

Natural for UNIX

端末コマンド

バージョン 8.4.1

2017 年 10 月

このマニュアルは Natural バージョン 8.4.1 およびそれ以降のすべてのリリースに適用されます。

このマニュアルに記載される仕様は変更される可能性があります。変更は以降のリリースノートまたは新しいマニュアルに記述されます。

Copyright © 1992-2017 Software AG, Darmstadt, Germany and/or Software AG USA, Inc., Reston, VA, United States of America, and/or their licensors.

The name Software AG, webMethods and all Software AG product names are either trademarks or registered trademarks of Software AG and/or Software AG USA, Inc. and/or their licensors. Other company and product names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

Software AG およびその子会社が所有する登録商標および特許の詳細については、<http://documentation.softwareag.com/legal/> を確認してください。

本ソフトウェアの一部にはサードパーティ製製品が含まれています。サードパーティの著作権表示およびライセンス規約については『License Texts, Copyright Notices and Disclaimers of Third-Party Products』を参照してください。このドキュメントは製品ドキュメントセットの一部であり、<http://documentation.softwareag.com/legal/> 上、またはライセンス製品のルートインストールディレクトリ内にあります。

本ソフトウェアの利用は、Software AG のライセンス規約に則って行われるものとします。ライセンス規約は製品ドキュメントセット内、<http://documentation.softwareag.com/legal/> 上、またはライセンス製品のルートインストールディレクトリ内にあります。

ドキュメント IDは: NATUX-NNATTCOM-841-20200614JA

目次

前書き	v
1	1
表記規則	2
オンライン情報	2
データ保護	3
2 端末コマンドの概要	5
端末コマンドの目的	6
端末コマンド制御文字の変更	6
端末コマンドの発行	6
プログラムでの端末コマンドの使用	6
端末コマンドで使用される用語の説明	7
3 機能別端末コマンド	9
大文字／小文字変換	10
コピー／クリア	10
言語、メッセージ、エラー処理	10
画面およびウィンドウ処理	10
色	11
INPUT ステートメント	11
画面キャプチャ	11
統計	12
その他	12
Key Assignments	12
4 端末コマンドキー割り当て	13
ファンクションキーへの端末コマンドの割り当て	14
CLEAR キー - 現在のオペレーションの中断	14
5 %% および %- 現在のオペレーションの中断	15
%% - オンラインモード	16
%% - バッチモード	16
オンラインモードでの %.	17
バッチモードでの %.	17
6 %- 入力文字の非表示	19
7 %+ および %- - Natural Connection の使用の有効化および無効化	21
8 %<TECH - 技術情報の表示	23
9 %= - フィールドに対する色の割り当て	25
10 %C - ページバッファの内容のコピー	27
11 %CS および %CC - スタックまたは *COM へのデータのコピー	29
12 %E - 画面キャプチャの表示	31
13 %E= - エラー処理の有効化または無効化	33
14 %F= - ウィンドウのフレーム文字	35
15 %FM - 数値編集マスクフリーモード	37
16 %H - ハードコピーの出力	39
17 %I - 現在の画面の取得	41
18 %J - ヘルプルーチンの呼び出し	43

19 %K と %KP - PF キーと PA キーのシミュレート	45
20 %L - 小文字から大文字への変換の無効化	47
21 %L= - 言語コードの設定	49
22 %M - メッセージ行の制御	51
メッセージ行の位置決め	52
メッセージ行の色	53
23 %N - 非会話型モードの有効化	55
24 %O - 画面キャプチャの無効化	57
25 %P - 一連の画面の取得	59
26 %Q - 次の入力 of 抑制	61
27 %QS - 複数画面の同時出力	63
28 %R - INPUT ステートメントの繰り返し	65
29 %RN - 画面データの圧縮の抑制	67
30 %S - 画面キャプチャの再開	69
31 %T - アクティブウィンドウの先頭へのカーソルの位置付け	71
32 %Tll/cc - ll 行 cc 桁目へのカーソルの位置付け	73
33 %T+ および %T- - 保護フィールドへのカーソルの位置付け	75
34 %T* - ウィンドウ外へのカーソルの位置付け	77
35 %U - 小文字から大文字への変換	79
36 %V - 出力モードの制御	81
37 %W - ウィンドウ処理	83
物理画面上のウィンドウのサイズおよび位置	84
論理ページ上のウィンドウの位置	86
%WA および %WZ - ウィンドウの表示前の画面イメージの保存	89
38 %X - 情報行の制御	91
情報行	92
39 %Y - PF キー行の制御	93
ファンクションキー行の表示フォーマット	94
1 行および 2 行表示	95
ファンクションキー行の位置設定	95
表示されるファンクションキーの範囲	95
ファンクションキー行の高輝度または反転表示	96
ファンクションキー行の色	96
40 %Z - ソースエリアのクリア	97

前書き

このドキュメントでは、Natural 端末コマンドについて説明します。次の項目で構成されています。

端末コマンドの概要

端末コマンドとは。端末コマンドの発行方法およびプログラム内での使用方法。

機能別端末コマンド

機能グループ別に一覧した端末コマンドの概要説明。

端末コマンドキー割り当て

頻繁に使用する端末コマンドをファンクションキーに割り当てる方法。CLEAR キーに関する情報。

端末コマンド一覧（アルファベット順） アルファベット順による端末コマンドの説明。

1

■ 表記規則	2
■ オンライン情報	2
■ データ保護	3

表記規則

規則	説明
太字	画面上の要素を表します。
モノスペースフォント	<code>folder.subfolder:service</code> という規則を使用して webMethods Integration Server 上のサービスの保存場所を表します。
大文字	キーボードのキーを表します。同時に押す必要があるキーは、プラス記号 (+) で結んで表記されます。
斜体	独自の状況または環境に固有の値を指定する必要がある変数を表します。本文で最初に出現する新しい用語を表します。
モノスペースフォント	入力する必要があるテキストまたはシステムから表示されるメッセージを表します。Program code.
{ }	選択肢のセットを表します。ここから1つ選択する必要があります。中カッコの内側にある情報のみを入力します。{} 記号は入力しません。
	構文行で相互排他的な2つの選択肢を区切ります。いずれかの選択肢を入力します。 記号は入力しません。
[]	1つ以上のオプションを表します。大カッコの内側にある情報のみを入力します。[] 記号は入力しません。
...	同じ種類の情報を複数回入力できることを示します。情報だけを入力してください。実際のコードに繰り返し記号 (...) を入力しないでください。

オンライン情報

Software AG マニュアルの Web サイト

マニュアルは、Software AG マニュアルの Web サイト (<http://documentation.softwareag.com>) で入手できます。このサイトでは Empower クレデンシャルが必要です。Empower クレデンシャルがない場合は、TECHcommunity Web サイトを使用する必要があります。

Software AG Empower 製品のサポート Web サイト

もしまだ Empower のアカウントをお持ちでないのなら、こちらへ empower@softwareag.com 電子メールにて あなたのお名前、会社名、会社の電子メールアドレスをお書きの上、アカウントを請求してください。

いったんアカウントをお持ちになれば、Empower <https://empower.softwareag.com/> の eService セクションにてサポートインシデントをオンラインで開くことができます。

製品情報は、Software AG Empower 製品のサポート Web サイト (<https://empower.softwareag.com>) で入手できます。

機能および拡張機能に関するリクエストの送信、製品の可用性に関する情報の取得、製品ダウンロードを実行するには、Products に移動します。

修正に関する情報を取得し、早期警告、技術論文、Knowledge Base の記事を読むには、[Knowledge Center](#) に移動します。

もしご質問があれば、こちらのhttps://empower.softwareag.com/public_directory.asp グローバルサポート連絡一覧の、あなたの国の電話番号を選んで、わたくし共へご連絡ください。

Software AG TECHcommunity

マニュアルおよびその他の技術情報は、Software AG TECHcommunity Web サイト (<http://techcommunity.softwareag.com>) で入手できます。以下の操作を実行できます。

- TECHcommunity クレデンシアルを持っている場合は、製品マニュアルにアクセスできます。TECHcommunity クレデンシアルがない場合は、登録し、関心事の領域として [マニュアル] を指定する必要があります。
- 記事、コードサンプル、デモ、チュートリアルにアクセスする。
- Software AG の専門家によって承認されたオンライン掲示板フォーラムを使用して、質問したり、ベストプラクティスを話し合ったり、他の顧客が Software AG のテクノロジーをどのように使用しているかを学んだりすることが可能です。
- オープンスタンダードや Web テクノロジーを取り扱う外部 Web サイトにリンクできます。

データ保護

Software AG 製品は、EU 一般データ保護規則 (GDPR) を尊重した個人データの処理機能を提供します。該当する場合、適切な手順がそれぞれの管理ドキュメントに記載されています。

2 端末コマンドの概要

■ 端末コマンドの目的	6
■ 端末コマンド制御文字の変更	6
■ 端末コマンドの発行	6
■ プログラムでの端末コマンドの使用	6
■ 端末コマンドで使用する用語の説明	7

端末コマンドの目的

Natural 端末コマンドの詳細な機能概要については、「[機能別端末コマンド](#)」を参照してください。

端末コマンド制御文字の変更

別の特殊文字を制御文字として定義できます。これは、セッションパラメータ CF を使用して行います。

制御文字を変更すると、ファンクションキーに割り当てられているすべての端末コマンドが変更に合わせて調整されます。

端末コマンドの発行

端末コマンドは Natural ランタイム環境で使用することができます。以下のルールが適用されます。

- 画面に保護フィールドのみが含まれている場合、任意の非保護フィールドまたは任意の位置に最初の文字として制御文字を入力することができます。
- 制御文字を入力するとすぐに、端末コマンドを入力するウィンドウが表示されます。
- 誤って入力した端末コマンドは無視され、エラーメッセージは表示されません。
- 端末コマンドウィンドウが表示される前に非保護フィールドにデータを入力してあった場合、そのデータは処理されません。

プログラムでの端末コマンドの使用

端末コマンドは、SET CONTROL ステートメントを使用してプログラムから発行することもできます。端末コマンドを SET CONTROL ステートメントで指定する場合、制御文字 (%) は省略します。

端末コマンドで使用される用語の説明

端末コマンドの説明に出現する「画面」および「ウィンドウ」は次のような意味で使用されています。

用語	意味
Screen	Natural が稼働しているオペレーティングシステムに応じて、「画面」は、端末画面全体、Natural セッションが実行しているオペレーティングシステムのウィンドウ、または Natural メイン出力ウィンドウのいずれかを意味します。 ただし、便宜上、上記のいずれの場合も「画面」という用語を使用します。
ウィンドウ	常に Natural ウィンドウを意味します（端末コマンド %W を参照）。

3 機能別端末コマンド

■ 大文字／小文字変換	10
■ コピー／クリア	10
■ 言語、メッセージ、エラー処理	10
■ 画面およびウィンドウ処理	10
■ 色	11
■ INPUT ステートメント	11
■ 画面キャプチャ	11
■ 統計	12
■ その他	12
■ Key Assignments	12

機能別に分類された端末コマンドの概要を次の表に示します。

大文字／小文字変換

端末コマンド	関数
%L	小文字から大文字への変換を無効にします。
%U	小文字から大文字への変換を有効にします。

コピー／クリア

端末コマンド	関数
%C	現在表示されている画面を Natural ソースエリアにコピーします。
%CC	データを Natural システム変数 *COM にコピーします。
%CS	データを Natural スタックにコピーします。
%Z	ソースエリアをクリアします。

言語、メッセージ、エラー処理

端末コマンド	関数
%E=	エラー処理を有効または無効にします。
%L=	言語コードを設定します。
%M	メッセージ行を制御します。

画面およびウィンドウ処理

端末コマンド	関数
%F=	ウィンドウのフレーム文字を定義します。
%K	PF キーと PA キーをシミュレートします。
%Knn、 %KPn	PF キーと PA キーをシミュレートします。
%N	非会話型モードを有効にします。
%QS	複数の画面を同時に出力します。
%T および %Tll/cc	カーソル位置を設定します。

端末コマンド	関数
%T*	カーソルをウィンドウの外側に位置付けます。
%T+ および %T-	カーソルを保護フィールドに位置付けます。
%W	Natural ウィンドウの処理を制御します。
%Y	PF キー行を制御します。
%*	入力文字を非表示にします。 バッチモードでは、次に読み込む入力レコードの出力を抑制します。

色

端末コマンド	関数
%=	フィールドに色を割り当てます。

INPUT ステートメント

端末コマンド	関数
%FM	編集マスクフリーモードを有効または無効にします。
%R	INPUT ステートメントを繰り返します。

画面キャプチャ

端末コマンド	関数
%E	画面キャプチャを表示します。
%I	現在の画面を取得します。
%O	画面キャプチャを無効にします。
%P	一連の画面を取得します。
%S	画面キャプチャを再開します。

統計

端末コマンド	関数
%X	統計行／情報行を制御します。
%<TECH	技術情報を表示します。

その他

端末コマンド	関数
%H	ハードコピーの出力を生成します。
%J	ヘルプルーチンを呼び出します。
%Q	次の入力を抑制します。
%V	出力モードを制御します。
%% および%.	現在の Natural オペレーションを中断します。

Key Assignments

キー	関数
CLEAR	現在の Natural オペレーションを中断します。

4 端末コマンドキー割り当て

- ファンクションキーへの端末コマンドの割り当て 14
- CLEAR キー - 現在のオペレーションの中断 14

ファンクションキーへの端末コマンドの割り当て

操作利便性を向上させるために、頻繁に使用する端末コマンドをファンクションキーに割り当てるができます。次の方法があります。

- プログラム内で、ステートメント `SET KEY` を使用して端末コマンドをファンクションキーに割り当てるができます。
- プログラミング環境で、システムコマンド `KEY` を使用して端末コマンドをファンクションキーに割り当てるができます。
- ファンクションキー割り当ては `Natural` 管理者がプロファイルパラメータ `KEY` を使用して行うこともできます。



注意: システムコマンド `KEY` を使用した割り当ては、ほとんどの場合、プログラムの `SET KEY` ステートメントによる割り当てとは独立しています。

CLEAR キー - 現在のオペレーションの中断

CLEAR キーを押すと、端末コマンド `%%` と同じ結果が得られます。

CLEAR キーの代わりに ESC キーを使用することができます。ただし、端末データベース `SAGtermcap` で別の機能が ESC キーに割り当てられていない場合に限りです。`SAGtermcap` の詳細については、『ツールおよびユーティリティ』ドキュメントの「*Natural Termcap ユーティリティ*」を参照してください。

5 %% および %- 現在のオペレーションの中断

■ %% - オンラインモード	16
■ %% - バッチモード	16
■ オンラインモードでの %	17
■ バッチモードでの %	17

```
{ %% }  
{ %.. }
```

これらの端末コマンドを使用すると、現在のオペレーションを中断することができます。

 **注意:** 端末コマンド %% および %.. は、プロファイルパラメータ ESCAPE が OFF に設定されている場合には無視されます。

%% - オンラインモード

画面上の任意のフィールドに %% を入力すると、現在アクティブな Natural プログラムが即座に終了して、Natural はコマンド入力モードに戻ります。コマンド入力モードで %% を入力すると、Natural システムコマンド FIN を使用した場合と同様に、Natural セッションが終了します。

%% の機能は次のとおりです。

- Natural スタックの内容が削除されます。
- 現在処理中の論理データベーストランザクションが、すべてバックアウトされます。
- 現在エディタのワークエリアにあるソースプログラムには影響を与えません。

%% - バッチモード

バッチモードで %% を使用すると、入力ファイルに再開位置を設定して、エラーが発生した場合の入力ファイルの同期を保証することができます。

プロファイルパラメータ CC の影響

Command	関数
CC=ON	Natural プロファイルパラメータ CC を設定している場合、バッチモードの Natural プログラムのコンパイルまたは実行中にエラーが発生すると、SYNIN および OBJIN 入力ファイルの入力データストリームは最初の 2 文字に %% を含む行が見つかるまでフラッシュされます。%% が見つからなかった場合、ファイルの終わりに達するまでフラッシュされます。さらに、Natural スタックの内容も削除されます。 入力ストリームにデータがまだ存在する場合、Natural によって %% の後の行から処理が再開されます。
CC=OFF	入力データの %% はすべて無視されます。

オンラインモードでの %.

オンラインモードでは、%. は %% と同じです。ただし、Natural スタックは削除されません。

バッチモードでの %.

バッチモードでは、%. により、現在の INPUT ステートメントの入力値の読み込みが終了します。

6 %* - 入力文字の非表示

%*

このコマンドは、慎重な扱いを要するパスワードなどのデータの入力時に使用できます。%* を使用すると、現在の画面上のすべてのフィールドが非表示になります。

%* を SET CONTROL ステートメントとともに使用すると、次の画面上のすべてのフィールドが非表示になります。

7 %+ および %-- Natural Connection の使用の有効化および無効化

これらのコマンドは、Natural Connection がインストールされている場合にのみ適用されます。

$$\% \left\{ \begin{array}{c} +[N] \\ - \end{array} \right\}$$

これらの端末コマンドを使用すると、Natural Connection が有効または無効になります。

Command	関数
%+	Natural システム変数 *DEVICE を PC に設定します。これにより、Natural Connection システムを使用できるようになります。
%+N	%+ も同様です。 さらに、データのアップロードおよびダウンロード時にフィールド名を送信しません。
%-	Natural システム変数 *DEVICE を、%+ コマンドの実行前に有効であった値に設定します。

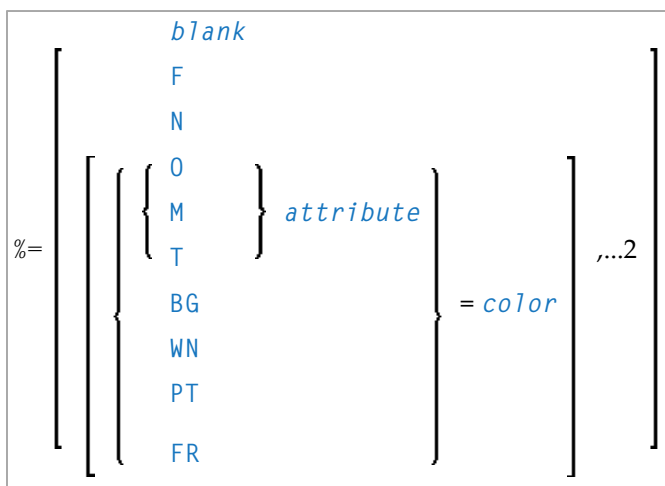
詳細については、『*Natural Connection*』ドキュメントを参照してください。

8 %<TECH - 技術情報の表示

%<TECH

この端末コマンドはシステムコマンド TECH に対応します。

9 %= - フィールドに対する色の割り当て



この端末コマンドを使用すると、本来カラーをサポートしていないプログラムのフィールド属性に色を割り当てることができます。コマンドにより、指定の属性で定義されたすべてのフィールド／テキストが、指定の色で表示されます。

定義済みの色割り当てが使用している端末タイプに合わない場合は、このコマンドを使用して元の割り当てを新しい割り当てで上書きできます。

また、Naturalエディタでこのコマンドを使用すると、マップ作成時にダイナミックに色の割り当てを定義することなどもできます。

Command	関数
全般的な設定：	
空白	色変換テーブルをクリアします。
F	新たに定義する色で、プログラムによって割り当てられている色を上書きします。
N	プログラムで割り当てられた色属性は変更されません。
フィールドタイプ：	

% = フィールドに対する色の割り当て

Command	関数
O	出力フィールド (AD=0)。セッションパラメータ AD の詳細については、『パラメータリファレンス』ドキュメントの「フィールド入力／出力特性」を参照してください。
M	入力フィールド、つまり入力専用フィールド (AD=A) および修正可能なフィールド (AD=M)。
T	テキスト定数。
指定可能なフィールド属性：	
B	点滅
C	斜体
D	デフォルト
I	高輝度表示
U	下線付き
V	反転表示
色の割り当てが可能なその他の画面要素：	
BG	背景
WN	前景、つまり色が定義されていないフィールド
PT	デフォルトのページタイトル
FR	ウィンドウのフレーム
指定可能な色：	
BL	青
GR	緑
NE	デフォルト色
PI	ピンク
RE	赤
TU	空色
YE	黄色

例：

```
%=TI=RE,OB=YE
```

この例では、高輝度表示テキストフィールドに赤色を、すべての点滅出力フィールドに黄色をそれぞれ割り当てます。

10 %C - ページバッファの内容のコピー

%C

この端末コマンドを使用すると、ページバッファの内容がNaturalソースワークエリア内の次の利用可能行にコピーされます。

現在 Natural によって表示されているページが、Natural ソースワークエリアにコピーされます。ページの内容は、ソースワークエリアの次の空いている位置に書き込まれます。この内容は Natural プログラムエディタソースエディタで修正することができます。

ページをコピーする前にソースワークエリアをクリアするには、%Z 端末コマンドを使用します。



注意:

1. %C は、エディタセッション内では使用しないでください。エディタ外でソースエリアに行った修正は、エディタには認識されません。
2. ページバッファ（Natural の論理出力）は、画面に表示される画面バッファと必ずしも同じではありません。

例：

```
DEFINE DATA LOCAL
1 I (I2)
END-DEFINE
FOR I = 1 TO 10
  WRITE I
  SET CONTROL 'C'
END-FOR
END
```


11 %CS および %CC - スタックまたは *COM へのデータのコピー

$$\%C \left\{ \begin{array}{c} C \\ S \end{array} \right\} \left\{ \begin{array}{c} C \\ Lnn \end{array} \right\} \left[\begin{array}{c} A \\ I \\ color \\ 1 \\ W \end{array} \right] [S]$$

1 および W は、Lnn と一緒に指定することはできません。

この端末コマンドを使用すると、画面の一部を Natural スタック (%CS) またはシステム変数 *COM (%CC) にコピーすることができます。特定の画面行の保護データが、フィールドごとにコピーされます。ただし、オプション A を除きます（下記参照）。

コマンドの 2 番目の文字で、データのコピー先を指定します。

■ %CC...

データをシステム変数 *COM にコピーします。

■ %CS...

データを Natural スタックにコピーします。データは、STACK TOP DATA ステートメントと同様に、入力データとしてスタックの先頭に置かれます。

コマンドの 3 番目の文字で、データのコピー元の行を指定します。

■ %CCC および %CSC

カーソルが位置付けられているフィールドを先頭に、その行のすべての保護データをコピーします。

■ %CCL *nn* および %CSL*nn*

行番号 *nn* のすべての保護データをコピーします。

さらに、次のオプションを使用できます。

■ %C...A

行のすべて、つまり保護データのみではなく、修正可能なフィールドもすべてコピーします。行はフィールド単位ではなく、フィールド属性を含む全体としてコピーされます。

■ %C...I

行内の高輝度フィールドのみをコピーします。

■ %C...color

行内の指定した色のフィールドのみをコピーします。

■ %C...C1

カーソルが位置付けられているその1フィールドのみを、フィールド属性に関係なくコピーします。（%C...L *nn1* は使用できません）

■ %C...CW

カーソルが位置付けられている単語、つまり、空白または特殊文字で区切られたフィールド内の単語のみをコピーします。（%C...L*nnW* は使用できません）

■ %C...S

コマンドの実行後、Natural の制御はデータのコピー元の画面に「留まります」。これにより、データを処理する前に画面から複数の異なるデータをコピーすることができます。

%C... コマンドを直接入力するか、またはコマンドを割り当てた PF キーを押すと、アクティブウィンドウの物理画面にコマンドが適用されます。

12 %E - 画面キャプチャの表示

%E

このコマンドを使用すると、ページデータセット機能で取得された画面を表示することができます。

このコマンドは通常の処理を中断し、次のようにページデータセット機能の表示モードに入ります。端末コマンド %I および %P を使用してこの機能でキャプチャされたすべての画面のリストが表示されます。これには、画面番号、キャプチャ時刻、マップ名（画面がマップの場合）が含まれます。このリストから、表示する画面を選択することができます。表示された画面にデータを入力することはできません。

%I または %P で画面を取得すると、2つの情報が画面に付加されます。1つは画面が取得された時刻で、もう1つは画面番号です。画面は取得した順番で番号が付けられます。

取得された画面のリストをスクロールするウィンドウが表示されます。ENTER キーで、表示する画面を選択できます。ESC キーで、この機能を終了します。

端末コマンド %P、%O、%S、および %I も参照してください。

13 %E= - エラー処理の有効化または無効化

$$\%E = \begin{cases} \text{ON} \\ \text{OFF} \end{cases}$$

端末コマンド %E=OFF でエラーランザクションおよび ON ERROR 処理を無効にし、%E=ON でエラーランザクションおよび ON ERROR 処理を再び有効にします。

Command	関数
%E=OFF	システム変数 *ERROR-TA で特定されているか、または Natural Security で定義されているエラーランザクションおよび ON ERROR 処理を無効にします。発生したエラーは通常の Natural エラー処理で処理されます。 このコマンドを使用すると、アプリケーションが構造上さまざまなレベルでさまざまなエラー処理手続きを使用しているために、本来のエラー発生箇所を正確に特定できない場合に、アプリケーションのエラー処理でエラーを見つけることができます。
%E=ON	エラーランザクションおよび ON ERROR 処理を再び有効にします。

詳細については、『プログラミングガイド』の「エラーランザクションプログラムの使用」を参照してください。

14 %F= . ウィンドウのフレーム文字

`%F=chv`

この端末コマンドで、ウィンドウのフレームに使用する文字を定義できます。

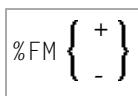
c	最初の文字は、ウィンドウフレームの4つの隅に使用されます。
h	2番目の文字は水平フレーム行（上と下のフレーム行）に使用されます。
v	3番目の文字は垂直フレーム行（左と右のフレーム行）に使用されます。

例：コマンド `%F=+-!` を使用すると、ウィンドウフレームは次のようになります。

```
+-----+
!               !
!               !
!               !
!               !
+-----+
```

ウィンドウ処理の詳細については、『ステートメント』ドキュメントの `DEFINE WINDOW` ステートメントを参照してください。

15 %FM - 数値編集マスクフリーモード



このコマンドを使用して、編集マスクフリーモードを有効または無効にします。編集マスクフリーモードは、数値編集マスク付きのフィールドへの入力時に、リテラルを省略できるようにする特殊機能です。

Command	関数
%FM-	編集マスクフリーモードを無効にします。
%FM+	編集マスクフリーモードを有効にします。

セッション起動時のデフォルト設定は、プロファイルパラメータ EMFM で設定します。

編集マスクフリーモードの詳細については、『ステートメント』ドキュメントの INPUT ステートメントを参照してください。

16 %H - ハードコピーの出力

%H	[	<i>destination</i>	]
		# <i>destination</i>	
		=[<i>destination</i>]	
		-	

この端末コマンドを使用して、プリンタまたはソースエリアなどの特殊な出力先に、Natural レポートのハードコピーの出力を作成します。

デフォルトでは、%H コマンドは現在の論理出力（メッセージ行、ファンクションキー行、および統計行／情報行を除いた現在のウィンドウ）に対して有効です。

次のオプションを使用できます。

Command	関数
%H	このコマンドでハードコピーの出力が有効になります。変更可能フィールドを伴う INPUT ステートメントが実行されるか、またはプログラムの最後に達すると、ハードコピーの出力が無効になります。ハードコピーの出力が有効になっているときに処理されたすべてのページが、出力先に送られます。これらのページは画面には表示されません。 %H が入力フィールドに入力された場合、現在のページのみが出力されます。 出力先の定義では、ウィンドウが表示され、使用可能なすべてのプリンタと特殊な出力先（SOURCE など）がリストされます。このリストから、ハードコピーの印刷先を選択します。
%H <i>destination</i>	%H と同じですが、出力先を指定します。<i>destination</i> は 1～8 文字の長さで指定できます。

Command	関数
%H!	SET CONTROL 'H!' を使用すると、現在のページ（SET CONTROL ステートメントが実行される前に表示されていたページ）が出力されます。%H! を使用すると、現在画面に表示されているページが出力されます。 出力先の定義では、ウィンドウが表示され、使用可能なすべてのプリンタと特殊な出力先（SOURCE など）がリストされます。このリストから、ハードコピーの印刷先を選択します。
%H!destination	%H! と同じですが、出力先を指定します。出力先は1～8文字の長さで指定できます。
%H=	このコマンドで、後続するすべてのページのロギングを有効または無効に切り替えます。ロギングとは、画面に表示されるすべてのページを同様に出力先に送ることを意味します。この機能を使用すると、管理、デバッグ、または教育を目的として一連の出力を記録することなどができます。 出力先の定義では、ウィンドウが表示され、使用可能なすべてのプリンタと特殊な出力先（SOURCE など）がリストされます。このリストから、ハードコピーの出力先を選択します。
%H=destination	%H= と同じですが、出力先を指定します。出力先は1～8文字の長さで指定できます。
%H#destination	%Hdestination も同様です。
%H-	ハードコピーの出力をすぐに停止します。 注意: SET CONTROL 'H-' ステートメントを実行すると、すでにページバッファに書き込まれていてまだ出力されていないデータはプリンタに送られません。これらのデータも出力するには、SET CONTROL 'H-' ステートメントの前に EJECT ステートメントを指定する必要があります。



注意: EJECT ステートメントは %H コマンドには影響を与えません。%H コマンドを使用すると、Natural によって常に改ページが行われます。

17

%I - 現在の画面の取得

%I

このコマンドを画面に入力すると、ページデータセット機能によって画面が取得されます。

セッションパラメータ PD を使用して、取得可能な最大画面数を定義します。この数値を超えると、最初に取得された画面から順に、取得済みの画面が新しい画面で上書きされます。

ページデータセット機能で取得した画面を表示するには、端末コマンド %E を使用します。

端末コマンド %P、%O、%S、および %E も参照してください。

18

%J - ヘルプルーチンの呼び出し

`%Jhelproutine`

この端末コマンドを使用すると、対話型のヘルプルーチンを呼び出すことができます。

システムコマンドで呼び出した機能がアクティブになっているときに %J を使用すると、システムコマンドのアクティブライブラリまたはシステムコマンドの STEPLIB として定義されているライブラリで、指定したヘルプルーチンが検索されます。

19 %K と %KP - PF キーと PA キーのシミュレート

$$\%K \left\{ \begin{array}{c} nn \\ p_n \end{array} \right\}$$

これらの端末コマンドを使用すると、端末ファンクションキー（PF、ENTER）およびプログラムアテンションキー（PA）をシミュレートできます。

Command	関数
%Knn	番号 <i>nn</i> の端末ファンクションキー（PF1～PF99）をシミュレートします。PF キー 13～24 を PF キーの 1～12 に割り当てることや、キーボードでは使用できない PF キーを有効にすることができます。 この端末コマンドを使用すると、バッチモードでもファンクションキーを使用できるようになります。
%K0	ENTER キーをシミュレートします。
%KP <i>n</i>	番号 <i>n</i> のプログラムアテンションキー（PA1～PA3）をシミュレートします（%Knn を参照）。

20 %L - 小文字から大文字への変換の無効化

%L

このコマンドを使用すると、Natural による小文字から大文字への変換が抑止されます。

%L は、Natural INPUT ステートメントなどで入力される対話式入力に影響を与えます。ただし、スタックからの入力には影響しません。

端末コマンド [%U](#) も参照してください。

21 %L= - 言語コードの設定

`%L=nn`

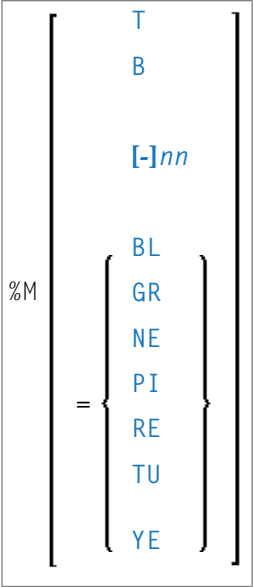
端末コマンド `%L=nn` を使用すると、Natural で使用する言語コード `nn` を設定できます。

有効な言語コードについては、システム変数 `*LANGUAGE` を参照してください。

すでに言語コードが設定された状態でセッションを開始するには、プロファイルパラメータ `ULANG` を指定します。

22 %M - メッセージ行の制御

- メッセージ行の位置決め 52
- メッセージ行の色 53



この端末コマンドを使用すると、Naturalメッセージ行の位置、保護モード、および色を制御できます。

この端末コマンドは、バッチモードでは無視されます。

メッセージ行の位置決め

Command	関数
<code>%MT</code>	メッセージ行は画面の一番上の行に出力されます。
<code>%MB</code>	メッセージ行は画面の一番下の行に出力されます。
<code>%M</code>	現在のメッセージ行の位置を画面の一番上の行から一番下の行に、またはその逆に変更したり、 <code>nn</code> 行目から一番下の行に変更したりします。
<code>%Mnn</code>	メッセージ行を画面の <code>nn</code> 行目に位置付けます。
<code>%M - nn</code>	メッセージ行を画面の下から <code>nn</code> 行目に位置付けます。行番号 <code>nn</code> または <code>-nn</code> が現在の画面内に存在しない場合、メッセージ行は表示されません。

メッセージ行の色

Command	関数
%M= <i>color-code</i>	カラー画面を使用している場合、この端末コマンドを使用すると指定した色でメッセージ行が表示されます。カラーコードの詳細については、セッションパラメータCDを参照してください。

『プログラミングガイド』の「メッセージ行の制御- 端末コマンド%M」も参照してください。

23 %N - 非会話型モードの有効化

%N

この端末コマンドを SET CONTROL ステートメントで使用すると、処理を続行するためのユーザー応答を要求することなく次の論理出力画面が表示されます。つまり、画面が表示された後、ユーザー入力を待たずに即座に処理が続行されます。

このコマンドは、プログラムの進行状況に関するメッセージをユーザーに送信する場合に使用できます。

24 %0 - 画面キャプチャの無効化

%0

このコマンドを使用して、端末コマンド %P で有効にした ページデータセット機能による画面キャプチャを無効にします。

現在の画面は取得されます。最後の %P コマンド以降に取得された画面はすべて保持されます。

端末コマンド %E、%I、%P、および %S も参照してください。

25 %P - 一連の画面の取得

%P

このコマンドを使用して、ページデータセット機能を有効にし、現在の画面および後続するすべての画面を取得します。

セッションパラメータ PD を使用して、取得可能な最大画面数を定義します。この数値を超えると、最初に取得された画面から順に、取得済みの画面が新しい画面で上書きされます。

%P コマンドを発行すると、以前の %P および %I コマンドで取得された画面はすべて削除されます。

取得された画面を表示するには、端末コマンド %E を使用します。

端末コマンド %E、%I、%O、および %S も参照してください。

26 %Q - 次の入力の抑制

%Q

対話型処理では、%Q コマンドは無視されます。

SET CONTROL 'Q' により、次の INPUT ステートメントは処理されません。このコマンドを使用すると、例えばヘルプルーチンの終了後、ヘルプからマップ画面に戻るときにユーザーが ENTER キーを押さなくても処理を続行できます。

27 %QS - 複数画面の同時出力

%QS

このコマンドで、複数画面を同時に表示できます。

%QS を使用すると、次の画面 I/O は実行されません。対応する出力画面は、次の I/O まで内部で保持され、次の画面と一緒に表示されます。そのため、%QS は 2 番目の出力画面がウィンドウの場合にのみ有効となります。つまり、%QS で抑制された最初の画面に、2 番目の画面が完全には重なっていない場合にのみ有効となります。

例：%QS を使用して画面 A の出力を抑制します。次の画面 B が画面 A に部分的に重なっているウィンドウ（画面 A のフィールドのヘルプウィンドウなど）の場合、次の画面 I/O でウィンドウ B と「下にある」画面 A が同時に表示されます。

%QS コマンドは、後続する画面にのみ適用されます。



注意: %QS を使用すると画面 I/O の数が減少するため、パフォーマンスも向上します。

28 %R - INPUT ステートメントの繰り返し

%R

このコマンドを使用すると、INPUT ステートメントが繰り返され、出力画面が再構築されます。INPUT ステートメントの始めから生成されたすべての出力データが再作成されます。

29 %RN - 画面データの圧縮の抑制

%RN

このコマンドを使用すると、次の画面 I/O に対して Natural による画面データの自動圧縮が抑制され、代わりに画面全体が送信されます。

通常、画面 I/O では画面全体は送信されず、変更された画面データのみが送信されます。画面 I/O を発生させる Natural 以外のプログラムが呼び出された場合、ほとんどの TP 環境では、Natural で Natural 以外の I/O が認識され、次の画面 I/O で画面全体が送信されます。ただし、一部の TP 環境では、Natural で Natural 以外の I/O が認識されません。このような場合は %RN を使用する必要があります。

%RN は次の画面 I/O にのみ適用されます。

30 %S - 画面キャプチャの再開

%S

このコマンドを使用して、ページデータセット機能による画面キャプチャを再開します。

端末コマンド %P で有効にした画面キャプチャは、端末コマンド %O で中断できます。中断後、端末コマンド %S を使用すると画面キャプチャを再開できます。

端末コマンド %E、%I、%O、および %P も参照してください。

31 %T・アクティブウィンドウの先頭へのカーソルの位置付け

%T

このコマンドを使用すると、次の出力画面ではアクティブウィンドウの左上隅にカーソルが置かれます。

このコマンドは、画面の左上隅に入力フィールド（セッションパラメータ AD=A または AD=M）が存在する場合にのみ機能します。

32 %Tll/cc - ll 行 cc 桁目へのカーソルの位置付け

`%Tll/cc`

このコマンドを使用すると、次の出力画面では ll 行 cc 桁目にカーソルが置かれます。

行と桁の位置は、現在の論理ページ内で 1 からカウントされます。このため、メッセージ行、ファンクションキー行、統計行／情報行（有効な場合）は、カーソル位置として考慮されません。つまり、%T1/1 では、常にページ（表示可能な場合）の先頭のデータ行の開始桁にカーソルが置かれます。

端末コマンド %T+ は、カーソルを画面の任意の位置に置く前に実行する必要があります。

%Tll/cc は、指定の位置に入力フィールド（AD=A または AD=M）が存在する場合にのみ機能します。

33 %T+ および %T- 保護フィールドへのカーソルの位置付け

$\%T \begin{Bmatrix} + \\ - \end{Bmatrix}$

次のコマンドオプションを使用できます。

Command	関数
%T+	このコマンドを発行すると、保護フィールドを含む画面の任意の場所にカーソルを置くことができます。ただし保護フィールドは書き込み保護のままです。
%T-	このコマンドを使用して、端末コマンド %T+ の設定を解除します。

34 %T* - ウィンドウ外へのカーソルの位置付け

%T*

通常、ウィンドウがアクティブで入力フィールド（AD=A または AD=M）が含まれていない場合、カーソルはウィンドウの左上隅に置かれます。

この端末コマンドを使用すると、アクティブウィンドウに入力フィールドがない場合には、ウィンドウの外にあるシステム変数 *COM にカーソルが置かれます。

Command	関数
%T*	ウィンドウ外のシステム変数 *COM のカーソル位置とウィンドウ内の標準的なカーソル位置との間を切り換えます。

%T* は次の INPUT ステートメントにのみ適用されるものであり、その INPUT ステートメントの前に発行する必要があります。

35

%U - 小文字から大文字への変換

%U

このコマンドを使用すると、Naturalによって英数字入力データが小文字から大文字に変換されます。

大文字変換はデフォルトで設定されています。

%Uは、Natural INPUT ステートメントなどで入力される対話式入力に影響を与えます。ただし、スタックからの入力には影響しません。

大文字変換は、入力フィールドに AD=W が指定されている場合には実行されません。セクションパラメータ AD の説明の「フィールド大文字／小文字特性」セクションを参照してください。

端末コマンド [%L](#) も参照してください。

36 %V - 出力モードの制御

%V	<table border="1"><tr><td>ON</td></tr><tr><td>OFF</td></tr></table>	ON	OFF
ON			
OFF			

構文の説明：

Command	関数
%VON	画面方向を「右から左」に設定します。
%VOFF	画面の方向を左から右方向に設定します。
%V	画面方向を「左から右」方向と「右から左」方向との間で切り替えます。 端末コマンド %V の使用方法の詳細については、『Unicode およびコードページのサポート』ドキュメントの「双方向言語サポート」を参照してください。

出力モードの詳細については、セッションパラメータ PM を参照してください。

37 %W - ウィンドウ処理

■ 物理画面上のウィンドウのサイズおよび位置	84
■ 論理ページ上のウィンドウの位置	86
■ %WA および %WZ - ウィンドウの表示前の画面イメージの保存	89



 **注意:** %W コマンドの代わりに DEFINE WINDOW ステートメントを使用することを強くお勧めします。

Natural ウィンドウとは、端末画面上に表示される、Natural プログラムによって構築された論理ページのセグメントのことです。

%W コマンドは、このウィンドウの処理を制御します。

このコマンドは常に、後述する各機能のパラメータとともに指定する必要があります。1つの %W コマンドで複数のパラメータを指定することができます。パラメータはデリミタ文字を入れずに連続して指定する必要があります。

その存在を意識していなくてもウィンドウは常に存在しています。%W コマンドまたは DEFINE WINDOW ステートメントで異なる値を指定していない限り、ウィンドウのサイズはユーザーの端末画面の物理サイズと同じです。

ウィンドウ処理の詳細については、『ステートメント』ドキュメントの DEFINE WINDOW ステートメントも参照してください。

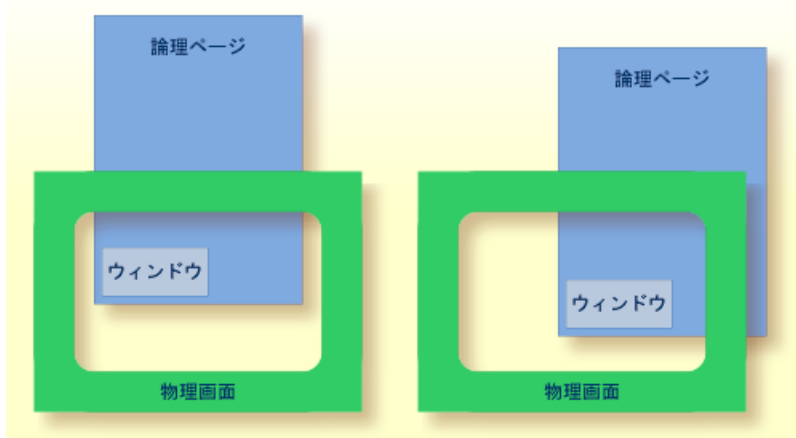
ウィンドウコマンドには次の2つのタイプがあります。

- 物理画面上でのウィンドウのサイズおよび位置を制御するコマンド
- プログラムで作成した論理ページ上でのウィンドウの位置を制御するコマンド

物理画面上のウィンドウのサイズおよび位置

次に示すウィンドウコマンドは、物理画面上のウィンドウのサイズと位置を制御します。

物理画面上でウィンドウの位置を変更しても、論理ページ上のウィンドウの位置は変わりません。



有効なウィンドウサイズの詳細については、`DEFINE WINDOW` ステートメントを参照してください。

Command	関数
<code>%WB</code>	フレームを除いたウィンドウのサイズが、物理画面のサイズに設定されます。フレームは定義されていても表示されません。
<code>%WBlll/ccc</code>	ウィンドウの上左隅を行番号 <i>lll</i> 、桁番号 <i>ccc</i> に位置付けます。行数と桁数は物理画面上でカウントされます。ウィンドウサイズは変更されないまま維持されます。ウィンドウが大きすぎて指定した位置に配置できない場合は、その位置にできる限り近い位置に配置されます。
<code>%WB0</code>	ウィンドウを画面の左上隅に位置付けます。ウィンドウサイズは変更されないまま維持されます。
<code>%W#</code>	ウィンドウの左上隅をカーソルの位置に位置付けます。ウィンドウサイズは変更されないまま維持されます。ウィンドウが大きすぎて指定した位置に配置できない場合は、その位置にできる限り近い位置に配置されます。
<code>%W?</code>	ウィンドウの右下隅をカーソルの位置に設定します。ウィンドウの左上隅は変わらず、ウィンドウのサイズが設定に応じて調節されます。
<code>%WLnn</code>	フレームが指定されている場合は、フレームを含むウィンドウの行サイズ（横の長さ）が <i>nn</i> に設定されます。 <i>nn</i> を省略するか、または画面より大きな値を指定すると、行サイズは最大値、つまり画面の右端までに設定されます。
<code>%WCnn</code>	フレームが指定されている場合は、フレームを含むウィンドウの桁サイズ（縦の長さ）が <i>nn</i> に設定されます。 <i>nn</i> を省略するか、または画面より大きな値を指定すると、桁サイズは最大値、つまり画面の下端までに設定されます。

桁サイズおよび行サイズの指定は、フレームが指定されている場合はフレームを含むウィンドウの全体的な物理サイズを示します。ウィンドウ内に論理的に表示可能な内容のサイズではありません。

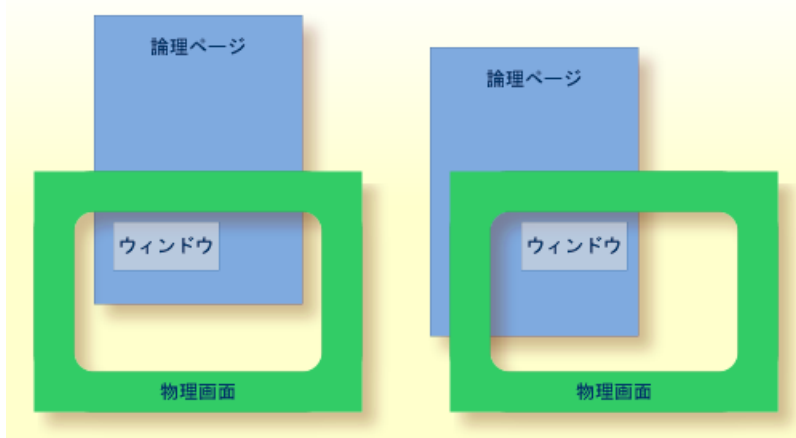
不正または不可能なサイズや位置付けのコマンドは、無視されるか、または物理的に有効な位置に調整されます。

Command	関数
%WF	フレームを有効にします。ウィンドウの境界がフレームで示されます。 ウィンドウサイズが 4 行 × 12 桁より小さい場合、フレームは表示されません。
%WM	フレームを無効にします。ウィンドウの境界はフレームで示されません。 フレームを無効にしても、ウィンドウのサイズ（ウィンドウ内に表示可能なページセグメントのサイズのみ）は変わりません。
%WO	PF キー行、メッセージ行、および統計行の表示を抑制します。このコマンドは画面が「実」ウィンドウの場合、つまり、物理画面より小さい場合にのみ適用されます。 %WO の設定を解除するには、%WO を再発行するか、または %WD を発行します。
%WP	デフォルトでは、PF キー行、メッセージ行、および統計行がウィンドウ内に表示されます。ウィンドウ外の画面に表示するには、%WP を使用します。 %WP の設定を解除するには、%WD を使用します。
%WD	%WF、%WO、%WP、および DEFINE WINDOW ステートメントの TITLE オプションの設定を解除します。
%WX	ウィンドウの外に *COM フィールドが存在する場合、このフィールドは通常、書き込み保護に設定されていません。%WX を使用して、書き込み保護に設定します。
%WY	%WX の設定を解除します。

論理ページ上のウィンドウの位置

次に示すウィンドウコマンドは、現在の論理ページ、つまり Natural プログラムが表示のために生成した現在のレポートおよびマップ上のウィンドウの位置を制御します。この論理ページは、物理画面よりも大きい場合があります。

論理ページでウィンドウの位置を変更しても、物理画面上のウィンドウのサイズおよび位置は変更されません。つまり、ウィンドウがページの上を移動するのではなく、ページがウィンドウの「下」を移動します。



次に示すコマンドで定義を変更しない限り、ウィンドウは論理ページの左上隅に配置されます。

Command	関数
%W*	カーソルで示されているページ上の位置をウィンドウの左上隅に移動します。
%Wlll,ccc	行番号 lll、桁番号 ccc で指定した論理ページの位置をウィンドウの左上隅に移動します。行数と桁数は論理ページ上でカウントされます。
%W<	ウィンドウを左に移動します。位置の移動数は、ウィンドウの行サイズ（横方向に拡張）と同じです。
%W<<	ウィンドウをページの一番左端に移動します。
%W<n	ウィンドウを n 桁分左に移動します ($0 \leq n \leq$ 論理行サイズ)。
%W>	ウィンドウを右に移動します。位置の移動数は、ウィンドウの行サイズ（横方向に拡張）と同じです。
%W>>	ウィンドウをページの一番右端に移動します。
%W>n	ウィンドウを n 桁分右に移動します ($0 \leq n \leq$ 論理行サイズ)。
%W+	ウィンドウを下に移動します。行の移動数は、ウィンドウの行数と同じです。(*)
%W++	ウィンドウをページの一番下に移動します。(*)
%W+n	ウィンドウを n 行分下に移動します ($0 \leq n \leq$ 論理ページサイズ)。(*)
%W-	ウィンドウを上を移動します。行の移動数は、ウィンドウの行数と同じです。
%W--	ウィンドウをページの一番上に移動します。
%W-n	ウィンドウを n 行分上に移動します ($0 \leq n \leq$ 論理ページサイズ)。
%WH	デフォルトでは、画面I/Oの後、論理ページ上のウィンドウの位置は左上隅にリセットされます。%WHを使用すると、ウィンドウの位置は次のI/Oでリセットされなくなります。つまり、設定したウィンドウの位置が保持されます。%WHは次のI/Oにのみ適用されます。
%WS	STAY オプションを有効にします。つまり、現在のページが終わるまでそのページに制御が「留まります」。 1つのページでまだ縦方向に表示されていない部分がある場合、文字列 VVVV がメッセージ行に表示されます。ENTER キーを押すたびに、論理ページが終わるまでウィンドウが下方向

Command	関数
	にスクロールされます。その次の ENTER キーで制御はプログラムに戻ります。ただし、入力フィールド（セッションパラメータ AD=A または AD=M）を伴う INPUT ステートメントで作成したページには適用されません。
%WN	STAY オプションを無効にします。ENTER キーを押すと、制御はプログラムに戻ります。

* ウィンドウは最大で、ページの最後の非空白行にまで移動できます。



注意:

1. プログラム内で上記のコマンドを使用してウィンドウを移動する場合は、SET KEY ステートメントを使用してコマンドをファンクションキーに割り当てます。
2. このコマンドを SET CONTROL ステートメントで指定する場合、このステートメントのすぐ後に REINPUT ステートメントを指定する必要があります。つまり、REINPUT ステートメントおよび対応する INPUT ステートメント間に配置します。このようにしなかった場合、コマンドを適用するウィンドウを Natural で一意に識別できず、そのコマンドは無視されます。
3. ただし、原則として、SET CONTROL 'W' ステートメントは、WINDOW='window-name' オプションを伴う INPUT ステートメントおよび対応する REINPUT ステートメント間には指定しないようにします。

コマンドの組み合わせ例

%W コマンドで指定するさまざまなパラメータを下記のように組み合わせて使用することもできます。

%W<<--	ウィンドウをページの左上隅に位置付けます。
%W>>++	ウィンドウをページの右下隅に位置付けます。
%W++-	ページの最後より 1 つ前のウィンドウを表示します。
%W+3>6	ウィンドウをページ上の 3 行下、6 桁右に位置付けます。
%W10+>	ウィンドウをページの 10 行目に位置付けてから、1 ウィンドウ下および 1 ウィンドウ右に位置付けます。
%WL40C10++-3	行サイズ 40 桁、ページサイズ 10 行のウィンドウを定義し、そのウィンドウをページの一番下に位置付け、さらにページの 3 行上に移動します。
%WL30C10B3/15--<<	行サイズ 30 桁、ページサイズ 10 行のウィンドウを定義し、そのウィンドウを物理画面上の 3 行 15 桁目に位置付け、さらにページの左上隅に移動します。
%WFS	ウィンドウの周囲にフレームを生成し、STAY オプションを有効にします。

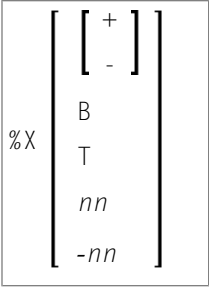
パラメータは、指定した順に評価されるため、同じパラメータでも異なる順序で指定すると異なる結果になることがあります。

%WA および %WZ - ウィンドウの表示前の画面イメージの保存

Command	関数
%WA	%WA で、「ウィンドウの表示前の画面イメージの保存」機能を有効にします。この機能が有効な状態でウィンドウが開かれると、そのウィンドウが重なる部分にあるすべてのアクティブな画面データが保存されます。このウィンドウを移動すると、保存された画面イメージが再構築された後、画面上の新しい位置にウィンドウが構築されます。また、呼び出し側のウィンドウが再びアクティブになるときは常に、複数の従属ウィンドウの保存イメージを再構築することができます。 現在の INPUT ステートメントでウィンドウを使用している場合、ウィンドウが出力される前に、画面イメージが保存されます。同じ INPUT ステートメントが繰り返されるたびに、現在または後続するすべての保存された画面イメージが回復され、画面に表示されます。 この機能を使用すると、例えば PC に似た方法でウィンドウを使用することができます。指定のウィンドウに対して、任意の数の従属ウィンドウを画面に表示することができます。これらのウィンドウはすべて、メインの入力ウィンドウが再実行されたときに画面から消去されます。 バッファの内容（画面イメージ）の削除は、Natural でフルスクリーン I/O が実行されるたびに、または Natural がコマンドモード（NEXT）に戻るときに、あるいは LOGON コマンドの発行後や CLEAR キーが押された後に行われます。
%WZ	%WZ を使用して、以前に入力した %WA コマンドを無効にします。

38 %X - 情報行の制御

■ 情報行	92
-------------	----



この端末コマンドは、Natural 情報行の表示を制御します。

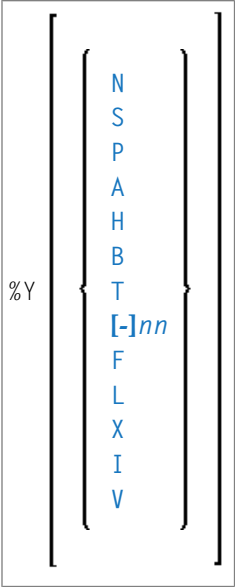
Command	関数
%X+	情報行の表示を有効にします。
%X-	情報行の表示を無効にします。
%X	情報行の表示を有効または無効に切り替えます。
%XB	情報行を画面の一番下の行に表示します。
%XT	情報行を画面の一番上の行に表示します。
%Xnn	情報行を画面の nn 行目に表示します。 行番号 nn が現在の画面内に存在しない場合、情報行は表示されません。
%X - nn	情報行を画面の下から nn 行目に表示します。 行番号 -nn が現在の画面内に存在しない場合、情報行は表示されません。

情報行

DEFINE PRINTER ステートメントで出力先に INFOLINE を指定すると、データを情報行に書き込むことができます。情報行には1行のみ書き込むことができます。情報行を使用すると、デバッグなどを目的としてステータス情報を表示させることができます。また、SAA 標準で定義されているセパレータ行としても使用できます。

39 %Y - PF キー行の制御

■ ファンクションキー行の表示フォーマット	94
■ 1行および2行表示	95
■ ファンクションキー行の位置設定	95
■ 表示されるファンクションキーの範囲	95
■ ファンクションキー行の高輝度または反転表示	96
■ ファンクションキー行の色	96



または、次のように指定できます。

```
%Y=color-code[color-code][color-code]
```

端末コマンド %Y を使用すると、Natural PF キー行の表示を制御できます。

 **注意:** グラフィカルユーザーインターフェイスでは、このコマンドは無視されます。

ファンクションキー行の表示フォーマット

Command	関数
%YN	Software AG の標準タブフォーマットでファンクションキー行を表示します。
%YS	シーケンシャルフォーマットでファンクションキー行を表示します (PF1= <i>value</i> ,PF2= <i>value</i> ...)。名前が割り当てられているキーのみが表示されます。
%YP	PC に似たシーケンシャルフォーマットでファンクションキー行を表示します。%YS と一致しますが、名前の前には PF <i>n</i> = の代わりに F <i>n</i> = が表示されます。

1 行および 2 行表示

Command	関数
%YA	全行表示。両方のファンクションキー行を表示します。
%YH	ハーフ表示。一方のファンクションキー行のみを表示します。標準タブ表示モード (%YN) の場合、ファンクションキー名の行を表示します。他の 2 つの表示モード (%YS および %YP) の場合、上の行のみを表示します。

ファンクションキー行の位置設定

Command	関数
%YB	画面の一番下の行にファンクションキー行を表示します。
%YT	画面の一番上の行にファンクションキー行を表示します。
%Ynn	画面の nn 行目にファンクションキー行を表示します。
%Y - nn	画面の下から nn 行目にファンクションキー行を表示します。 行番号 nn または -nn が現在の画面内に存在しない場合、ファンクションキー行は表示されません。

表示されるファンクションキーの範囲

Command	関数
%YF	前半のファンクションキーを表示します。通常、1～12 です。
%YL	後半のファンクションキーを表示します。通常、13～24 です。
%YX	2 つの表示間を切り換えます。

ファンクションキー行の高輝度または反転表示

Command	関数
%YI	ファンクションキー行を高輝度で表示します。 %YI を再入力すると、高輝度から標準輝度に戻ります。
%YV	ファンクションキー行を反転表示します。 %YV を再入力すると、反転表示から通常表示に戻ります。

ファンクションキー行の色

Command	関数
%Y= <i>color-code(s)</i>	ファンクションキー行を指定した色で表示します。指定可能な <i>color-codes</i> は、セッションパラメータ CD と同じです。 最大3つの <i>color-codes</i> を指定できます。最初の <i>color-code</i> は1行目のファンクションキー行（ファンクションキー番号を表示する行）で使用されます。2番目の <i>color-code</i> は2行目のファンクションキー行（ファンクションキー名を表示する行）で使用されます。3番目の <i>color-code</i> は両方の行の背景に使用されます。 例えば、%Y=GRPIYE を指定すると、1行目は緑色、2行目はピンク、両方の行の背景は黄色で表示されます。

40 %Z - ソースエリアのクリア

`%Z`

このコマンドは、Natural ソースエリアの内容をクリアします。

SET CONTROL ステートメントでのみ使用できます。

