

Objekte verwalten

Dieser Abschnitt enthält allgemeine Informationen, die für alle Objekttypen gelten.

- Befehl eingeben
- Objekt erstellen
- Objekteigenschaften anzeigen/ändern
- Objekt duplizieren
- Objekt löschen
- Objekt umbenennen
- Privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umwandeln

Wenn Sie ein Objekt erstellen, ändern oder duplizieren, erscheint ein objektabhängiges Dialogfeld. Ausführliche Informationen über diese Dialogfelder finden Sie in der *Übersicht der Objekteigenschaften*.

Anmerkung:

Nicht alle Profiländerungen, die im Konfigurationsmanager gemacht werden, werden sofort aktiv. In verschiedenen Fällen werden diese Änderungen erst beim nächsten Start des Konfigurationsmanagers oder der Terminal-Anwendung von Entire Connection oder beim nächsten Öffnen der Session aktiv. Änderungen bei Benutzer- oder Gruppenprofilen werden erst beim nächsten Start des Konfigurationsmanagers *und* der Terminal-Anwendung aktiv. Änderungen bei den Session-Profilen, die die physikalische Verbindung betreffen (z.B. Terminalmodell oder Host-Adresse), werden erst beim nächsten Öffnen der Session aktiv.

Befehl eingeben

Im Menü **Bearbeiten** werden immer die Befehle angezeigt, die für den Objekttyp gelten, der zur Zeit im linken Fensterbereich markiert ist.

Anmerkung:

Es ist möglich, dass ein Benutzer nicht alle unten beschriebenen Befehle benutzen kann. Dies ist von den Rechten abhängig, die für diesen Benutzer definiert wurden. Ein allgemeiner Benutzer kann in der Regel nur allgemein verfügbare Objekte duplizieren und alle Befehle (außer **Freigeben**) mit den eigenen privaten Objekten benutzen. Ein Administrator kann immer alle Befehle mit den allgemein verfügbaren Objekten benutzen. Private Objekte können von einem Administrator nicht verändert werden. Sie können von einem Administrator nur in allgemein verfügbare Objekte umgewandelt werden.

Als Alternative zum Menü **Bearbeiten** stehen Kontextmenüs zur Verfügung. Sie rufen ein Kontextmenü auf, indem Sie im rechten Fensterbereich mit der *rechten* Maustaste klicken oder UMSCHALT+F10 drücken.

In Abhängigkeit von der Zeigerposition gilt Folgendes beim Klicken mit der rechten Maustaste:

- Wenn sich der Mauszeiger über einem Objektnamen befindet, wird das Objekt markiert und die für dieses Objekt gültigen Befehle (z.B. **Ändern** oder **Duplizieren**) werden in einem Kontextmenü angezeigt.
- Wenn sich der Mauszeiger *nicht* über dem Objektnamen befindet, können Sie ein neues Objekt erstellen. In diesem Fall enthält das Kontextmenü den Befehl **Neu**. Außerdem stehen dann auch die Befehle aus dem Menü **Ansicht**, mit denen Sie das Aussehen der Objektliste ändern können, zur Verfügung.

Folgendes gilt, wenn Sie UMSCHALT+F10 drücken:

- Wenn ein Objekt markiert war, werden die für dieses Objekt gültigen Befehle (z.B. **Ändern** oder **Duplizieren**) in einem Kontextmenü angezeigt.
- Wenn kein Objekt markiert war, können Sie ein neues Objekt erstellen. In diesem Fall enthält das Kontextmenü den Befehl **Neu**. Außerdem stehen dann auch die Befehle aus dem Menü **Ansicht**, mit denen Sie das Aussehen der Objektliste ändern können, zur Verfügung.

Die folgenden Anleitungen gelten für bestehende Objekte und somit für die Befehle **Ändern**, **Duplizieren**, **Löschen**, **Umbenennen** und **Freigeben**. Das Erstellen eines neuen Objekts ist etwas anders. Daher wird der Befehl **Neu** nachfolgend in einem separaten Abschnitt beschrieben.

▶ **Bestehende Objekte mit Hilfe des Menüs Bearbeiten verwalten**

1. Markieren Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich.
2. Markieren Sie das gewünschte Objekt im rechten Fensterbereich.
3. Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem Menü **Bearbeiten**.

▶ **Bestehende Objekte mit Hilfe eines Kontextmenüs verwalten**

1. Markieren Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im rechten Fensterbereich auf den Namen des gewünschten Objekts.

Oder:

Markieren Sie das Objekt, wenn Sie mit der Tastatur arbeiten.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Oder:

Drücken Sie UMSCHALT+F10.

4. Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem Kontextmenü.

Objekt erstellen

Mit dem Befehl **Neu** erstellen Sie ein neues Objekt. In einem Dialogfeld müssen Sie dann alle erforderlichen Eigenschaften für das neue Objekt eingeben. In diesem Dialogfeld müssen Sie auch einen Objektnamen eingeben. Dies muss ein eindeutiger Name sein, der nicht schon für ein anderes Objekt desselben Typs vergeben wurde. Bei allen Objektnamen, außer Benutzerkennzeichen, wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

Diese Beschreibung gilt für alle Objekte, außer den folgenden:

- Die Systemvoreinstellungen können nur angezeigt/geändert werden.
- Tabellen können nur importiert werden. Daher steht statt des Befehls **Neu** der Befehl **Tabelle importieren** zur Verfügung.

▶ Ein neues Objekt mit Hilfe des Menüs **Bearbeiten** erstellen

1. Markieren Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich.
2. Wählen Sie aus dem Menü **Bearbeiten** den Befehl **Neu**.

▶ Ein neues Objekt mit Hilfe eines Kontextmenüs erstellen

1. Markieren Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im rechten Fensterbereich in eine beliebige Spalte außer der Namensspalte.

Oder:

Stellen Sie den Mauszeiger unter die Liste der existierenden Objekte.

Oder:

Wenn Sie mit der Tastatur arbeiten, darf kein Objekt markiert sein.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Oder:

Drücken Sie UMSCHALT+F10.

4. Wählen Sie den Befehl **Neu** aus dem Kontextmenü.

Objekteigenschaften anzeigen/ändern

Mit dem Befehl **Ändern** rufen Sie ein Dialogfeld für das markierte Objekt auf. In diesem Dialogfeld können Sie die Objekteigenschaften überprüfen oder ändern.

Alternative: Sie können das Objekt auch doppelt anklicken, um das objektabhängige Dialogfeld anzuzeigen.

In dem Dialogfeld, in dem die Objekteigenschaften angezeigt werden, können Sie das Objekt nicht umbenennen. Benutzen Sie hierzu den Befehl **Umbenennen**.

Sie können den Befehl **Ändern** mit allen Objekten verwenden, außer den folgenden:

- Tabellen können nicht geändert werden.

Objekt duplizieren

Mit dem Befehl **Duplizieren** erstellen Sie eine Kopie eines bestehenden Objekts. In einem Dialogfeld müssen Sie dann einen neuen Namen für die Kopie eingeben. Dies muss ein eindeutiger Name sein, der nicht schon für ein anderes Objekt desselben Typs vergeben wurde. Anschließend können Sie im Dialogfeld alle erforderlichen Eigenschaften ändern.

Sie können den Befehl **Duplizieren** mit allen Objekten verwenden, außer den folgenden:

- Die Systemvoreinstellungen können nicht dupliziert werden.
- Tabellen können nicht dupliziert werden.

Objekt löschen

Mit dem Befehl **Löschen** löschen Sie das markierte Objekt aus der Share-Datei. Sie werden aufgefordert, das Löschen zu bestätigen.

Alternative: Sie können das zu löschende Objekt auch markieren und ENTF drücken oder die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste wählen:



Sie können den Befehl **Löschen** mit allen Objekten verwenden, außer dem folgenden:

- Die Systemvoreinstellungen können nicht gelöscht werden.

Objekt umbenennen

Mit dem Befehl **Umbenennen** geben Sie dem markierten Objekt einen neuen Namen. Der Name des Objekts wird dann markiert und Sie können den neuen Namen eingeben. Dies muss ein eindeutiger Name sein, der nicht schon für ein anderes Objekt desselben Typs vergeben wurde. Sobald Sie EINGABE drücken oder eine andere Bildschirmposition anklicken, wird der Umbenennungsvorgang abgeschlossen.

Alternativen: Sie können das Objekt auch markieren und F2 drücken oder das Objekt zwei Mal anklicken (kein Doppelklick).

Sie können den Befehl **Umbenennen** mit allen Objekten verwenden, außer den folgenden:

- Die Systemvoreinstellungen können nicht umbenannt werden.
- Tabellen können nicht umbenannt werden.

Privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umwandeln

Alle Objekte, die von einem Administrator erstellt werden, sind allgemein verfügbare Objekte. Mit diesen Objekten können alle Benutzer arbeiten. Im Gegensatz dazu stehen die privaten Objekte. Dies sind alle Objekte, die von einem allgemeinen Benutzer erstellt wurden und die nur von diesem Benutzer benutzt werden können.

Mit dem Befehl **Private Objekte** kann der Administrator alle privaten Objekte anzeigen. Mit dem Befehl **Freigeben** kann der Administrator ein privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umwandeln.

Vorsicht:

Nachdem ein privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umgewandelt wurde, kann es nicht mehr in ein privates Objekt zurückverwandelt werden.

Der Befehl **Freigeben** steht nur dem Administrator und nur bei privaten Objekten der folgenden Typen zur Verfügung.

- Menüs
- Tasks
- Host-Sessions
- Farbschemata
- Tastenschemata