeigt, die in der aktuellen Natural-TP-Umgebung angewendet wurden.

97 SYSTP-Funktionen unter IMS TM

- Nachricht an eine Benutzergruppe verwalten 872
- Umgebungsdaten anzeigen 872
- Monitoring 873
- Angewandte NII-Zaps 873

Das Dienstprogramm SYSTP bietet Funktionen, die speziell für IMS TM gelten.

➤ **Um spezifische SYSTP-Funktionen unter IMS TM aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSTP-Hauptmenü im Feld **Code** ein **E** für **Environment-Dependent Functions** ein.

In dem dann angezeigten **NII Menu** können Sie die in diesem Abschnitt erläuterten Funktionen auswählen.



Anmerkung: NII ist der Produktcode für das Natural IMS TM Interface. Er wird in Bildschirmen gelegentlich aus Platzgründen anstelle des Produktnamens verwendet.

Nachricht an eine Benutzergruppe verwalten

Die Funktion **Broadcasting** wird verwendet, um Nachrichten an bestimmte Benutzergruppen in einer IMS-Umgebung zu senden und zu verwalten.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, wird das Menü **Broadcasting** angezeigt, in dem Sie die folgenden Funktionen auswählen können:

- **Create Broadcast Messages**
Dient zum Anlegen einer Nachricht an eine Benutzergruppe.
- **List all Broadcast Messages**
Dient zum Auflisten aller bisher angelegten Nachrichten.

Weitere Informationen über die Broadcasting-Funktion finden Sie in der **TP Monitor Interfaces**-Dokumentation unter *Natural under IMS TM > Special Functions > Broadcasting*.

Umgebungsdaten anzeigen

Mit der Funktion **Display Environment Data** können Sie Umgebungsdaten von der Natural IMS TM-Schnittstelle anzeigen.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, wird der Bildschirm **Environment Table** für die Umgebungstabelle angezeigt, die von der aktuellen Natural-Sitzung verwendet wird. Auf dem Bildschirm werden die aktuellen Parametereinstellungen der Natural IMS TM-Schnittstelle angezeigt.

Die Parameterwerte können hier nicht geändert werden. Weitere Informationen zu IMS-Parametern finden Sie im Teil *Natural under IMS TM* in der *TP Monitor Interfaces*-Dokumentation.

Monitoring

Mit der Funktion **Monitoring** können Sie Überwachungsdaten zu Natural-Benutzersitzungen anzeigen, die unter demselben Natural-Subsystem laufen.

Wenn Sie die Funktion **Monitoring** aufrufen, gelangen Sie auf den gleichnamigen Bildschirm, auf dem Sie die folgenden Funktionen zur Anzeige von Monitoring-Daten zu Benutzersitzungen auswählen können:

- **Active Sessions**
Zeigt alle aktiven Natural-Sitzungen an, die unter IMS TM laufen.
- **Suspended Sessions**
Zeigt alle Natural-Sitzungen an, die derzeit unter IMS TM angehalten sind.
- **User Selection**
Ruft ein Fenster auf, in dem Sie Auswahlkriterien angeben können, um nur bestimmte Natural-Benutzersitzungen anzuzeigen.

Angewandte NII-Zaps

Diese Funktion ruft das Fenster **Applied NII Zaps** auf, in dem die Anzahl aller Zaps angezeigt wird, die für die aktuelle Natural TP-Umgebung angewendet wurden.

98 SYSTP-Funktionen unter TIAM und openUTM

- P-Key Utility 876
- Gemeinsame Speicherpools anzeigen 881

Das Dienstprogramm SYSTP stellt Funktionen bereit, die speziell für TIAM und *openUTM* gelten.

➤ **Um spezielle SYSTP-Funktionen unter TIAM und *openUTM* aufzurufen:**

- Geben Sie im SYSTP-**Main Menu** im Feld **Code** ein E für **Environment-Dependent Functions** ein.

Aus dem dann angezeigten Menü können Sie die in diesem Abschnitt erläuterten Funktionen auswählen.

P-Key Utility

Diese Funktion unterstützt das Laden von programmierbaren P-Tasten auf Terminals der Serie 975 n (Typen 974 n , 975 n und 976 n).

Sie können entweder die Natural-Standard-Tasteneinstellungen (Funktionstastenmodus KN, KO oder KS) auf die Tasten P1 bis P20 oder benutzerdefinierte Werte auf einzelne Tasten laden. Siehe auch *Function Keys Supported under BS2000* in der *Operations*-Dokumentation.

Diese Funktion ruft das Menü **P-Key Utility** auf, das das folgende Menü enthält:

```

15:54:05          ***** NATURAL SYSTP UTILITY *****          1998-03-25
User VR000001          - P-Key Utility -          TID 0709

          Code   Function           Parameter

          KU    Load User Values   A,H
          KS    Set KS Mode         L,N
          KN    Set KN Mode         L,N
          KO    Set KO Mode         L,N
          KF    Load F1 - F20
          ?     Help
          .     Exit

          Code .. ___          Parameter  A

Select function.
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10---PF11---PF12---
          Help Menu Exit KU   KS   KSN  KN   KNN  KO   KON  KF   Canc

```

In diesem Menü geben Sie einen Funktionscode und einen optionalen Parametercode ein. Die gültigen Parametercodes für eine Funktion sind rechts neben der Funktion aufgelistet. Die Codes haben die folgende Bedeutung:

Parameter	Bedeutung
A	Werte werden im alphanumerischen Format eingegeben.
H	Werte können im alphanumerischen oder hexadezimalen Format eingegeben werden.
L	Load-Option. Der Modus wird eingestellt und die P-Tasten werden geladen.
N	No-Load-Option. Der Modus wird eingestellt, aber die P-Tasten werden nicht geladen.

Folgende Themen werden behandelt:

- [Benutzerwerte laden](#)
- [Benutzerwerte laden über Schnittstelle LPFSUP01](#)
- [Set Key-Assignment Mode](#)
- [P-Tasten mit Sendetasten-\(F\)-Codes belegen](#)

Benutzerwerte laden

Mit der Funktion **Load User Values** können Sie eigene Werte auf die Tasten P1 bis P20 laden (z. B. Terminalfunktionen, Sendecodes). Die Werte können entweder im alphanumerischen oder im hexadezimalen Format eingegeben werden. Sie wählen das gewünschte Format durch Eingabe von A (alphanumerisches Format) oder H (hexadezimalen oder alphanumerisches Format) im Feld **Parameter** des Menüs. Wenn Sie die Funktion **Load User Values** aufrufen (durch Drücken von PF4 oder durch Eingabe des Funktionscodes KU im Menü **P-Key Utility**), wird der folgende Bildschirm angezeigt:



Anmerkung: Natural wandelt automatisch alle Binärwerte, die kleiner als H'40' sind, in H'6F' (= Fragezeichen) um. Bevor also Binärwerte, die kleiner als H'40' sind, geladen werden können, muss das Makro NTTAB (Übersetzungstabelle) entsprechend geändert werden, um diese automatische Umwandlung zu vermeiden. Dies ist besonders wichtig für H'27' (= ESCAPE) und H'19' (= Endemarke). Ausführliche Informationen finden Sie unter *TAB - Standard-Ausgabezeichen-Umsetzung* in der *Parameter-Referenz-Dokumentation*.

Benutzerwerte laden über Schnittstelle LPFSUP01

Die Funktion **Load User Values** steht für Benutzeranwendungen auch als Anwendungsprogrammierschnittstelle (API) zur Verfügung. Die API besteht aus dem Natural-Subprogramm LPFSUP01, das das Laden der Schlüssel durchführt. LPFSUP01 wird in der System Library SYSEXTP ausgeliefert und kann in User Libraries oder Steplib's kopiert werden.

» Um LPFSUP01 aufzurufen:

- Geben Sie das folgendes Statement aus:

```
CALLNAT 'LPFSUP01' P-VALUE(*)
```

dabei muss P-VALUE als Array definiert werden: (A24/20).

Beispiel:

```
DEFINE DATA LOCAL
  1 P-VALUE (A24/20)
END-DEFINE
* LOAD '/STA L EM DUE1' TO P1, '/STA P EM DUE1' TO P4
COMPRESS '/STA L' h'192786' INTO P-VALUE(1)
COMPRESS '/STA P' h'192786' INTO P-VALUE(4)
CALLNAT 'LPFSUP01' P-VALUE(*)
END
```

Siehe auch Beispielprogramm LPFEXAM1 in der System Library SYSEXTP.

Set Key-Assignment Mode

Die folgenden Funktionen werden verwendet, um die Tastenbelegungsmodi bei Terminals der Serie 975 n (Typen 974 n , 975 n und 976 n) einzustellen:

Modus	Funktion
Set KS Mode	Ausführung des Terminal-Kommandos %KS*. Aufruf erfolgt entweder durch Drücken von PF5 oder durch Eingabe des Funktionscodes S im Menü P-Key Utility .
Set KN Mode	Ausführung des Terminal-Kommandos %KN*. Aufruf erfolgt entweder durch Drücken von PF7 oder durch Eingabe des Funktionscodes N im Menü P-Key Utility .
Set KO Mode	Ausführung des Terminal-Kommandos %KO*. Aufruf erfolgt entweder durch Drücken von PF9 oder durch Eingabe des Funktionscodes O im Menü P-Key Utility .

* Beschreibung siehe *Terminalkommandos*-Dokumentation

Ausführliche Erläuterungen zu Tastenbelegungsmodi siehe *Natural under BS2000* in der *Operations*-Dokumentation.

P-Tasten mit Sendetasten-(F)-Codes belegen

Die Funktion **Load F1 - F20** dient dazu, die Tasten P1 bis P20 mit den spezifischen Sendetasten-(F)-Codes F1 bis F20 zu belegen. Die Funktion ähnelt dem Tastenbelegungsmodus KN, mit dem Unterschied, dass die F-Codes einzeln ausgewählt werden können.

Wenn diese Funktion aufgerufen wird, erscheint der folgende Bildschirm:

```

15:56:34          ***** NATURAL SYSTP UTILITY *****          1998-06-25
User VR000001          - Load F-Codes -          TID VR000001

P01  _           P02  _           P03  _           P04  _           P05  _
P06  _           P07  _           P08  _           P09  _           P10  _
P11  _           P12  _           P13  _           P14  _           P15  _
P16  _           P17  _           P18  _           P19  _           P20  _

Mark P-Key to be loaded with F-Code
Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
Load      Menu  Exit                                     Canc

```


Um P-Tasten mit F-Codes zu belegen, markieren Sie die entsprechenden Tasten und drücken Sie ENTER. Nur die markierten Tasten werden mit F-Codes belegt. Die anderen P-Tasten behalten ihre ursprünglichen Werte.

Gemeinsame Speicherpools anzeigen

Die Funktion **Show Common Memory Pools** zeigt eine Liste aller in Natural verwendeten gemeinsamen Speicherpools an.

Die einzelnen Informationen, die zu jedem gemeinsamen Speicherpool angezeigt werden, sind in der Online-Hilfe zu dieser Funktion erläutert.

99 SYSTP im Batch-Modus für CICS-Sitzungen

- SYSTP im Batch-Modus aufrufen 884
- Protokolldatei auswerten 884

Das Dienstprogramm SYSTP kann auch verwendet werden, um statistische Daten über Natural/CICS-Sitzungen im Batch-Modus zu erhalten.

Die Natural-Protokolldatei, in die die statistischen Daten über Natural/CICS-Sitzungen geschrieben werden, muss dem Natural-Batch-Job als Work File 1 zugeordnet werden (d.h. über `CMWKF01`). Außerdem muss sie im Online-System, d.h. in der CICS-DCT (Destination Control Table) definiert sein. Siehe Parameter `LOGDEST` des Makros `NCMPRM` oder `LOGDEST` des Makros `NTCICSP` (je nach installierter Version der Natural-CICS-Schnittstelle), der in der *TP Monitor Interfaces-* bzw. der *Parameter-Referenz-Dokumentation* beschrieben ist.

SYSTP im Batch-Modus aufrufen

➤ Um das SYSTP-Dienstprogramm im Batch-Modus aufzurufen:

- Geben Sie im Batch-Job eines der folgenden Kommandos an:

```
SYSTP xxx
```

oder

```
LOGON SYSTP  
SYSBATCH xxx
```

wobei `xxx` die Art der zu verarbeitenden Daten angibt. Beispiel: `xxx=nci` gibt an, dass die Daten von einem Natural/CICS-Online-System gesammelt werden.

Protokolldatei auswerten

Daten werden in die Natural-Protokolldatei geschrieben, wenn Natural initialisiert oder zurückgesetzt wird und wenn eine Natural-Sitzung beendet wird.

Das Natural CICS Interface schreibt die folgenden Sätze in die Natural-Protokolldatei

- Einen Startprotokollsatz, wenn die Natural-Umgebung initialisiert oder zurückgesetzt wird.
- Einen Sitzungsprotokollsatz, wenn eine Natural-Sitzung beendet wird.

Wenn eine Natural-Umgebung initialisiert wird, wird eine Systemkennung in den Systemsteuerungsblock geschrieben. Diese Systemkennung gehört auch zu allen Protokollsätzen. Daher kann eine Natural-Protokolldatei von mehreren Natural/CICS-Online-Umgebungen gemeinsam genutzt werden.

Die protokollierten Informationen dienen dazu, die Nutzung der Natural/CICS-Online-Umgebung zu verfolgen. Daher beziehen sich die meisten Informationen auf Einrichtungen der Natural-Umgebung. Die Protokolldatei ist nicht als Accounting- oder Monitoring-Tool gedacht, das sich auf CICS-Funktionen bezieht.

Auf der Grundlage der Systemkennung werden mehrere Berichte mit Daten erstellt, die sich auf eine Natural-Sitzung beziehen:

- Protokolldateidaten in chronologischer Reihenfolge, d. h. die Sitzungsprotokolle sind nach Datum und Uhrzeit des Sitzungsendes sortiert.
- Statistiken darüber, wie die Natural-Umgebung eingerichtet und verwendet wurde.
- Statistiken über Thread-Gruppen (falls verwendet).
- Statistiken über Programmspeicher-Threads (falls verwendet).
- Statistiken über Roll Facilities (falls verwendet).

Diese Berichte werden für alle Natural-Umgebungen mit Aufzeichnungen über Natural/CICS-Sitzungen in der Natural-Protokolldatei erstellt.



Anmerkung: Die Protokollsätze zur Sitzungsbeendigung geben natürlich nur die Ressourcen wieder, die von den entsprechenden Sitzungen verwendet wurden. Daher spiegeln diese Aufzeichnungen möglicherweise nicht die gesamte Natural-Umgebung wider. Berichte über eine vollständige Natural-Umgebung erhalten Sie, indem Sie mit der Funktion **System Administration Facilities** eine Momentaufnahme der gesamten Natural-Umgebung erstellen.

Stichwortverzeichnis

A

activate
utility, 155

B

buffer
calculate size with SYSRPC utility, 801

S

server
ping with SYSRPC utility, 812
terminate with SYSRPC utility, 815
size requirement
calculate with SYSRPC utility, 801
stub
generate with SYSRPC utility, 783

U

utility
activate, 155

