

# Reflection Desktop 16.2

Screen Designer-Benutzerhandbuch

**Micro Focus**  
**The Lawn**  
**22-30 Old Bath Road**  
**Newbury, Berkshire RG14 1QN**  
**UK**  
<http://www.microfocus.com>

© Copyright 1984-2022 Micro Focus or one of its affiliates.

**MICRO FOCUS, the Micro Focus logo and Rumba, Reflection are trademarks or registered trademarks of Micro Focus or one of its affiliates.**

**All other marks are the property of their respective owners.**

**2022-08-02**

# Contents

<b>Über dieses Handbuch</b> .....	<b>6</b>
Für wen ist dieses Handbuch gedacht? .....	6
Voraussetzungen .....	6
Begleitende Dateien .....	6
Weitere Ressourcen .....	6
In diesem Handbuch verwendete Konventionen .....	7
<b>Einführung</b> .....	<b>8</b>
Terminologie .....	8
Funktionsprinzip .....	8
Architektur .....	9
Neue Funktionen in dieser Version .....	9
<b>Verwenden des Screen Designers</b> .....	<b>10</b>
Erste Schritte .....	10
Extrahieren der Paketdateien .....	10
Herstellen einer Verbindung zum Demo-Host .....	10
Protokolldatei erstellen .....	12
Aufzeichnen eines Protokolls .....	12
Ein Protokoll in einer Datei speichern .....	14
Öffnen des Screen Designers .....	14
Neues Projekt starten .....	15
Protokoll importieren .....	15
Auswählen eines Themas .....	16
Hinzufügen von Steuerelementen .....	17
Hinzufügen eines Button-Steuerelements .....	17
Hinzufügen eines Chooser-Steuerelements .....	20
Hinzufügen eines Tooltip-Steuerelements .....	22
Hinzufügen eines AutoExecution-Steuerelements .....	23
Hinzufügen eines Image-Steuerelements .....	24
Hinzufügen eines MessageBox-Steuerelements .....	26
Hinzufügen eines Label-Steuerelements .....	28
Hinzufügen eines Calendar-Steuerelements .....	29
Hinzufügen eines GridCollector-Steuerelements .....	30
Hinzufügen eines Table-Steuerelements .....	33
Hinzufügen eines Collector-Steuerelements .....	34
Hinzufügen eines WebFrame-Steuerelements .....	35
Hinzufügen eines Tab-Steuerelements .....	36
Hinzufügen eines InputField-Steuerelements .....	39
Hinzufügen eines RadioButton-Steuerelements .....	41
Hinzufügen eines CheckBox-Steuerelements .....	42
Hinzufügen eines MultiLine-Steuerelements .....	43
Onlineschalten des Projekts .....	44
Erstellen eines Plus-Archivs .....	44
Verknüpfen einer Anpassungsdatei mit einer Host-Sitzung .....	45
Bildschirme testen .....	45
<b>Verwenden des Rule Managers</b> .....	<b>51</b>
Wann wird Rule Manager verwendet? .....	51
Das -Fenster .....	51
Der Regel-Assistent .....	53
Beispiele .....	54
Hinzufügen von - oder Button-Steuerelementen zu ganzen Anwendungen .....	54

Hinzufügen von Steuerelementen zu Bildschirmen innerhalb von Subsystemen .....	54
Hinzufügen von Regeln zur Verwendung auf einer Reihe von Bildschirmen .....	55
Hinzufügen von Steuerelementen zu jeder Zeile auf einem Bildschirm .....	56
Verwendung von Operanden in Regeln .....	58
Verwendung von Variablen in Regeln .....	58
<b>Steuerelementtypen .....</b>	<b>60</b>
AutoExecution .....	60
Button .....	60
Calendar .....	60
Verwenden des Dialogfelds "Datumsformat" .....	61
CheckBox .....	63
Chooser .....	64
Verwenden einer .CSV-Datei zur Bereitstellung von Daten .....	65
Daten dynamisch in einer Plus Sitzung laden .....	65
Collector .....	66
GridCollector .....	66
Aktualisieren von Daten .....	67
Eigenschaften "EndOfDataConditions" .....	68
Syntax .....	68
Image .....	69
InputField .....	70
Label .....	70
Übersetzen von Label-Text .....	71
MultiLine .....	72
MessageBox .....	72
RadioButton .....	73
Tab .....	74
Table .....	74
Tooltip .....	77
WebFrame .....	78
Gemeinsame Eigenschaften .....	79
Aktionen .....	81
Das Kontextmenü zu einem Steuerelement .....	83
<b>Anleitung .....</b>	<b>84</b>
Designs verwenden .....	84
Auswählen eines Themas .....	85
Erstellen eines Windows-Themas .....	85
Erstellen eines Themas "Grüner Bildschirm" .....	85
Protokollbildschirme durchsuchen .....	86
Erstellen moderner Bildschirme mit einer Bildschirm-Leinwand .....	86
Definieren von Standard-Leinwandeneinstellungen .....	86
Definieren von Einstellungen für einen ausgewählten Bildschirm .....	87
Kopieren und Einfügen einer Bildschirm-Leinwand .....	88
Entfernen einer Bildschirm-Leinwand .....	88
Beispiel .....	89
Bildschirme identifizieren .....	90
Über die Bildschirm-Identifizierung .....	91
Angaben einer auswahlbasierten Bildschirm-Identifizierung .....	91
Angaben einer benutzerdefinierten Bildschirm-Identifizierung .....	92
Steuerelemente verwalten .....	93
Automatisches Generieren von Steuerelementen .....	93
Ändern der Deckkraft .....	93
Auswählen mehrerer Steuerelemente .....	93
Arbeiten mit Regel-Steuerelementen .....	94
Tabellendaten im Plus-Modus ändern .....	94

Konfiguration der Tabellensteuerelemente im Screen Designer .....	95
Verwendung von Table-Steuerelementen im Plus-Modus .....	96
Durchführen einer Table-Aktion relativ zu einer Zeilenposition .....	97
Eine Variable mit Steuerelementen festlegen .....	100
Webkomponenten in Plus verwenden .....	100
Parameter an eine Anwendung oder Webseite übergeben .....	100
Erstellen von Web-Objekten und URLs .....	101
Zusätzliche Projekte importieren .....	103
Verwenden der Screen Designer-Befehlszeile .....	103
Anpassungsdateien generieren .....	104
Projektdateien importieren .....	105
<b>Kontaktaufnahme mit Micro Focus .....</b>	<b>106</b>
Weitere Informationen und Produktsupport .....	106
Erforderliche Informationen .....	106
Kontaktdaten .....	107

# Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch bietet eine schrittweise Einführung in den Micro Focus Screen Designer.

Das Handbuch erläutert Ihnen folgende Vorgänge:

- Erstellen einer Protokolldatei
- Verwenden des Screen Designer zur individuellen Anpassung einer Reihe von Bildschirmen
- Verwenden der angepassten Bildschirme im Plus-Modus.

Ein umfassender Abschnitt mit *praktischen Anleitungen* bietet weitere Informationen zur individuellen Anpassung von Bildschirmen.



**Hinweis:** Sie können nur Bildschirme für 3270 Mainframe- und 5250 AS/400- (iSeries) Sitzungen anpassen.

## Für wen ist dieses Handbuch gedacht?

Dieses Handbuch richtet sich an alle, die Green-Screen-Anwendungen anpassen möchten, um ihnen ein modernes Erscheinungsbild zu verleihen.

Es wird davon ausgegangen, dass die Leser Systemadministratoren oder andere IT-Mitarbeiter mit vergleichbaren Kompetenzen sind.

## Voraussetzungen

- Micro Focus Reflection Desktop 16.2
- Micro Focus Reflection Desktop Plus Add-On

## Begleitende Dateien

Die Paketdatei, die dieses Handbuch enthält, enthält auch die folgenden Dateien:

- MF\_logo.png
- pie\_chart.png
- WebFrame\_URL.txt
- welcome.png

Ohne diese Dateien werden Sie einige der Übungen in diesem Handbuch nicht absolvieren können.

## Weitere Ressourcen

Zusätzlich zu diesem Handbuch stehen Ihnen auf dem YouTube-Kanal Micro Focus Support & Training eine Reihe von Trainingsvideos zur Verfügung.



[https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUdEXI83\\_XpQiv45UJauz1F0E23JaULI](https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUdEXI83_XpQiv45UJauz1F0E23JaULI)

# In diesem Handbuch verwendete Konventionen

In diesem Handbuch werden die folgenden typografischen Konventionen verwendet:

Diese Schriftart ...	wird verwendet für ...
<b>Fett</b>	Elemente der Windows-Benutzeroberfläche wie Fenstertitel, Felder und Schaltflächen. Wird auch für Tasten auf der Tastatur verwendet.
Monospace	Elemente der Host-Benutzeroberfläche wie Bildschirmtitel und Label. Wird auch für Dateinamen verwendet sowie für Text, zu dessen Eingabe Sie aufgefordert werden.

## Eingeben von Befehlen:

Diese Anweisung ...	bedeutet ...
Eingabe TSOA	Geben Sie den TSOA-Befehl ein, und drücken Sie anschließend die <b>Eingabetaste</b> .

# Einführung

Mit Screen Designer verleihen Sie Green-Screen-Anwendungen ein modernes Design und erhöhen die Benutzerfreundlichkeit. Sie müssen dazu keinen Anwendungscode ändern.

Wenn Sie in Screen Designer eine Reihe von Bildschirmen angepasst haben, erstellen Sie eine Datei, die Sie anschließend mit einer Host-Sitzung verknüpfen. Wenn Sie die Host-Sitzung im Plus-Modus ausführen, werden statt der grünen Standardbildschirme die überarbeiteten Bildschirme angezeigt.

Dieses Handbuch enthält Anleitungen für die Verwendung des Screen Designer zur Anpassung grüner Bildschirme.



**Hinweis:** In diesem Handbuch werden nur 3270-Mainframe-Bildschirme erwähnt. Mit denselben Verfahren können Sie jedoch auch 5250-AS/400-Bildschirme (iSeries) anpassen.

## Terminologie

### Screen Designer

Die Anpassungsengine für Plus. Sie besteht aus zwei Bereichen:

#### **Ansicht Screen Design**

Damit fügen Sie bestimmten Bildschirmen statische Steuerelemente hinzu.

#### **Rule Manager-Fenster**

Damit fügen Sie mehreren Bildschirmen dynamische oder bedingte Steuerelemente hinzu.

### Steuerung

Ein modernes visuelles Element, das mit einem grünen Bildschirm interagiert. Zum Beispiel eine Schaltfläche.

### Rule

Ein Mechanismus, der automatisch eines oder mehrere bedingte Steuerelemente für einen oder mehrere Bildschirme erstellt und durch Regeln verwaltet wird.

### Plus

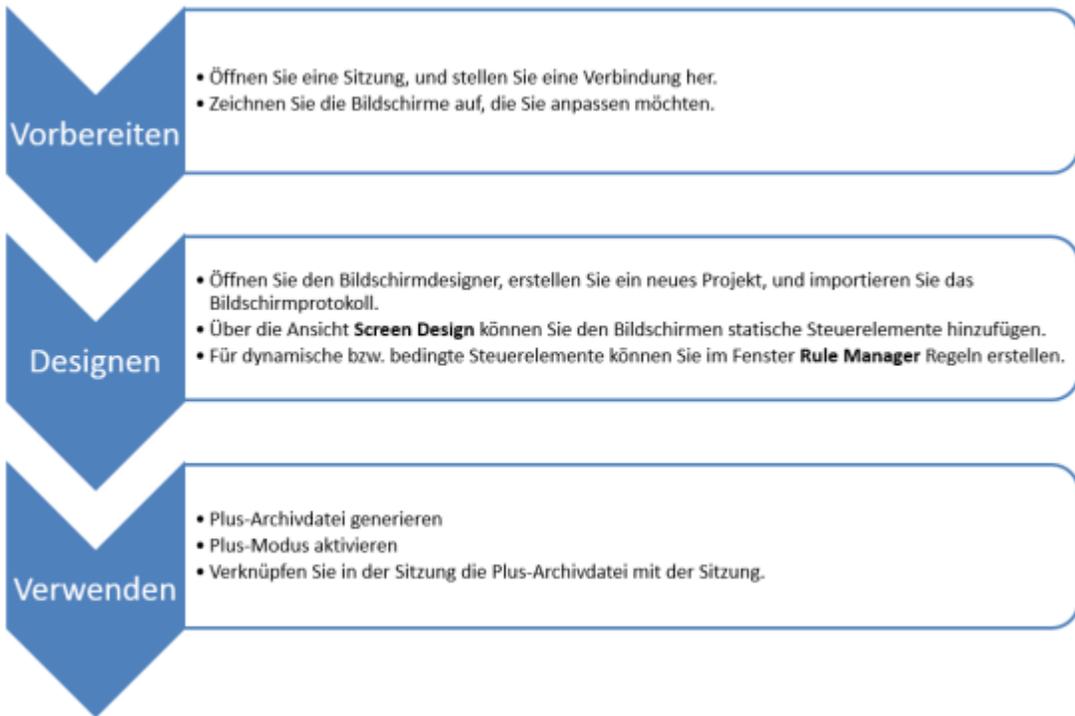
Die Middleware zur Ausführung von Green-Screen-Anwendungen über eine moderne Schnittstelle mithilfe von Projekten, die im Screen Designer erstellt werden.

### Plus-Archiv

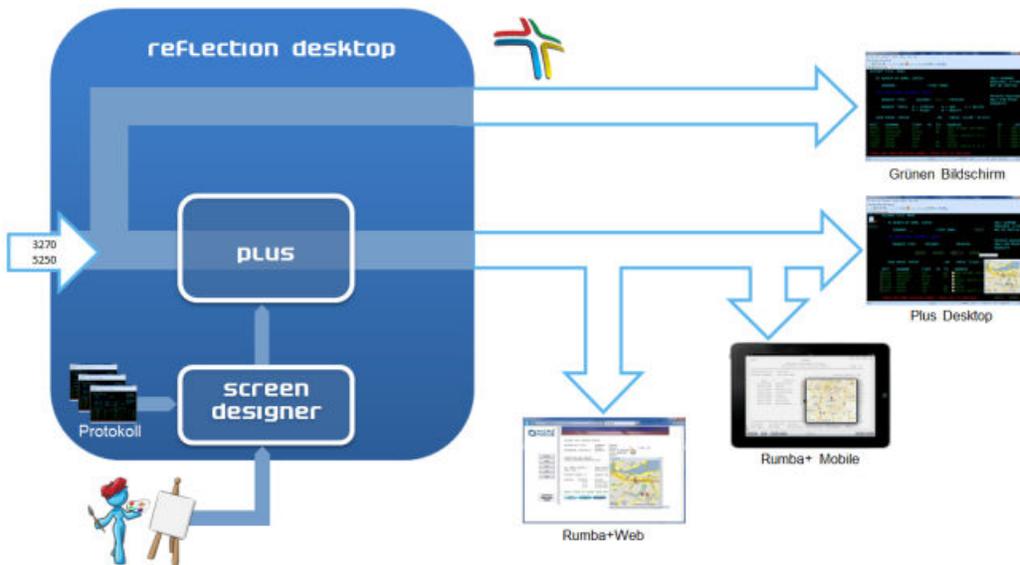
Eine Sammlung von Dateien und Einstellungen zur Definition der Bildschirmanpassungen im Screen Designer, die dann in einer Plus-Host-Sitzung verwendet werden.

## Funktionsprinzip

Die nachstehende Abbildung bietet einen Überblick zur Erstellung und Verwendung angepasster Bildschirme:



## Architektur



## Neue Funktionen in dieser Version

# Verwenden des Screen Designers

In diesem Abschnitt wird schrittweise beschrieben, wie Sie ein Anpassungsprojekt erstellen. Beim Erstellen eines Projekts fügen Sie einer Reihe grüner Bildschirme Steuerelemente hinzu. Anschließend zeigen Sie die Anpassungsergebnisse im Plus-Modus an.

## Erste Schritte

Damit Sie Screen Designer verwenden können, müssen Sie zunächst Folgendes tun:

- Extrahieren Sie die mit diesem Handbuch mitgelieferten Dateien.
- Stellen Sie eine Verbindung zum Demo-Host her.

## Extrahieren der Paketdateien

Extrahieren Sie folgende Dateien aus der .ZIP-Paketdatei auf Ihren lokalen Rechner:

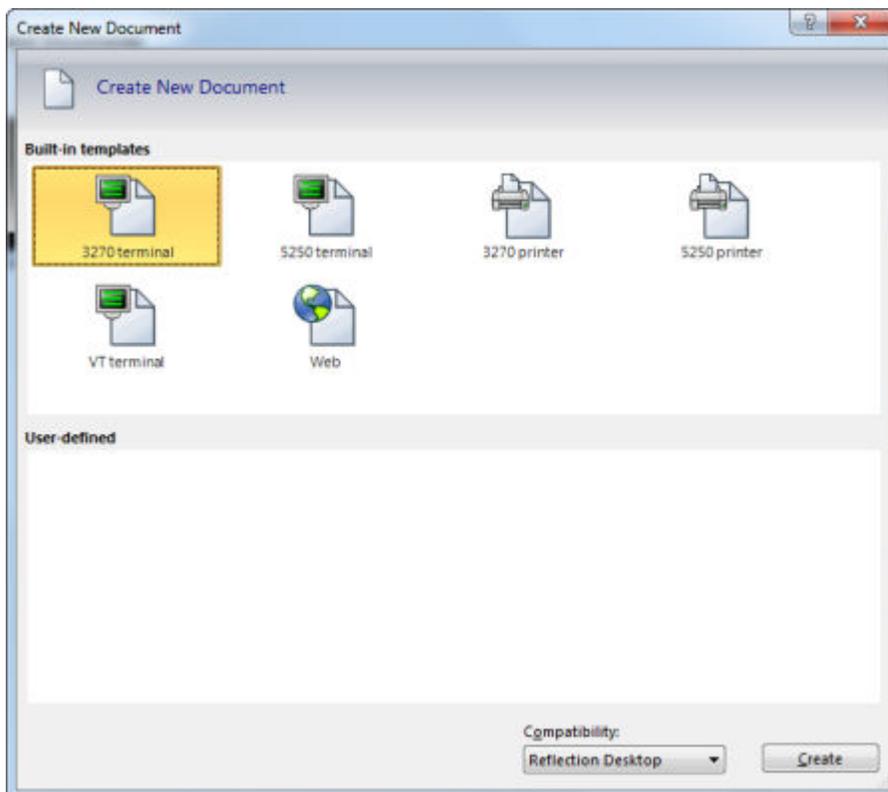
- MF\_Logo.png
- pie\_chart.png
- WebFrame\_URL.txt
- welcome.png

Notieren Sie sich, wo Sie die Dateien speichern, denn Sie werden sie später benötigen.

## Herstellen einer Verbindung zum Demo-Host

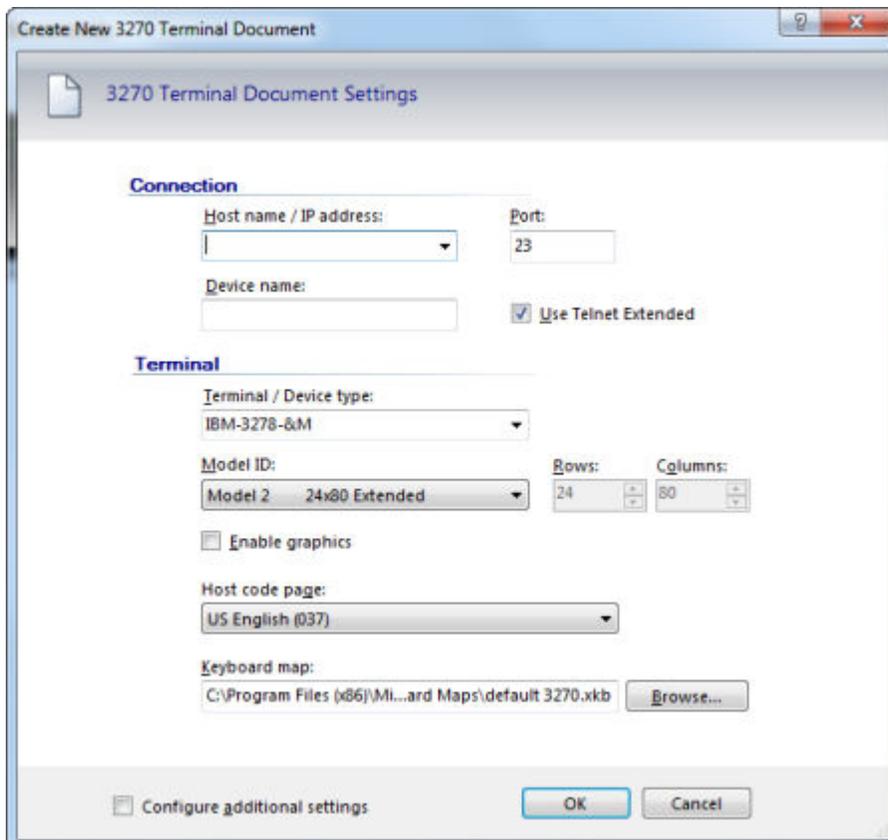
1. Wählen Sie im Windows **Start**-Menü die folgende Option: **Start > Alle Programme > Micro Focus Reflection > Reflection-Arbeitsbereich**

Reflection wird gestartet und zeigt das Fenster **Neues Dokument erstellen** an:



2. Wählen Sie **3270-Terminal** aus, und klicken Sie auf **Erstellen**.

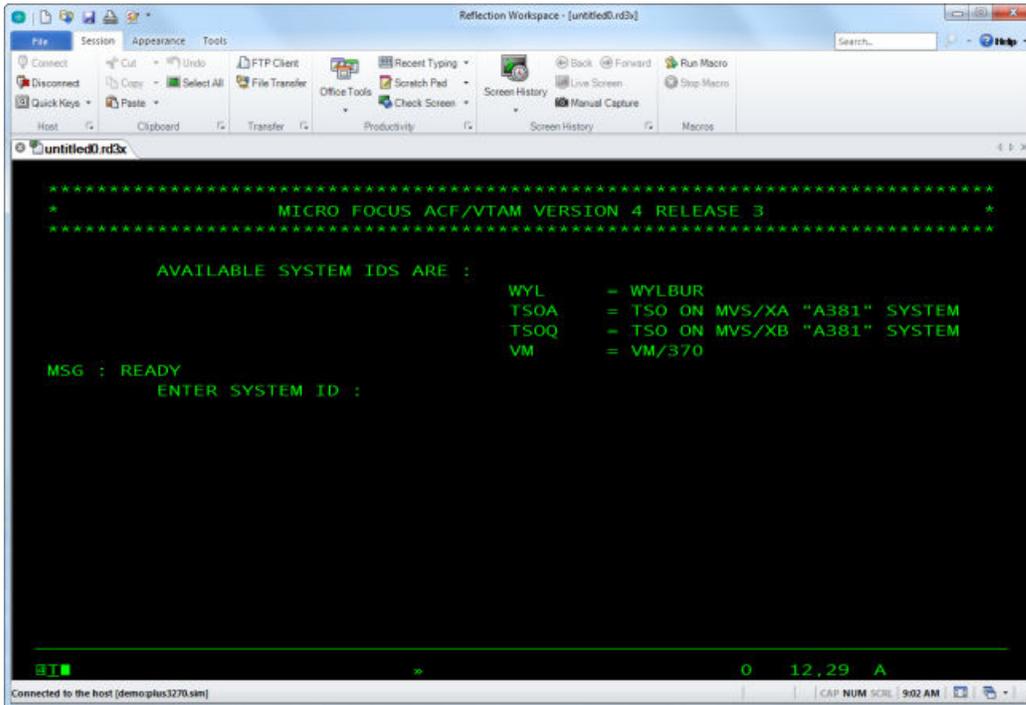
Das Fenster **Neues 3270-Terminal-Dokument erstellen** wird angezeigt:



3. Geben Sie im Feld **Hostname/IP-Adresse** Folgendes ein: `demo:plus3270.sim`

4. Klicken Sie auf **OK**.

Das Fenster **Neues Dokument erstellen** wird geschlossen, und die Host-Sitzung wird automatisch gestartet:



5. Wählen Sie **Datei > Speichern unter** aus.

Das Fenster **Speichern unter** wird angezeigt.

6. Geben Sie im Feld **Dateiname** den Text `Demo Host` ein, und klicken Sie auf **Speichern**.

## Protokolldatei erstellen

Bevor Sie mit der individuellen Anpassung von Bildschirmen beginnen, müssen Sie eine Reihe von Bildschirmen in einer Protokolldatei erfassen. In diesem Abschnitt wird die Aufzeichnung einer Bildschirmfolge für die Verwendung im Screen Designer beschrieben.

## Aufzeichnen eines Protokolls

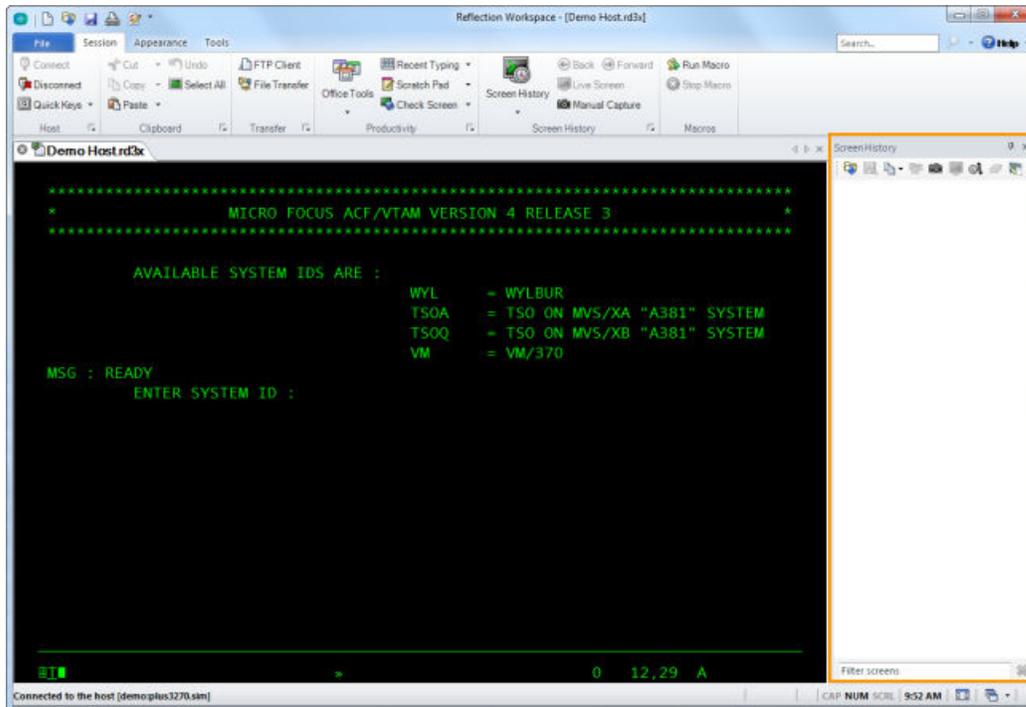
So erstellen Sie eine Protokolldatei:

1. Wählen Sie Registerkarte **Sitzung > Bildschirmprotokoll**.

Der Bereich **Protokoll** wird angezeigt.

2. Wählen Sie auf der Registerkarte **Sitzung** die Gruppe **> Bildschirmprotokoll > Bildschirmprotokoll** aus.

Der Bereich **Bildschirmprotokoll** wird angezeigt:



3. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung ENTER SYSTEM ID : Folgendes ein:

TSOA

Die Bildschirme werden ab sofort aufgezeichnet.

4. Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung ENTER LOGON ID: die **Eingabetaste**.

5. Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung LAST SYSTEM ACCESS die **Eingabetaste**.

Die Eingabeaufforderung READY wird angezeigt.

6. Klicken Sie auf das Symbol **Manuell erfassen**  in der Symbolleiste des Fensterbereichs **Protokoll**.

Hier wird gezeigt, wie Sie einzelne Bildschirme aufzeichnen. Es kann zwei Gründe dafür geben, dass Sie einen Bildschirm manuell erfassen müssen:

- Sie haben das Bildschirmprotokoll deaktiviert, müssen aber einen einzelnen Bildschirm erfassen.
- Sie haben eines oder mehrere ungeschützte Felder in einem Bildschirm geändert und möchten den Bildschirm mit den Änderungen erfassen.

7. Eingabe:

TOYS

8. Drücken Sie beim Bildschirm TOPCO TOYS, INC die **Eingabetaste**.

9. Geben Sie O ein.

10. Drücken Sie beim Bildschirm CUSTOMER SCREEN die Taste PF8.

11. Drücken Sie beim Bildschirm DETAIL LINE ENTRY SCREEN die **Eingabetaste**.

12. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

E

13. Drücken Sie beim Bildschirm TOP OF DATA die **Eingabetaste**.

14. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

R

15. Drücken Sie beim Bildschirm TOPCO TOYS, INC die Taste PF3.

16. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

A

17. Drücken Sie beim Bildschirm `EXTENDED ATTRIBUTE TEST` die Taste `PF3`.

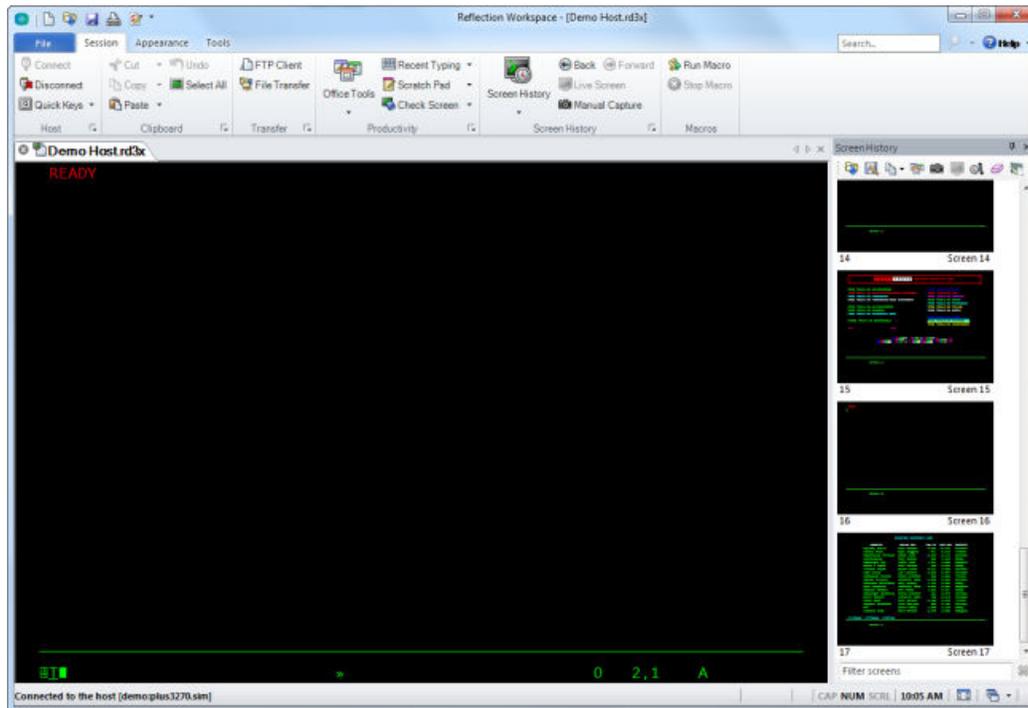
18. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung `READY` Folgendes ein:

C

Der Bildschirm `EUROPEAN CUSTOMER LIST` wird angezeigt.

19. Drücken Sie auf `PF1`.

Die Bildschirme wurden der Reihe nach dem Bereich **Protokoll** hinzugefügt:



## Ein Protokoll in einer Datei speichern

So speichern Sie ein aufgezeichnetes Protokoll in einer Datei:

1. Wählen Sie die Gruppe **Erscheinung** und dann auf der Registerkarte **Plus > Plus > Screen Designer-Protokoll exportieren** aus.

Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.

2. Geben Sie im Feld **Dateiname** `DemoHistory` ein.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

Nun steht Ihnen eine Reihe von Bildschirmen zur Verfügung, die Sie für das Anpassungsprojekt verwenden können.

4. Wählen Sie Registerkarte **Sitzung > Bildschirmprotokoll**.

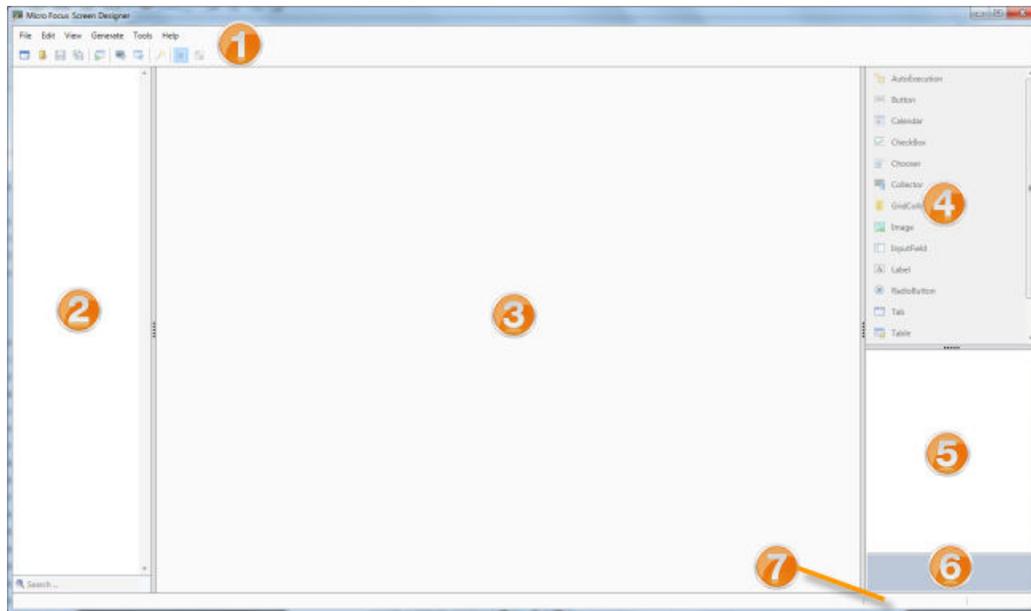
Der Bereich **Protokoll** wird geschlossen.

5. Wählen Sie Registerkarte **Sitzung > Gruppe Host > Trennen**.

## Öffnen des Screen Designers

Um den Screen Designer zu öffnen, wählen Sie Registerkarte **Erscheinung > Gruppe Plus > Plus > Screen Designer**.

Das Fenster **Screen Designer** wird angezeigt:



1

Screen Designer-Menüleiste und -Symbolleiste.

2

Bereich "Protokoll". Enthält Miniaturansichten aller in der importierten Protokolldatei aufgezeichneten Bildschirme und ein Suchfeld, über das Sie Bildschirme suchen und filtern können.

3

Arbeitsbereich. Zeigt eine Version der ausgewählten Miniaturansicht in voller Größe an. Zeigt die Steuerelemente zu dem Bildschirm an.

4

Steuerkonsole. Enthält eine Liste der verfügbaren Steuerelemente, die im Arbeitsbereich auf den Bildschirm angewendet werden können.

5

Eigenschaftsraster. Enthält eine Liste der verfügbaren Eigenschaften des ausgewählten Steuerelements.

6

Eigenschaftsbeschreibung. Enthält eine Beschreibung der im Eigenschaftsraster ausgewählten Eigenschaft.

7

Statusleiste. Zeigt die Koordinaten des Cursors an. Diese Information ist bei der Suche nach Feldkoordinaten nützlich.

## Neues Projekt starten

1. Wählen Sie **Datei > Neues Projekt** aus.

Das Dialogfeld **Neues Projekt** wird angezeigt.

2. Geben Sie im Feld **Name** einen Namen für das Projekt ein, z. B. DemoHost, und klicken Sie dann auf **OK**.

## Protokoll importieren

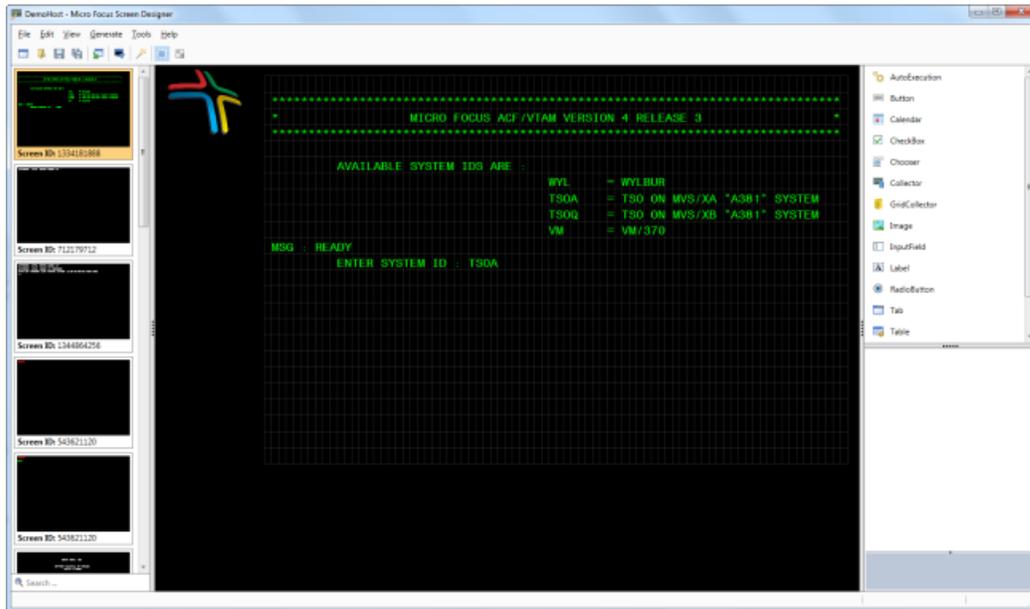
1. Wählen Sie **Datei > Protokoll importieren**.

Das Dialogfeld **Protokoll importieren** wird angezeigt.

2. Wählen Sie die gewünschte Protokolldatei aus, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Im Protokollbereich werden die Miniaturbilder der aufgezeichneten Bildschirme angezeigt. Jedem Bildschirm ist eine eindeutige Bildschirm-ID zugeordnet. Stattdessen oder zusätzlich zu dieser Standard-ID können Sie auch eigene Bildschirm-Identifizierungen erstellen (weitere Informationen finden Sie unter [Bildschirme identifizieren](#)).

Standardmäßig ist der erste Bildschirm ausgewählt, und im Arbeitsbereich wird eine größere Version davon angezeigt:



3. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.



**Hinweis:** Es empfiehlt sich, das Projekt sofort nach jeder Änderung zu speichern.

## Auswählen eines Themas

Mit einem Design werden das Bildschirmlayout und das Erscheinungsbild der Steuerelemente für alle Bildschirme eines Anpassungsprojekts definiert.

Es empfiehlt sich, das Design zu Beginn des Anpassungsprojekts auszuwählen.

So wählen Sie ein Design aus:

1. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Dialogfeld **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie im linken Bereich auf **Design**.

3. Klicken Sie im rechten Bereich auf **Ändern**. Das Dialogfeld **Design auswählen** wird angezeigt.

4. Wählen Sie im linken Bereich die Miniaturansicht **Plus-Windows-Design** aus.

5. Klicken Sie auf **OK**.

6. Klicken Sie im Dialogfeld **Projekteinstellungen** auf **OK**.

Das Design wird auf alle Bildschirme des Projekts angewendet.

Weitere Informationen zu Designs finden Sie unter [Designs verwenden](#).

# Hinzufügen von Steuerelementen

Sie werden nun die Ansicht **Screen Design** verwenden, um Steuerelemente zu Ihren Bildschirmen hinzuzufügen.

Sie verwenden die Ansicht **Screen Design**, um statische Steuerelemente zu bestimmten Bildschirmen hinzuzufügen. Um dynamische Steuerelemente hinzuzufügen, also Steuerelemente, die sich auf mehreren Bildschirmen oder mehrmals auf einem einzigen Bildschirm wiederholen, verwenden Sie den Rule Manager. Informationen zum Rule Manager finden Sie unter [Verwenden des Rule Manager](#).

Im Laufe dieses Abschnitts fügen Sie nach und nach Steuerelemente zu Ihren erfassten Bildschirmen hinzu. Wir empfehlen Ihnen, die Steuerelemente in der Reihenfolge hinzuzufügen, in der sie beschrieben sind, um ein abgeschlossenes Projekt aufzubauen.

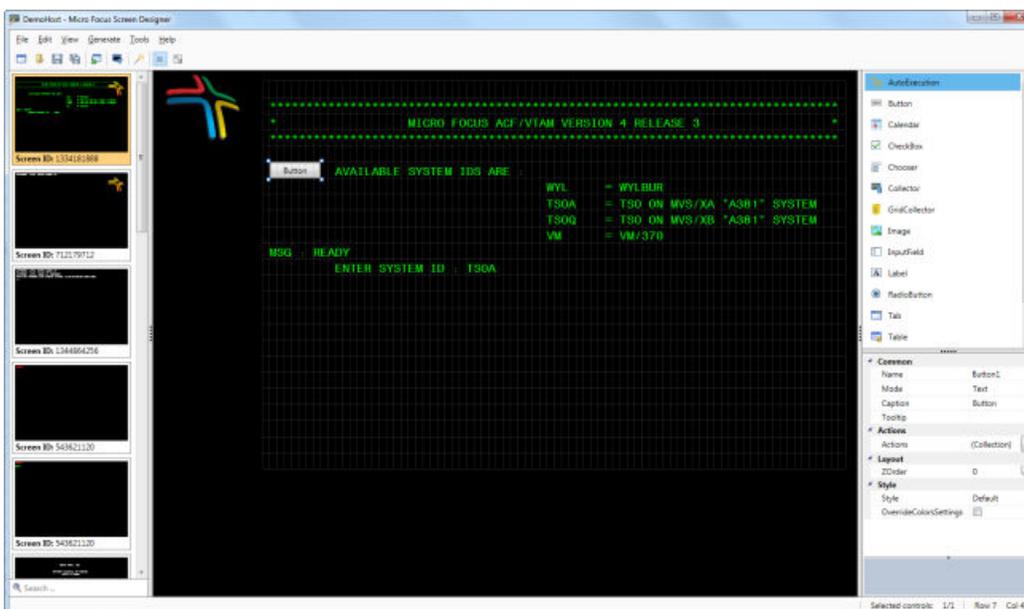
 **Hinweis:** Es ist wichtig zu beachten, dass der Screen Designer zwar ein leistungsstarkes Programm ist, aber es ist nicht WYSIWYG. Sie sollten nach dem Design stets einen Test durchführen, um sicherzustellen, dass das, was Sie im erstellen, wie gewünscht im Screen Designer-Modus dargestellt wird.

## Hinzufügen eines Button-Steuerelements

Button löst eine Aktion oder Aktionssequenz aus, wenn darauf geklickt wird.

 **Hinweis:** In diesem Abschnitt verwenden Sie die mit der Paketdatei bereitgestellte Datei MF\_Logo.png.

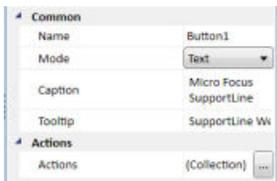
1. Das erste Miniaturbild muss ausgewählt sein.
2. Ziehen Sie das Button-Steuerelementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es auf der Zeile AVAILABLE SYSTEM IDS ARE.



-  **Hinweis:** Wenn Sie das Steuerelement auf dem Bildschirm platzieren, wird das Eigenschaftengitter ausgefüllt.
3. Klicken Sie im Eigenschaftengitter auf das Feld **Caption**, und löschen Sie den Text Button.
  4. Geben Sie `Micro Focus SupportLine` ein.

Wenn Sie auf eine andere Stelle des Bildschirms klicken, ändert sich der Text auf dem Steuerelement.

5. Um den Text zweizeilig anzuzeigen, klicken Sie in das Feld **Caption**, platzieren Sie Ihren Cursor nach **Micro Focus**, und drücken Sie dann **Alt+Eingabe**. Dadurch wird die Zeile geteilt.
6. Passen Sie die Größe des Steuerelements mithilfe seiner Handgriffe an, um den Text einzupassen.
7. Klicken Sie in das Feld **Tooltip** und geben Sie `SupportLine Web Site` ein.



8. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche  neben dem Feld **Actions**.

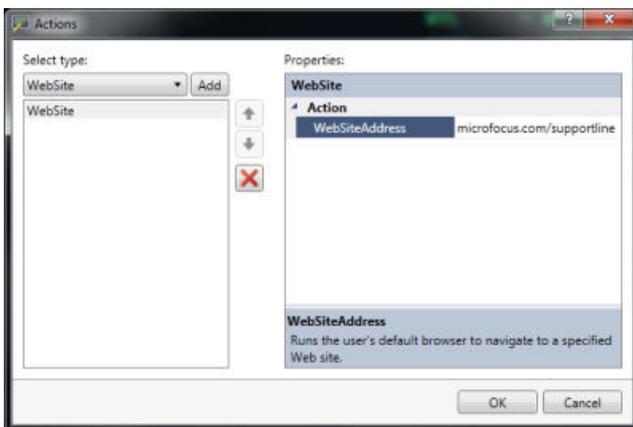
Das Dialogfeld **Actions** wird angezeigt.

9. Wählen Sie unter **Typ auswählen** aus der Drop-down-Liste **WebSite** aus.

10. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

Eine neue Aktion wird im Rahmen **Actions** angezeigt, und ihre Eigenschaften werden im Rahmen **Eigenschaften** angezeigt.

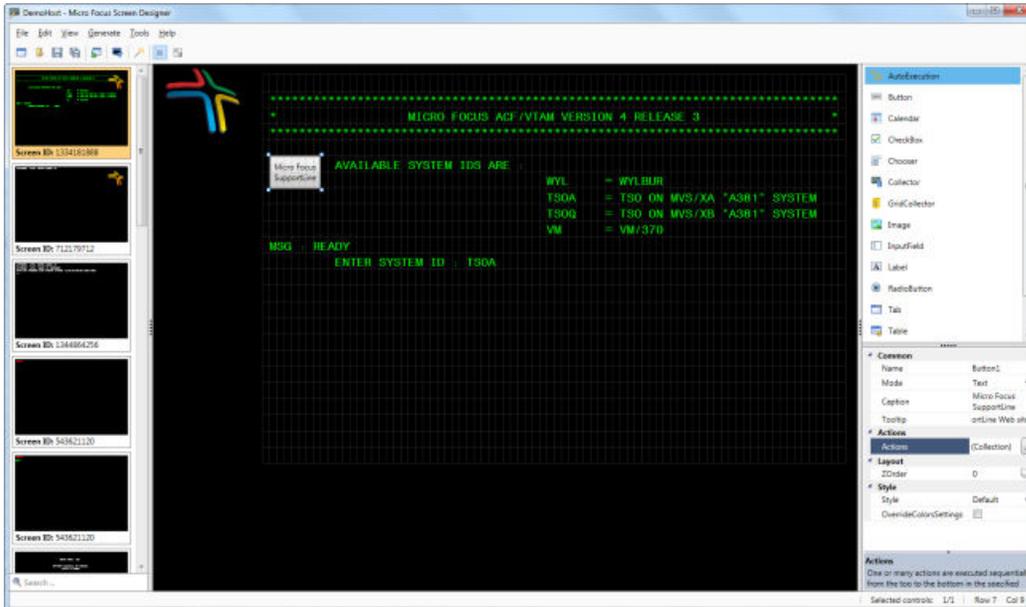
11. Geben Sie im Rahmen **Properties** in das Feld **WebSiteAddress** den Text `http://www.microfocus.com/supportline` ein.



12. Klicken Sie auf **OK**.

13. Passen Sie die Größe des Steuerelements mithilfe der Handgriffe an den Text an.

Der Bildschirm sollte dann etwa so aussehen:



14. Sie können statt des Textes auch ein Bild für die Schaltfläche verwenden. Wählen Sie dazu **Image** aus der Liste **Mode** aus.

15. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche neben dem Feld **ImagePath**.

Das Dialogfeld **Bild auswählen** wird angezeigt.

16. Klicken Sie neben **Zum Pool hinzufügen** auf **+**.

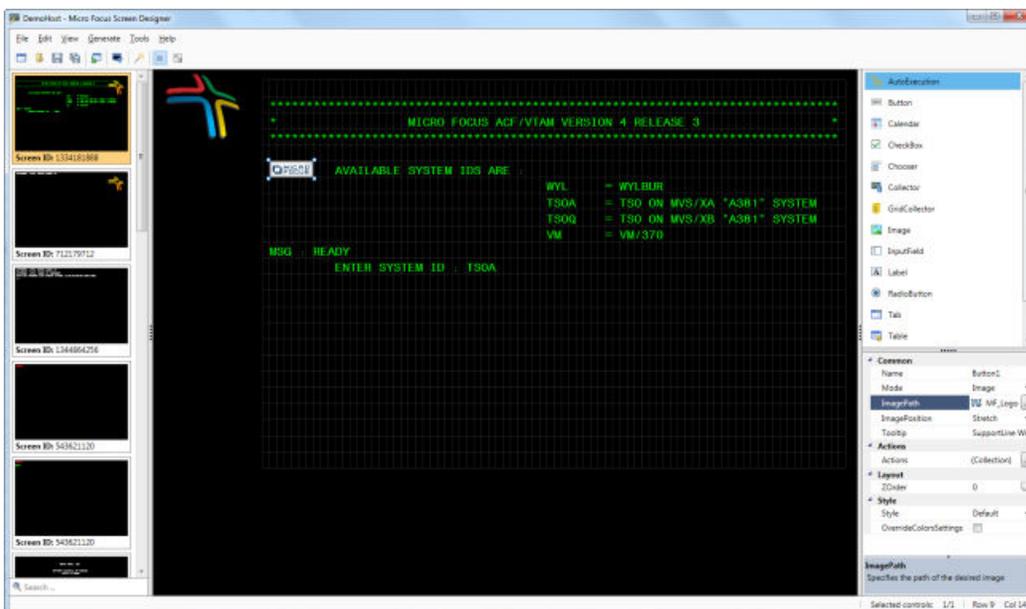
17. Navigieren Sie zum Speicherort der Datei **MF\_Logo.png**, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie anschließend auf **Open**

18. Vergewissern Sie sich, dass das Bild im Dialogfenster **Bild auswählen** ausgewählt ist, und klicken Sie auf **OK**.

Das Bild erscheint auf der Schaltfläche.

19. Justieren Sie die Größe der Schaltfläche mithilfe der Handgriffe auf 6x1.

Der Bildschirm sollte dann etwa so aussehen:





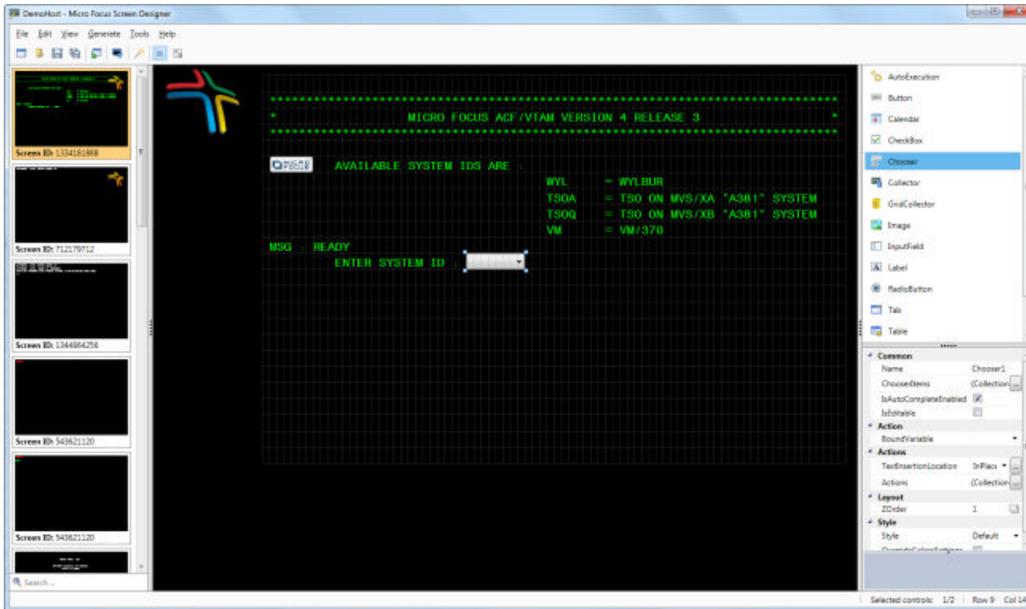
**Hinweis:** Sie können auch einen Link zu einem Bild bereitstellen, das sich nicht auf Ihrem Rechner befindet. Dazu geben Sie die Web-Adresse des Bildes in das Feld **ImagePath** ein.

20. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines Chooser-Steuerlements

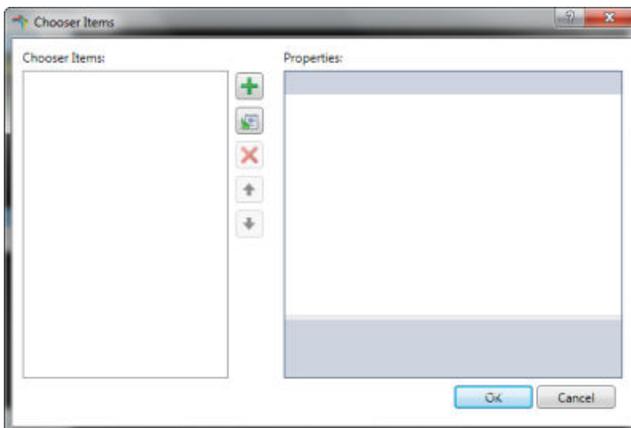
Chooser wird auf dem Bildschirm als Dropdown-Liste angezeigt. Chooser dient dazu, Daten in ein Feld auf dem Bildschirm einzufügen, indem ein Listenelement aus der Liste ausgewählt wird.

1. Ziehen Sie das Chooser-Steuerlementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und positionieren Sie es auf TSOA in der Zeile ENTER SYSTEM ID::



2. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche im Eigenschaftennaster  neben **ChooserItems**.

Das Dialogfeld **ChooserItems** wird angezeigt.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ValueToInsert** .
4. Geben Sie im Rahmen **Properties** Select Host in das Feld **Caption** ein.
5. Geben Sie in das Feld **Tooltip** Select host system ein.

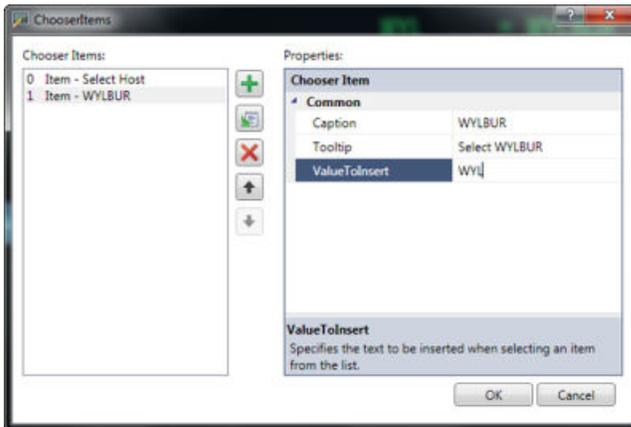
Dieser Text wird angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf die Auswahl bewegen. Tooltip-Text kann für Tipps und nützliche Informationen zur Auswahl verwendet werden.

6. Lassen Sie das Feld **ValueToInsert** leer.

7. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ValueToInsert** .
8. Geben Sie im Rahmen **Properties** WYLBUR in das Feld **Caption** ein.
9. Geben Sie in das Feld **Tooltip** Select WYLBUR ein.
10. Geben Sie in das Feld **ValueToInsert** WYL ein.

Dies ist der Text, der im Eingabefeld platziert wird und muss den Befehlen entsprechen, die Sie normalerweise manuell im Feld eingeben würden.

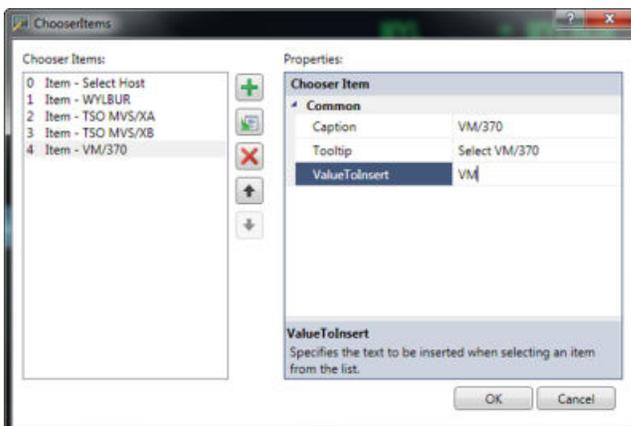
Das Dialogfeld **ChooserItems** sieht wie folgt aus:



11. Wiederholen Sie die obigen Schritte, um die folgenden Chooser-Elemente hinzuzufügen:

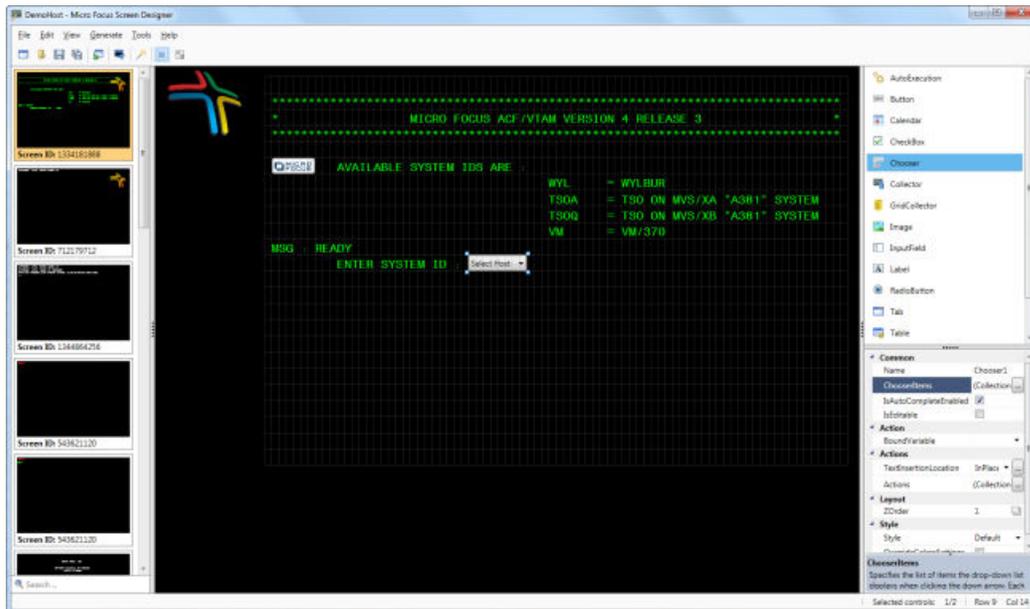
Titel	Tooltip	ValueToInsert
TSO MVS/XA	Select TSO MVS/XA	TSOA
TSO MVS/XB	Select TSO MVS/XB	TSOQ
VM/370	Select VM/370	VM

Nach Abschluss des Vorgangs sieht das Dialogfeld **Chooser** folgendermaßen aus:



12. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf **OK**.
13. Passen Sie die Größe des Steuerelements mithilfe der Handgriffe an, sodass der Text korrekt angezeigt wird.

Der Bildschirm sollte dann etwa so aussehen:



14. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche im Eigenschaftennraster  neben **TextInsertionLocation**.

Das Fenster **Bildschirmposition auswählen** wird angezeigt.

15. Wählen Sie **Location** in der Liste **Select By** am unteren Rand des Fensters aus.

16. Klicken Sie auf das T in TSOA rechts neben ENTER SYSTEM ID: an der Position 12, 29.

17. Klicken Sie auf **OK**.

18. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche im Eigenschaftennraster  neben **Actions**.

Das Dialogfeld **Actions** wird angezeigt.

19. Wählen Sie in der Liste **Select type EmulationCommand** aus.

20. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

21. Aus der Liste **Action** wählen Sie **Enter** aus.

Diese Aktion sendet einen **Enter**-Befehl an den Host, nachdem der Chooser den ausgewählten Text an die von **TextInsertionLocation** angegebene Bildschirmposition gesendet hat.

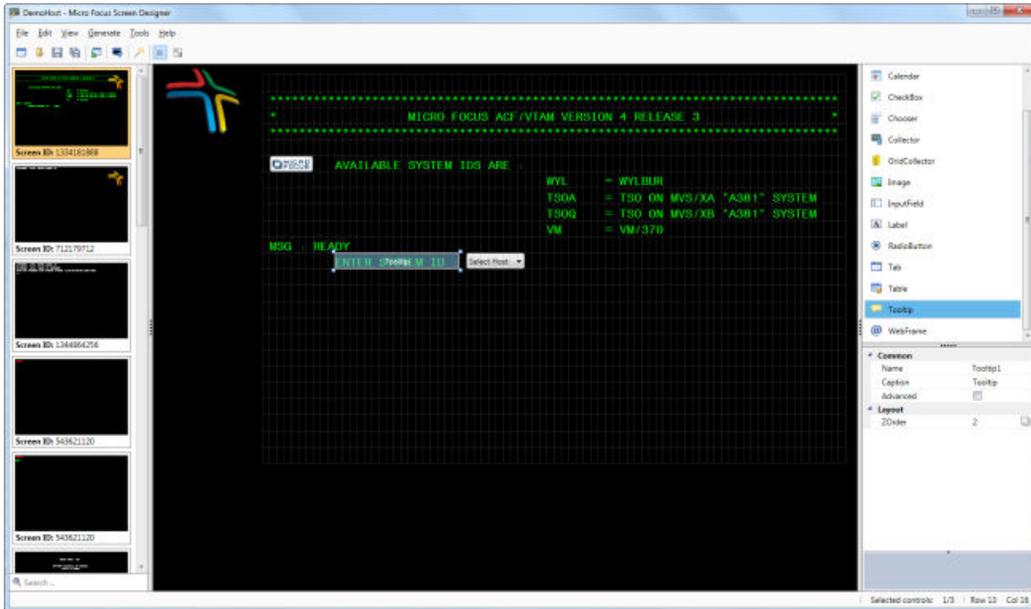
22. Klicken Sie auf **OK**.

23. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines Tooltip-Steuerelements

zeigt Text an, wenn der Mauszeiger auf den Bildschirmbereich bewegt wird, den Tooltip einnimmt.

1. Ziehen Sie das Tooltip-Steuerelement von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es auf ENTER SYSTEM ID: ENTER SYSTEM ID:
2. Ziehen Sie an den Handgriffen des Steuerelements, sodass das Steuerelement den Bildschirmtext bedeckt:



3. Geben Sie Folgendes in das Feld **Caption** ein:

Click drop-down list to select system

4. Klicken Sie in das Feld **Caption**, und positionieren Sie Ihren Cursor direkt vor to.

5. Drücken Sie **Alt+Eingabe**.

Die Zeile wird in zwei geteilt.

6. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

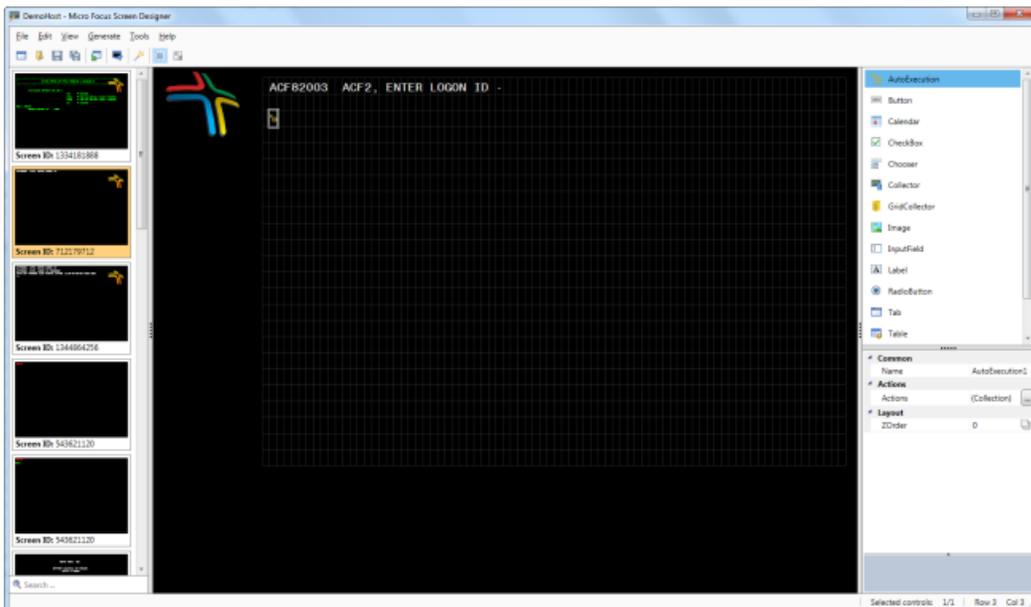
## Hinzufügen eines AutoExecution-Steuerelements

Nachdem Sie sich beim Demo Host angemeldet haben, müssen Sie zwei Mal **Enter** drücken, bevor die **READY**-Eingabeaufforderung angezeigt wird. Sie können ein AutoExecution-Steuerelement verwenden, um diese Sequenz zu automatisieren. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

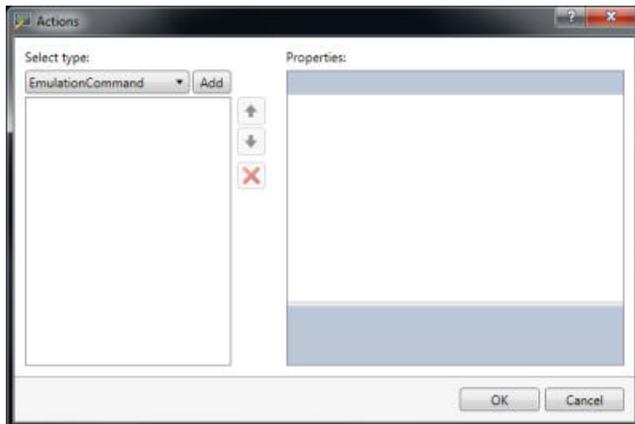
1. Wählen Sie im linken Bereich den zweiten Bildschirm aus.

Es wird eine größere Version des Bildschirms im Arbeitsbereich angezeigt.

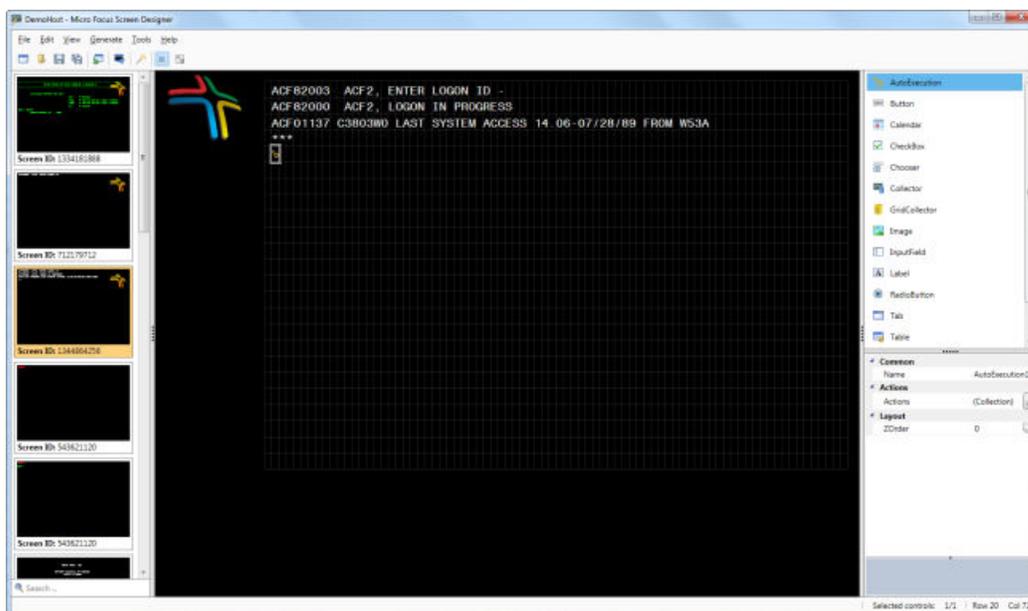
2. Ziehen Sie das -Steuerelement von der Systemsteuerung rechts neben das Symbol AutoExecution:



3. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  im Eigenschaftengitter neben dem Feld **Actions**.
4. Aus der Liste **Select type** wählen Sie **Emulation Command** aus.



5. Klicken Sie auf **Add**.
6. Aus der Liste **Action** wählen Sie **Enter** aus.
7. Klicken Sie auf **OK**.
8. Wählen Sie den dritten Bildschirm im linken Bereich aus:
9. Fügen Sie ein weiteres AutoExecution-Steuerelement hinzu, und geben Sie ihm die gleichen Eigenschaften:



10. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines Image-Steuerelements

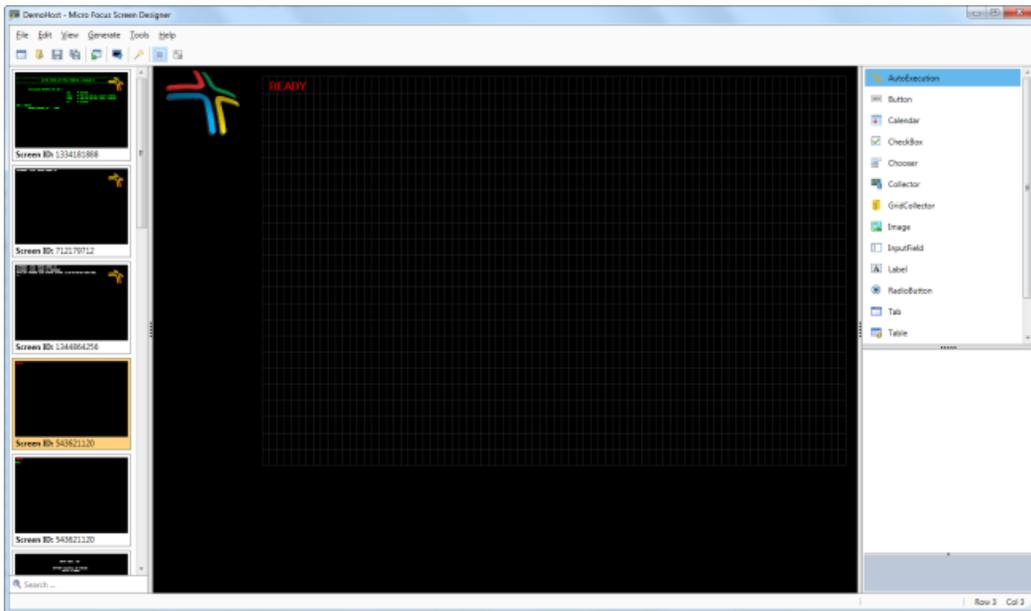
Das Image markiert den Bereich eines Bildschirms mit entweder einer Hintergrundfarbe oder einem Bild.



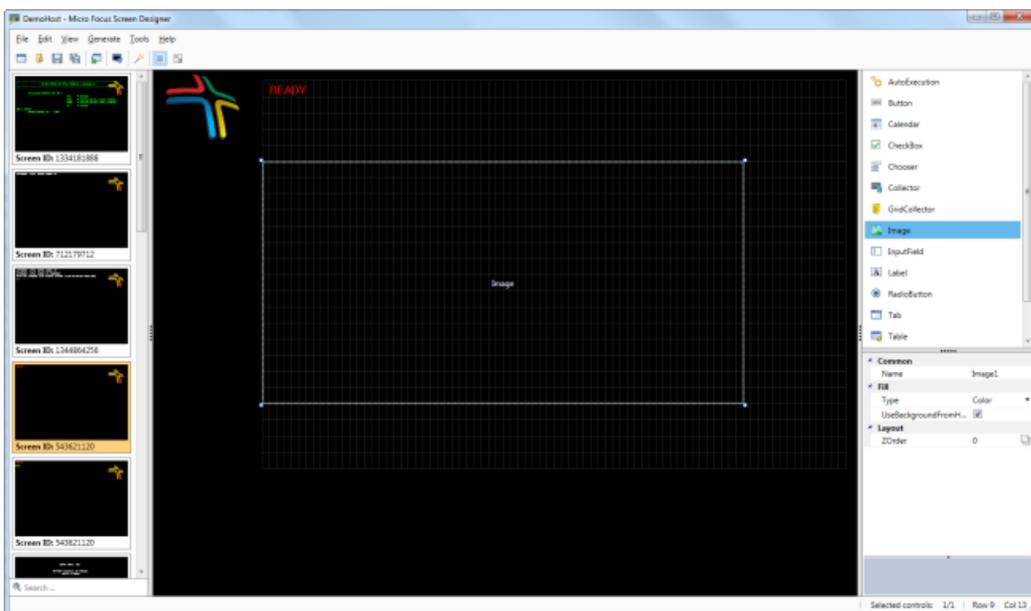
**Hinweis:** In diesem Abschnitt verwenden Sie die mit der Paketdatei bereitgestellte Datei `welcome.png`.

1. Scrollen Sie im Protokollbereich nach unten, und wählen Sie die vierte Miniaturansicht aus. Diese zeigt die **READY**-Eingabeaufforderung.

Es wird eine größere Version des Bildschirms im Arbeitsbereich angezeigt:



- Ziehen Sie das Symbol des Image-Steuererelements von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und passen Sie anschließend seine Größe mithilfe der Handgriffe auf 15 x 66 an:



- Wählen Sie im Eigenschaftenregister **Image** aus der Dropdown-Liste **Type** aus.  
Das Feld **ImagePath** wird angezeigt.
- Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche  neben dem Feld **ImagePath**.  
Das Dialogfeld **Bild auswählen** wird angezeigt.
- Klicken Sie auf  neben **Add to pool**.
- Navigieren Sie zum Speicherort der Datei `welcome.jpg`, wählen Sie die Datei aus, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.
- Vergewissern Sie sich, dass das Bild im Dialogfenster **Bild auswählen** ausgewählt ist, und klicken Sie auf **OK**.

Das ausgewählte Bild füllt nun das Steuerelement auf dem Bildschirm:



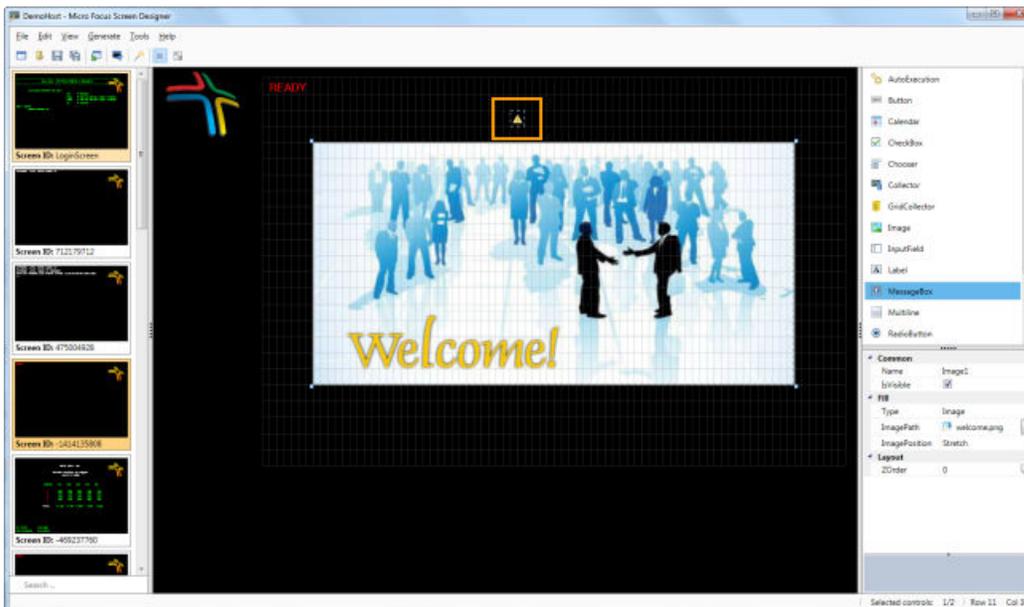
 **Hinweis:** Sie können auch einen Link zu einem Bild bereitstellen, das sich nicht auf Ihrem Rechner befindet. Dazu geben Sie die Web-Adresse des Bildes in das Feld **ImagePath** ein.

8. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines MessageBox-Steuerelements

Das MessageBox-Steuerelement ist ein Warnungs-Meldungsfeld, das mit Titel, Symbol, ein bis drei Schaltflächen und einer Meldung konfiguriert werden kann.

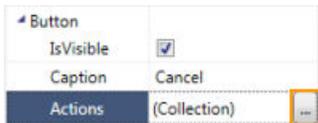
1. Ziehen Sie auf dem **READY**-Bildschirm ein MessageBox-Symbol aus dem Eigenschaftensymbolraster auf den Arbeitsbereich und lassen Sie es auf dem von Ihnen erstellten Image los:



2. Geben Sie im Eigenschaftensymbolraster **Warning** in den **Title** ein.

3. Geben Sie im Feld **Text** **This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off.** ein. **This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off.**

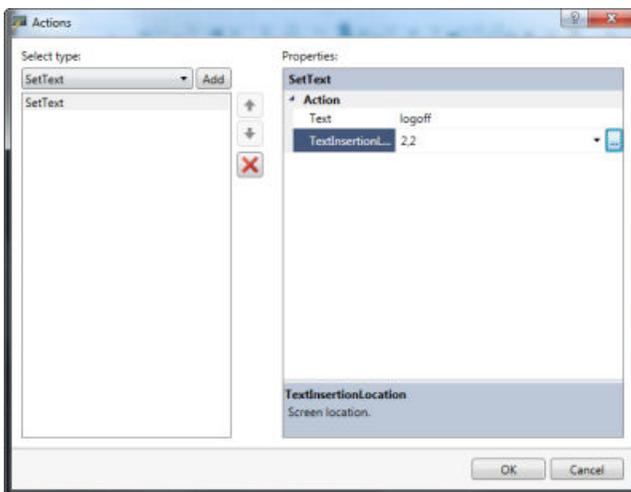
4. Klicken Sie im Abschnitt **Button** mit **Caption** von **Abbrechen** auf die Accelerator-Schaltfläche neben **Actions**:



Das Dialogfeld **Actions** wird angezeigt:

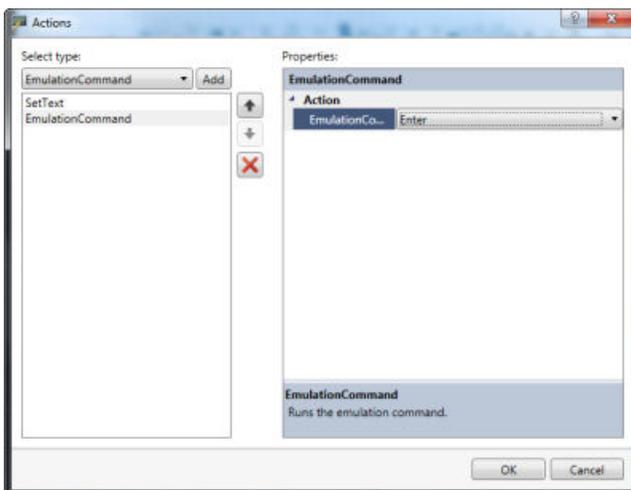
5. Wählen Sie aus der Liste **Select Type SetText** aus und klicken Sie anschließend auf **Hinzufügen**.
6. Geben Sie im Rahmen **Properties** `logoff` in das Feld **Text** ein.
7. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld **TextInsertionLocation**. Das Fenster **Bildschirmposition auswählen** wird angezeigt.
8. Wählen Sie in der Liste **Select By Location** aus.
9. Klicken Sie einmal unter dem R von `READY`. Hier sollte es sich um Zeile 2, Spalte 2 handeln.
10. Klicken Sie auf **OK**.

Das Dialogfeld **Actions** sollte wie folgt aussehen:



11. Wählen Sie aus der Liste **Select Type EmulationCommand** aus, und klicken Sie anschließend auf **Hinzufügen**.
12. Wählen Sie im Rahmen **Properties** aus der Liste **EmulationCommand Enter** aus.

Das Dialogfeld **Actions** sollte wie folgt aussehen:

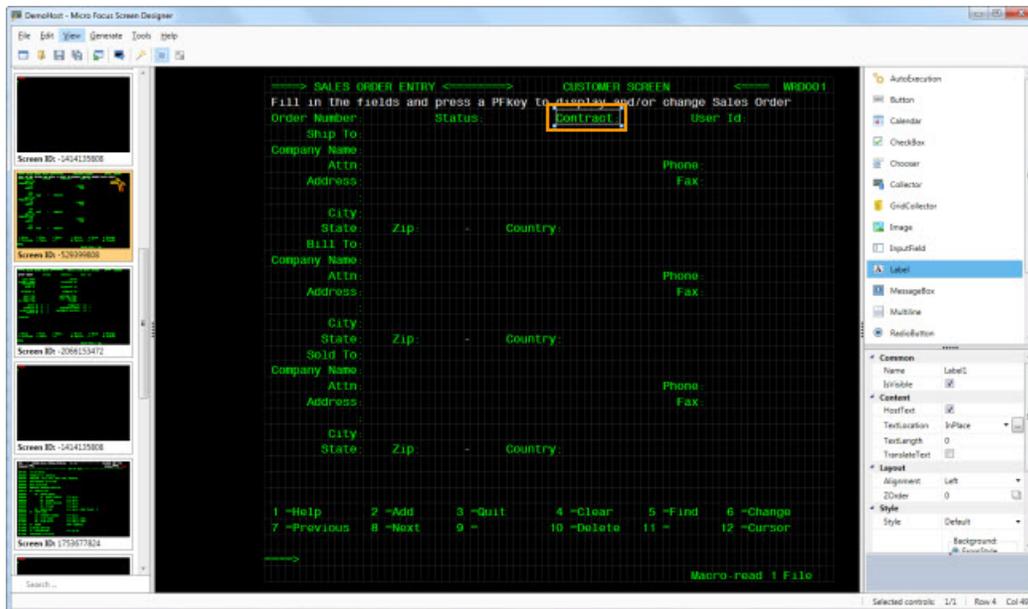


13. Klicken Sie auf **OK**.
14. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

# Hinzufügen eines Label-Steuererelements

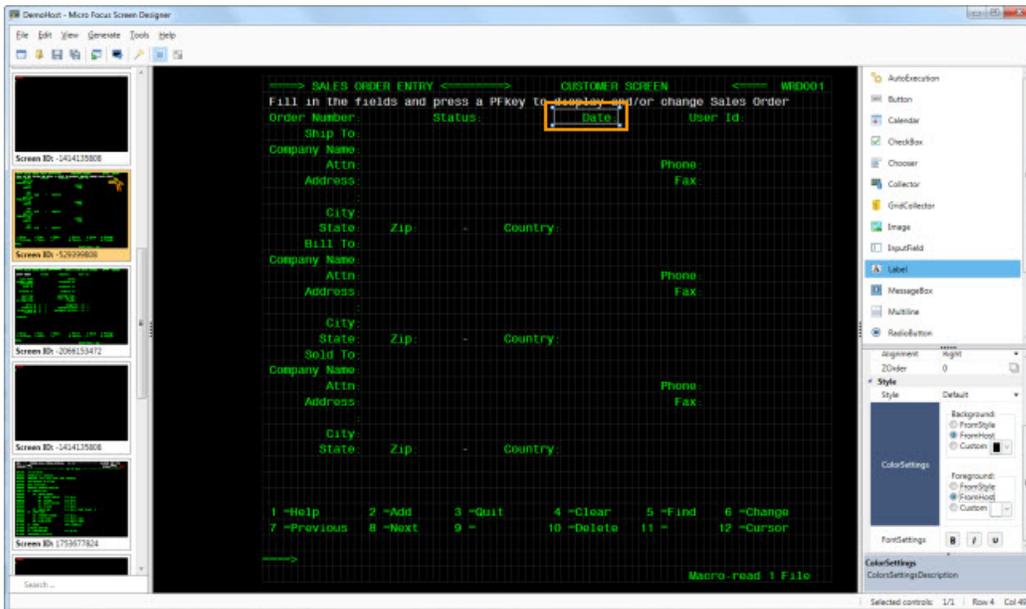
Das Label-Steuererelement fügt einem grünen Bildschirm ein Text-Label hinzu. Sie können Label-Steuererelemente nutzen, um ein bestehendes Bildschirm-Label zu ersetzen oder ein neues zu erstellen.

1. Wählen Sie im Protokollfenster den SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN aus.  
Es wird eine größere Version des Bildschirms im Arbeitsbereich angezeigt.
2. Ziehen Sie das Label-Steuererelementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es oben auf dem Feld Contract.
3. Ändern Sie die Größe des Steuererelements so, dass es das Feld vollständig abdeckt:



4. Deaktivieren Sie im Eigenschaftensraster **HostText**.  
Das Feld **LabelText** wird angezeigt.
5. Löschen Sie im Feld **LabelText** den Standardtext `Label`, und geben Sie `Order Number: ein. Date :`
6. Wählen Sie **Right** aus der Liste **Alignment** aus.
7. Wählen Sie im Rahmen **ColorSettings** **FromHost** unter **Background** und **FromHost** unter **Foreground** aus.

Das Steuererelement verwendet nun die Farben des Bildschirmhintergrunds und -vordergrunds für den Hintergrund des Labels und den Text. Der Text des Labels ist nun im Steuererelement zu sehen:

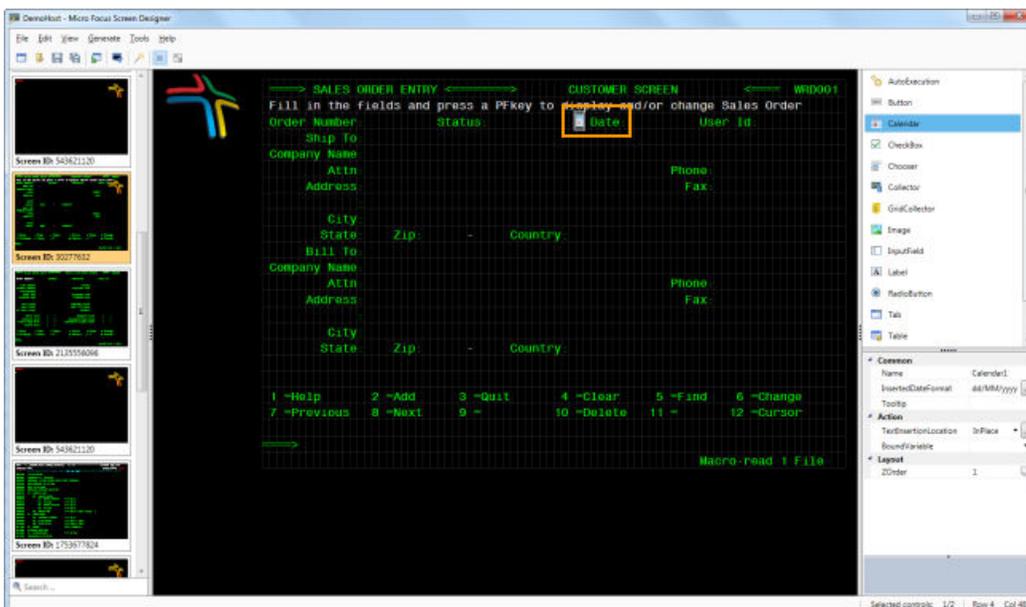


8. Wählen Sie Datei > Projekt speichern aus.

## Hinzufügen eines Calendar-Steerelements

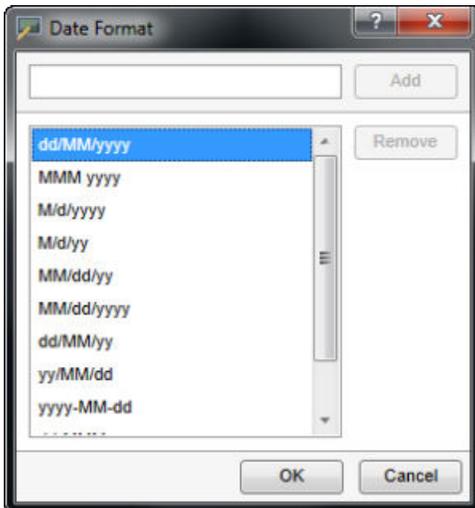
Calendar fügt ein ausgewähltes Datum an einem angegebenen Punkt auf dem Bildschirm hinzu.

1. Vergewissern Sie sich, dass der Bildschirm SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN immer noch im Arbeitsbereich angezeigt wird.
2. Ziehen Sie das Calendar-Steerelementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es links von dem (neuen) Feld Date:



3. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  im Eigenschaftenraster neben dem Feld **InsertedDateFormat**.

Das Dialogfeld **Date Format** wird angezeigt.



Sie können aus einer Reihe von bereitgestellten Datumsformaten wählen. Alternativ können Sie ein benutzerdefiniertes Datumsformat angeben.

4. Wählen Sie **MM-dd-yy** aus der Datumsliste aus, und klicken Sie anschließend auf **OK**.

Das Dialogfeld wird geschlossen, und im Feld **InsertedDateFormat** wird das Datumsformat angezeigt.

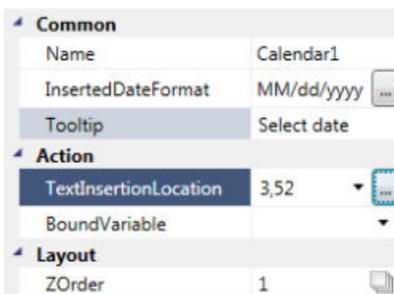
5. Geben Sie in das Feld **Tooltip** `Select date` ein `Select date`
6. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche  neben dem Feld **TextInsertionLocation**.

Das Fenster **Bildschirmposition auswählen** wird angezeigt.

7. Wählen Sie in der Liste **Select By Location** aus.
8. Klicken Sie auf eine Leerstelle rechts neben dem Feld **Contract** an der Bildschirmposition ( 3 , 52 ).
9. Klicken Sie auf **OK**.

Das Fenster wird geschlossen, und die Koordinaten werden im Feld **TextInsertionLocation** angezeigt. In diesem Fall 3 , 52. Die Koordinaten werden auch in der Statusleiste unter dem Eigenschaftennaster angezeigt.

Nach Abschluss des Vorgangs sieht das Eigenschaftennaster wie folgt aus:



10. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

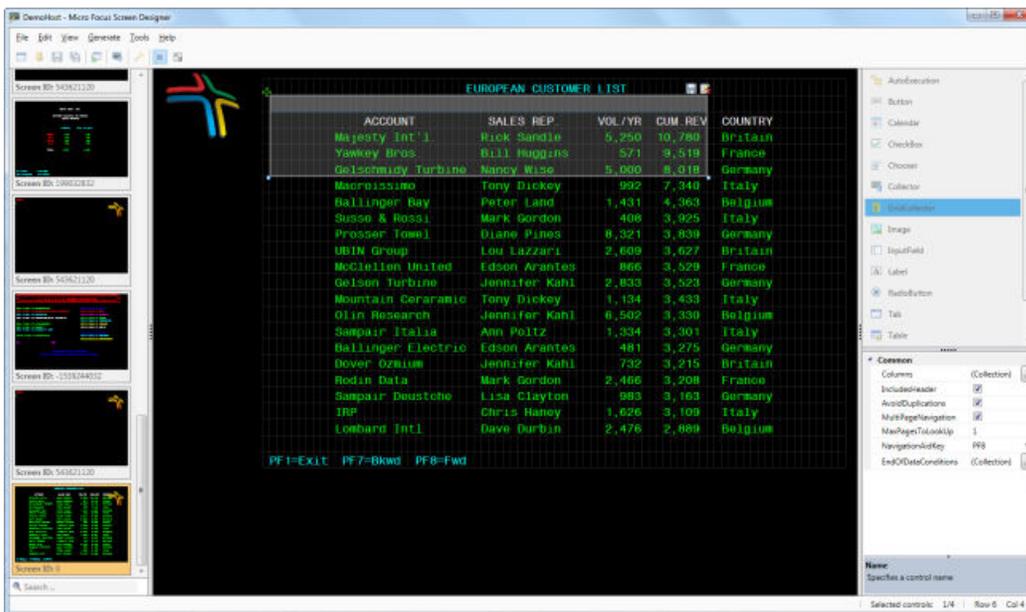
## Hinzufügen eines GridCollector-Steuerelements

GridCollector sammelt Informationen einer spezifischen Bildschirmposition und zeigt diese in einer Tabelle an.

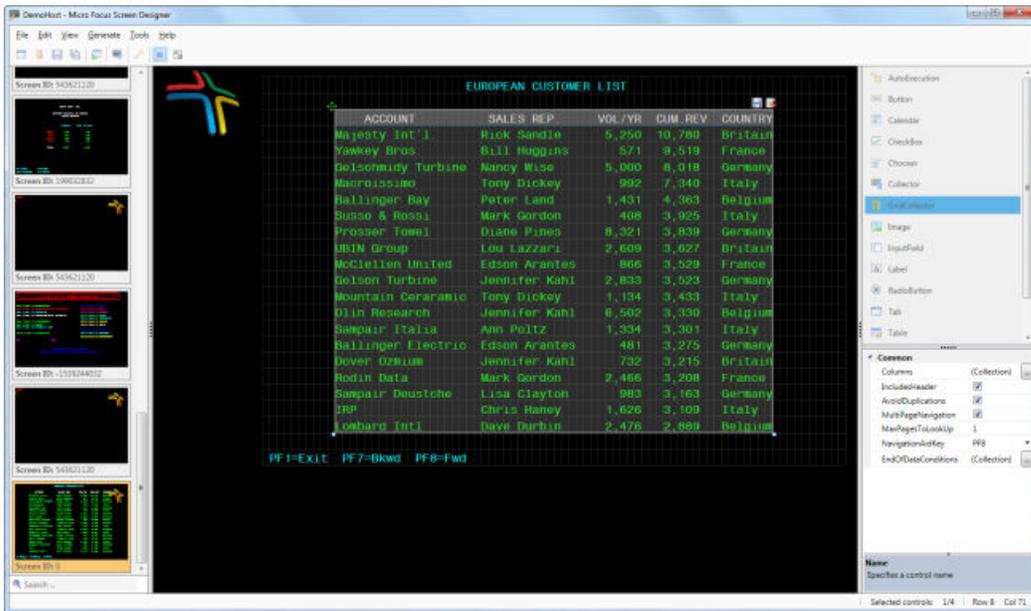
1. Scrollen Sie im linken Bereich nach unten, und wählen Sie den Bildschirm `EUROPEAN CUSTOMER LIST` aus.
2. Ziehen Sie das GridCollector-Steuerelement von der Systemsteuerung auf den Beginn der ersten Zeile:



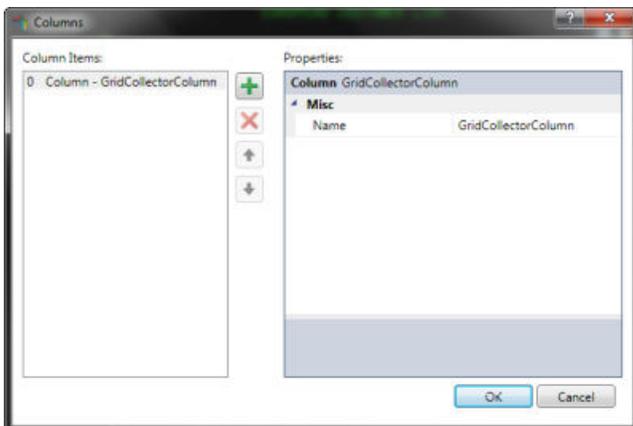
3. Löschen Sie im Eigenschaftensraster im Feld **Name** den Eintrag GridCollector1, und geben Sie CustomerList ein.
4. Klicken Sie auf das Symbol **Edit**  auf dem Steuerelement.  
Der Rahmen GridCollector wird angezeigt:



5. Verschieben Sie den Rahmen GridCollector, und ändern Sie seine Größe, sodass er die Bildschirmdaten überlagert:

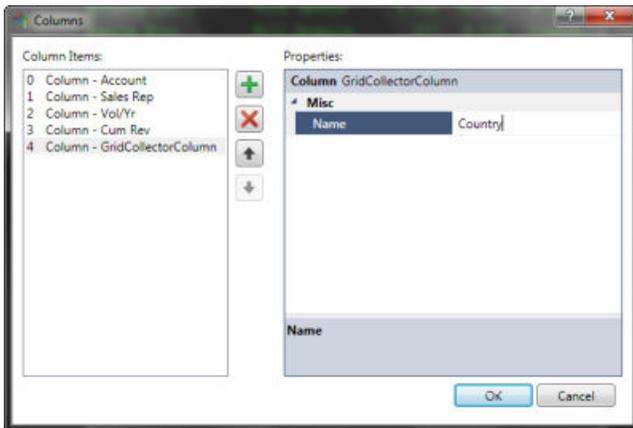


- Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche  neben dem Feld **Columns**.  
Das Dialogfeld **Columns** wird angezeigt.



- Löschen Sie im Feld **Name** den Eintrag `GridCollectorColumn`, und geben Sie `Account` ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add** .  
Ein weiteres Element wird im Rahmen **Column** angezeigt.
- Geben Sie in das Feld **Name** `Sales Rep` ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add** .  
Ein weiteres Element wird im Rahmen **Column** angezeigt.
- Fügen Sie weitere Spalten hinzu für:
  - `Vol/Yr`
  - `Cum Rev`
  - `Country`

Das Dialogfeld sollte wie folgt aussehen:

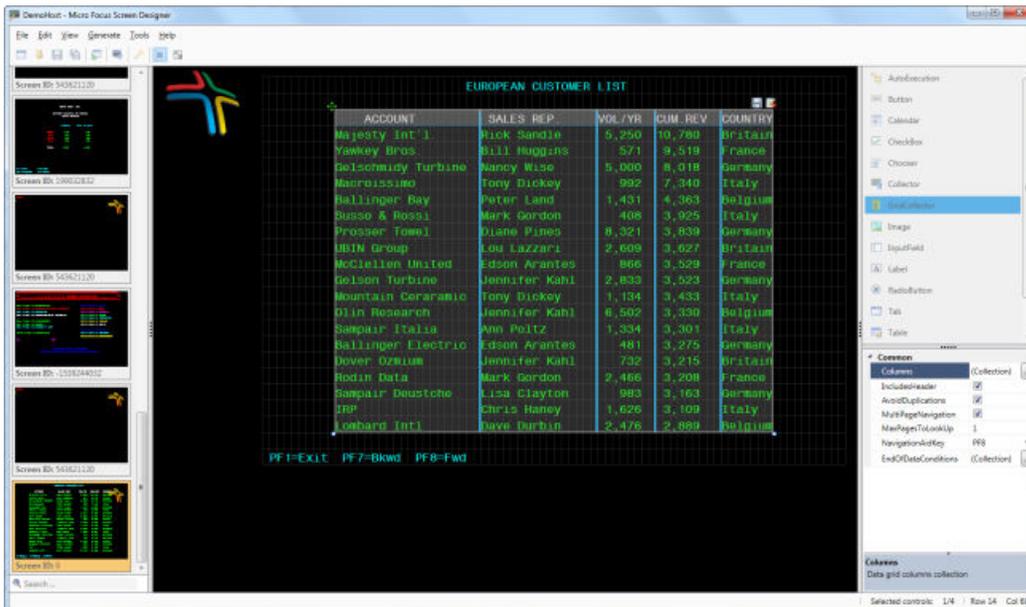


12. Klicken Sie auf **OK**.

Der Rahmen GridCollector enthält nun eine Reihe blauer vertikaler Linien. Diese stehen für Spaltentrennlinien.

13. Ziehen Sie jede Spaltentrennlinie links neben die jeweilige Spalte.

GridCollector sollte wie folgt aussehen:



**Tip:** In einigen Fällen, wie z. B. bei Web-Anwendungen, suchen Systemparameter nicht nach vorangestellten Leerzeichen. Daher empfiehlt es sich, eine Spalte nach dem ersten Datenzeichen zu beginnen.

14. Klicken Sie in der oberen rechten Ecke von GridCollector auf das Symbol **Save** .

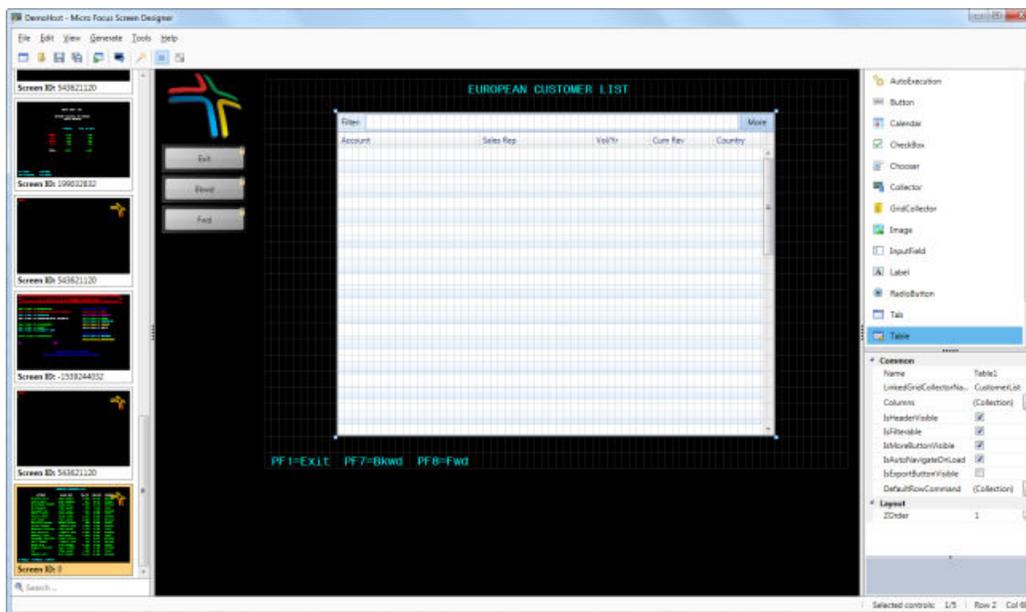
15. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines Table-Steuerlements

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie man ein -Steuerelement hinzufügt, um die Daten anzuzeigen, die vom Table-Steuerlement erfasst wurden.

1. Ziehen Sie das -Steuerelement vom Eigenschaftenregister auf das Table-Steuerlement.

Die Tabelle stellt automatisch eine Verknüpfung zum -Steuerelement her und führt eine Zuordnung zu dem von GridCollector definierten Bereich durch:



 **Hinweis:** Das Feld **LinkedGridCollectorName** im Eigenschaftenregister wird automatisch ausgefüllt, und die Eigenschaften von Kopfzeile und Spalten der Tabelle werden von den verknüpften GridCollector-Eigenschaften übernommen.

2. Deaktivieren Sie **IsMoreButtonVisible**.
3. Deaktivieren Sie **IsAutoNavigateOnLoad**.
4. Überprüfen Sie **IsExportButtonVisible**.

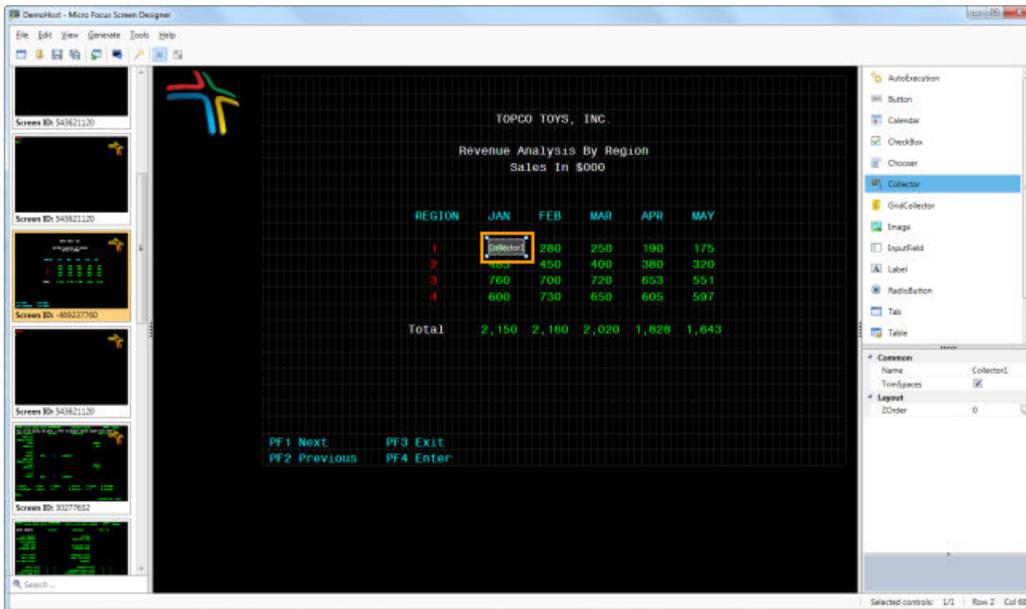
 **Hinweis:** Die Schaltfläche **More** wird nicht mehr in der Tabelle angezeigt und durch die Schaltfläche **Export** ersetzt.

5. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines Collector-Steuerelements

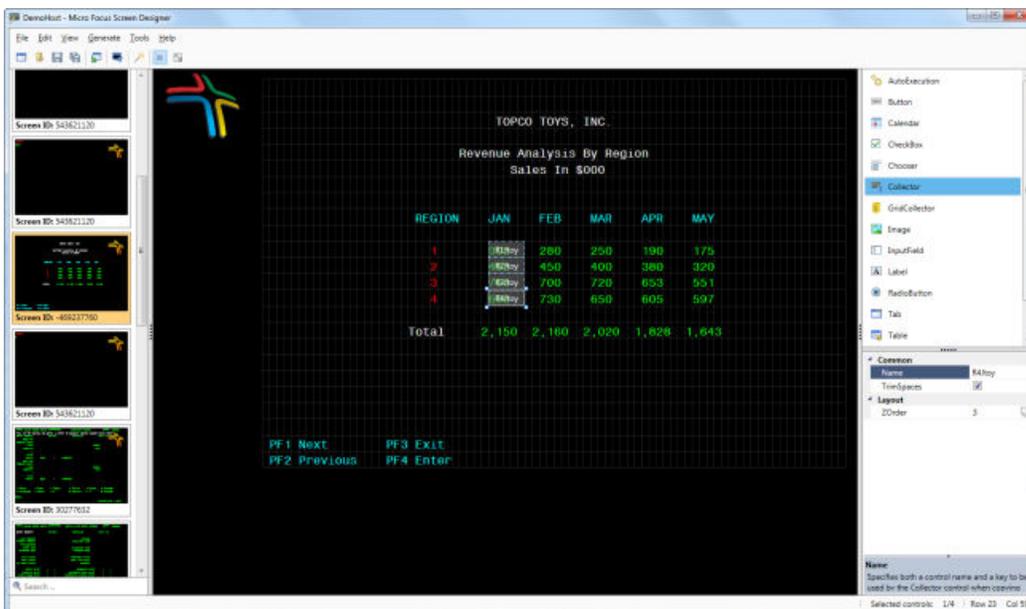
Collector-Steuerelemente sammeln Bildschirmdaten zur Verwendung in anderen Funktionen. In diesem Fall fügen Sie ein Collector-Steuerelement hinzu, um Daten für die Erstellung eines Tortendiagramms für Januar zu erfassen.

1. Wählen Sie im Protokollfenster den Bildschirm **TOPCO TOYS, INC Revenue Analysis By Region** aus.
2. Ziehen Sie das Collector-Steuerelement von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es auf 305 in der Spalte **JAN** für Region 1:



- Geben Sie im Eigenschaftenregister `R1Jtoy` in das Feld **Name** ein.  
Dies ist der Name der Variablen, in der der Wert gespeichert wird.
- Lassen Sie **TrimSpaces** aktiviert.
- Fügen Sie Collector-Steuer Elemente für die drei anderen Regionen hinzu. Verwenden Sie `R2Jtoy`, `R3Jtoy`, und `R4Jtoy` als globale Parameternamen.

Der Bildschirm sieht wie folgt aus:



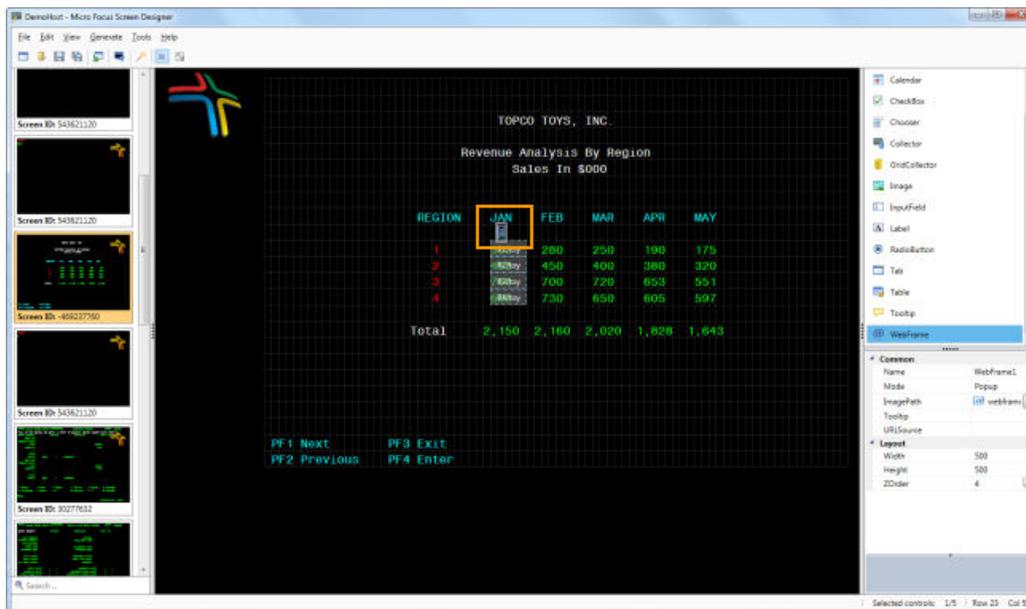
- Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines WebFrame-Steuer elements

Im vorhergehenden Abschnitt haben Sie vier Collector-Steuer Elemente für die Erfassung von Daten für ein Tortendiagramm hinzugefügt. Nun fügen Sie ein -Steuer element zur Nutzung der Variablen der WebFrame-Steuer Elemente für die Erstellung des Tortendiagramms hinzu.

 **Hinweis:** In diesem Abschnitt verwenden Sie die mit der Paketdatei bereitgestellten Dateien `WebFrame_URL.txt` und `pie chart.png`.

1. Ziehen Sie das WebFrame-Steurelementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es direkt unterhalb von JAN:



2. Wählen Sie **Pop-up** aus der Liste **Mode** aus.

 **Hinweis:** Wenn Sie **Embedded** auswählen würden, würde das sich daraus ergebende Tortendiagramm als ein eingebettetes Fenster auf dem grünen Bildschirm angezeigt.

3. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  neben **ImagePath**.

Das Dialogfeld **Bild auswählen** wird angezeigt.

4. Klicken Sie neben **Zum Pool hinzufügen** auf .

5. Navigieren Sie zum Speicherort der Datei `pie chart.png`, wählen Sie die Datei aus, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.

6. Vergewissern Sie sich, dass das Bild im Dialogfenster **Bild auswählen** ausgewählt ist, und klicken Sie auf **OK**.

7. Geben Sie in das Feld **Tooltip** `pie chart` ein.

8. Öffnen Sie die Datei `WebFrame_URL.txt`.

Die Datei enthält folgende URL:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

9. Kopieren Sie den Inhalt der Datei, und fügen Sie ihn in das Feld **URLSource** ein.

10. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

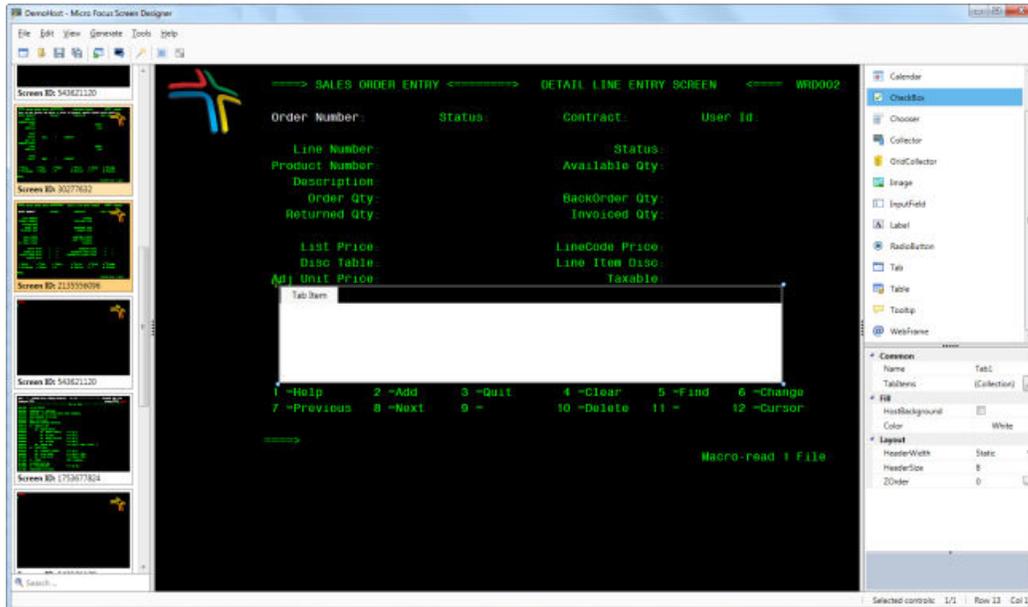
## Hinzufügen eines Tab-Steurelements

Tab bietet einen Bereich auf dem Bildschirm, dem Sie andere Steuerelemente zuweisen können. Es können mehrere -Steuerelemente auf einem Bildschirm vorhanden sein, wobei mehrere -Elemente in einem Tab-Steurelement enthalten sein können.

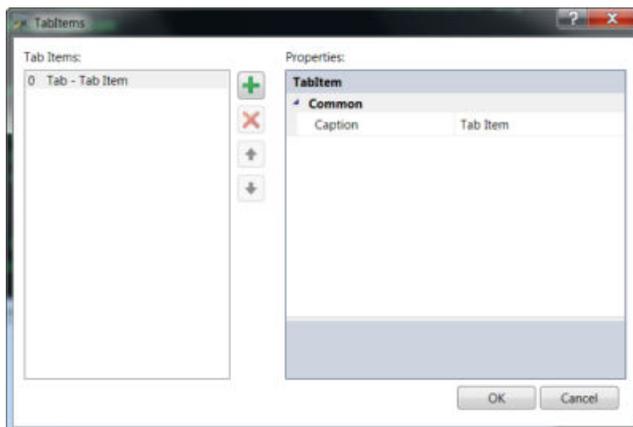
1. Wählen Sie im Protokollfenster den `SALES ORDER ENTRY - DETAIL LINE ENTRY SCREEN` aus.

Es wird eine größere Version des Bildschirms im Arbeitsbereich angezeigt.

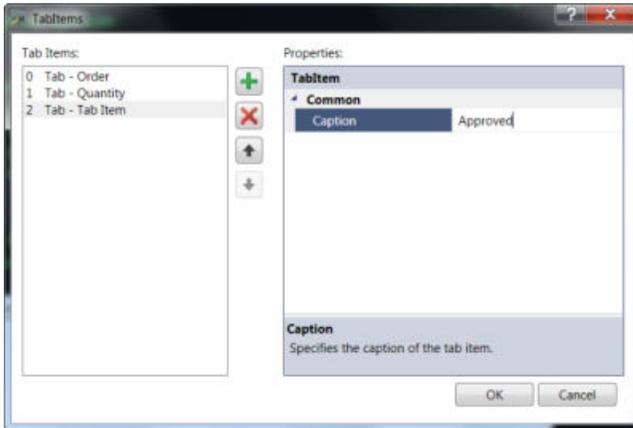
- Ziehen Sie das Tab-Steuerelementsymbol von der Systemsteuerung in den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es auf den unteren Eingabefeldern. Passen Sie anschließend die Größe des Steuerelements an:



- Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  im Eigenschaftennraster neben dem Feld **TabItems**. Das Dialogfeld **TabItems** wird angezeigt.



- Löschen Sie im Feld **Caption** den Eintrag Tab Item, und geben Sie Order ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add** .  
Ein weiteres Element wird im Rahmen **Properties** angezeigt.
- Löschen Sie im Feld **Caption** den Eintrag Tab Item, und geben Sie Quantity ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add** .  
Ein weiteres Element wird im Rahmen **Properties** angezeigt.
- Löschen Sie im Feld **Caption** den Eintrag Tab Item, und geben Sie Approved ein.  
Das Dialogfeld sieht wie folgt aus:



9. Klicken Sie auf **OK**.

Das -Steuerelement wird nun mit drei Tab-Elementen angezeigt:



Sie können die Breite der Kopfzeilen der Tab-Elemente so ändern, dass sie zu dem von Ihnen ausgewählten Text passen. Die Standardbreite beträgt beispielsweise acht Zeichen. Sie können eine andere Breite angeben, indem Sie den Wert im Feld **HeaderSize** ändern.

10. Sie können den Wert im Feld **HeaderSize** in 12 ändern.

Sie sehen die Änderung der Breite der Kopfzeilen der Tab-Elemente.



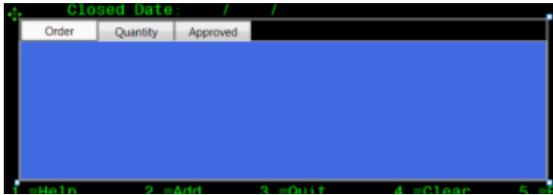
**Hinweis:** Wenn Sie **Dynamic** in der Liste **HeaderWidth** auswählen, wird die Größe der Kopfzeilen automatisch an die Länge des Textes in den einzelnen Kopfzeilen angepasst.

11. Wählen Sie im Rahmen **ColorSettings** unter **Background Custom** aus und klicken Sie anschließend auf die Nach-unten-Schaltfläche , um die Palette **Available Colors** zu öffnen.

12. Wählen Sie **RoyalBlue** aus:



Die Farbe füllt das -Steuerelement und seine Tab-Elemente aus:



13. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines InputField-Steuererelements

InputField bietet ein Texteingabefeld, in das Sie Text an einer bestimmten Bildschirmposition eingeben können.

1. Jedes Eingabefeld erfordert ein Label. Ziehen Sie das -Steuererelement von der Systemsteuerung auf das Label-Steuererelement, das Sie erstellt haben:



2. Deaktivieren Sie im Eigenschaftenraster **HostText**.

Das Feld **LabelText** wird angezeigt.

3. Löschen Sie im Feld **LabelText** den Standardtext `Label`, und geben Sie `Order Number: ein`.
4. Fügen Sie ein weiteres Label-Steuererelement unter dem ersten hinzu, und nennen Sie es `Status: .`
5. Passen Sie die Größe beider Labels an:



6. Ziehen Sie das InputField-Steuererelement von der Systemsteuerung auf die Zeile **Order Number:**



7. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche  neben dem Feld **TextInsertionLocation**.

Das Fenster **Bildschirmposition auswählen** wird angezeigt.

8. Wählen Sie in der Drop-down-Liste **Select By Location** aus.
9. Klicken Sie in das Feld `Order Number` und anschließend auf **OK**.

Die Koordinaten `3, 16` werden im Feld **TextInsertionLocation** angezeigt.

10. Wählen Sie im Rahmen **ColorSettings** **FromHost** unter **Background** und **FromHost** unter **Foreground** aus.

Das Steuererelement verwendet nun die Bildschirmhinter- und -vordergrundfarben.

Das Tab-Element sieht derzeit wie folgt aus:



11. Klicken Sie auf die Registerkarte **Quantity**.
12. Ziehen Sie das Label-Steuererelement auf das Tab-Element.
13. Deaktivieren Sie **HostText**, und nennen Sie das Label `Product Number:`.
14. Passen Sie die Größe des Labels an.
15. Fügen Sie unter dem ersten Label ein weiteres hinzu, nennen Sie es `Quantity:`, und passen Sie seine Größe an.

Das Tab-Element sollte wie folgt aussehen:



16. Fügen Sie ein `InputField`-Steuererelement in der Zeile **Product Number** hinzu.
17. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche `[...]` neben dem Feld `TextInsertionLocation`, um das Fenster **Bildschirmposition** zu öffnen.
18. Wählen Sie in der Drop-down-Liste **Select By Location** aus.
19. Klicken Sie in das Feld `Product Number` und anschließend auf **OK**.

Die Koordinaten `6, 18` werden im Feld `TextInsertionLocation` angezeigt.

20. Wählen Sie im Rahmen **ColorSettings** `FromHost` unter **Background** und `FromHost` unter **Foreground** aus.

Das Steuererelement verwendet nun die Bildschirmhinter- und -vordergrundfarben.

21. Fügen Sie ein `InputField`-Steuererelement in der Zeile **Quantity** hinzu.
22. Öffnen Sie das Fenster **Bildschirmposition**, und klicken Sie auf das Feld `Order Qty`.
23. Klicken Sie auf **OK**.

Die Koordinaten `8, 18` werden im Feld `TextInsertionLocation` angezeigt.

24. Wählen Sie im Rahmen **ColorSettings** `FromHost` unter **Background** und `FromHost` unter **Foreground** aus.

Das Tab-Element sollte wie folgt aussehen:



25. Klicken Sie auf die Registerkarte **Approved**.
26. Ziehen Sie das Label-Steuererelement auf das Tab-Element.
27. Deaktivieren Sie **HostText**, nennen Sie das Label `Approval:`, und passen Sie die Größe des Labels an:



28. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines RadioButton-Steuerlements

RadioButton sendet Text an eine definierte Bildschirmposition.

Dieser Abschnitt verwendet das Tab-Steuerlement, das Sie zuvor erstellt haben.

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Order**:



2. Ziehen Sie das RadioButton-Steuerlement von der Systemsteuerung auf die Zeile **Status**:



3. Löschen Sie im Eigenschaftensraster den Eintrag **RadioButton** aus dem Feld **Caption**, und geben Sie **Open** ein.

4. Geben Sie in das Feld **GroupName** **OrderStatus** ein.

5. Öffnen Sie das Fenster **Bildschirmposition** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.

6. Wählen Sie in der Drop-down-Liste **Select By Location** aus.

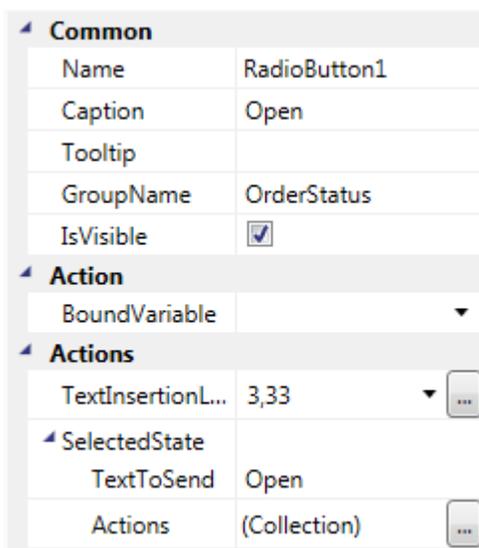
7. Klicken Sie in das Feld **Status** in der ersten Zeile des grünen Bildschirms.

8. Klicken Sie auf **OK**.

Die Koordinaten **3, 33** werden im Feld **TextInsertionLocation** angezeigt.

9. Geben Sie in das Feld **TextToSend** **Open** ein.

Das Eigenschaftensraster sollte wie folgt aussehen:



10. Ziehen Sie das RadioButton-Steuerlement von der Systemsteuerung unter die Optionsschaltfläche **Open**:



11. Löschen Sie im Eigenschaftensraster den Eintrag `RadioButton` aus dem Feld **Caption**, und geben Sie `Shipped` ein.
12. Geben Sie in das Feld **GroupName** `OrderStatus` ein.
13. Öffnen Sie das Fenster **Bildschirmposition** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.
14. Wählen Sie in der Drop-down-Liste **Select By Location** aus.
15. Klicken Sie in das Feld `Status` in der ersten Zeile des grünen Bildschirms.
16. Klicken Sie auf **OK**.

Die Koordinaten `3, 33` werden im Feld **TextInsertionLocation** angezeigt.

17. Geben Sie in das Feld **TextToSend** `Shipped` ein.
18. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche  neben dem Feld **Actions**.  
Das Fenster **Actions** wird angezeigt.
19. Wählen Sie **Email** in der Liste **Select type** aus, und klicken Sie anschließend auf **Add**.
20. Geben Sie im Feld **ActionTarget** Folgendes ein: `customer@address.com`
21. Klicken Sie auf **OK**.

Das Tab-Element sollte folgendermaßen aussehen:



22. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines CheckBox-Steuerelements

Das CheckBox-Steuerelement funktioniert genau wie ein typisches Kontrollkästchen als Ein-/Aus-Schalter. Dieser Abschnitt verwendet das Tab-Steuerelement, das Sie zuvor erstellt haben.

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Approved**:



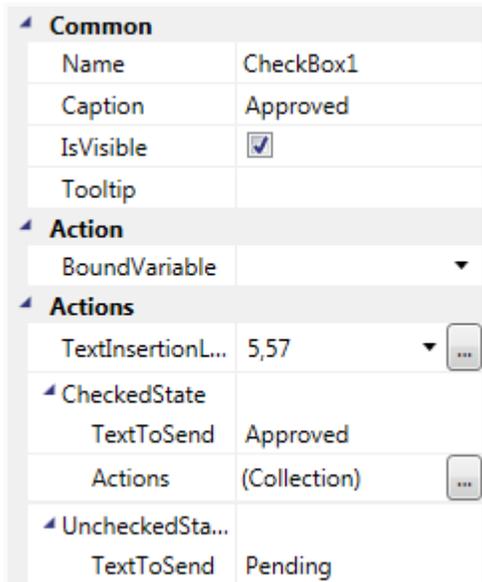
2. Ziehen Sie das CheckBox-Steuerelement von der Systemsteuerung auf die Zeile `Approva1`:



3. Löschen Sie im Eigenschaftensraster den Eintrag `CheckBox` im Feld **Caption**, und geben Sie `Approved` ein.

4. Öffnen Sie das Fenster **Bildschirmposition** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.
5. Wählen Sie in der Drop-down-Liste **Select By Location** aus.
6. Klicken Sie in das Feld *Status* in der Zeile *Line Number* und anschließend auf **OK**. Die Koordinaten 5,57 werden im Feld **TextInsertionLocation** angezeigt.
7. Geben Sie in das Feld **TextToSend** *Approved* ein.
8. Geben Sie im Feld **UnCheckedState** > **TextToSend** *Pending* in das Feld **TextToSend** ein.

Das Eigenschaftensraster sollte wie folgt aussehen:



Das Tab-Element sollte folgendermaßen aussehen:

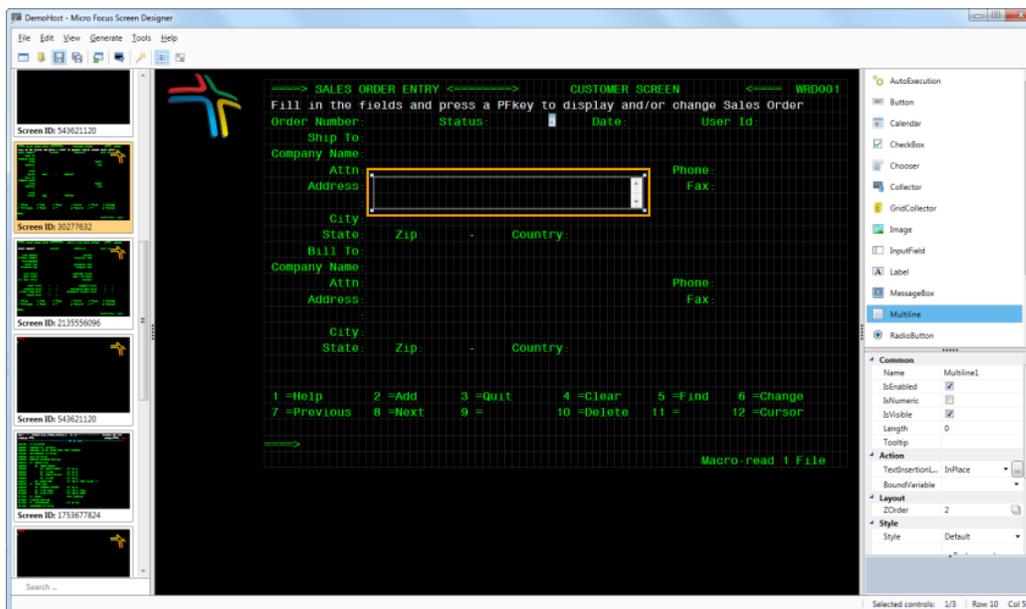


9. Wählen Sie **Datei** > **Projekt speichern** aus.

## Hinzufügen eines MultiLine-Steuerelements

Das MultiLine-Steuerelement stellt ein Texteingabefeld bereit, in das der Benutzer Text eingeben kann, der dann an einer angegebenen Bildschirmposition eingefügt wird. Zum Beispiel kann mit MultiLine das Layout eines Bildschirms mit Eingabefeldern modernisiert oder rationalisiert werden, die mehr als eine Zeile enthalten.

1. Ziehen Sie das Steuerelement MultiLine aus dem Eigenschaftensraster und lassen Sie es auf dem Arbeitsbereich neben dem *Adresse*-Label los.
2. Verwenden Sie die Handgriffe des Steuerelements, um das Steuerelement zu vergrößern und auf zwei Reihen zu vertiefen:



3. Öffnen Sie das Fenster **Bildschirmposition** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.
4. Wählen Sie in der Drop-down-Liste **Select By Location** aus.
5. Klicken Sie im **Adresse**-Feld auf Zeile 7, Spalte 16 und anschließend auf **OK**.
6. Wählen Sie im Rahmen **ColorSettings** unter **Background Custom** aus, und klicken Sie anschließend auf den Nach-unten-Button , um die Palette **Available Colors** zu öffnen.
7. Wählen Sie **RoyalBlue** aus.  
Die Farbe füllt das Steuerelement MultiLine aus.
8. Wählen Sie unter **Background Custom** und anschließend in der Palette **Available Colors Weiß** aus.  
Dies wird die Textfarbe im Plus-Modus sein.
9. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

## Onlineschalten des Projekts

Die Anpassung des Projekts ist nun abgeschlossen, und Sie müssen jetzt Folgendes tun:

- Erstellen Sie ein Plus archive.
- Verknüpfen Sie das Archiv mit einer Mainframe-Sitzung.
- Die Bildschirme testen.

## Erstellen eines Plus-Archivs

Sie müssen nun alle erstellten Steuerelemente und Regeln in einem Plus archive speichern. Danach verknüpfen Sie die Datei mit einer Mainframe-Sitzung.

So generieren Sie ein Plus-Archiv:

1. Wählen Sie **Erstellen > Plus Archive**.  
Das Dialogfeld **Plus Archive speichern** wird angezeigt.
2. Geben Sie im Feld **Dateiname** den Namen der Datei, z. B. DemoHost, ein.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.
4. Wählen Sie **Datei > Beenden**.

# Verknüpfen einer Anpassungsdatei mit einer Host-Sitzung

Der letzte Schritt ist die Verknüpfung einer Anpassungsdatei mit einer Host-Sitzung. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

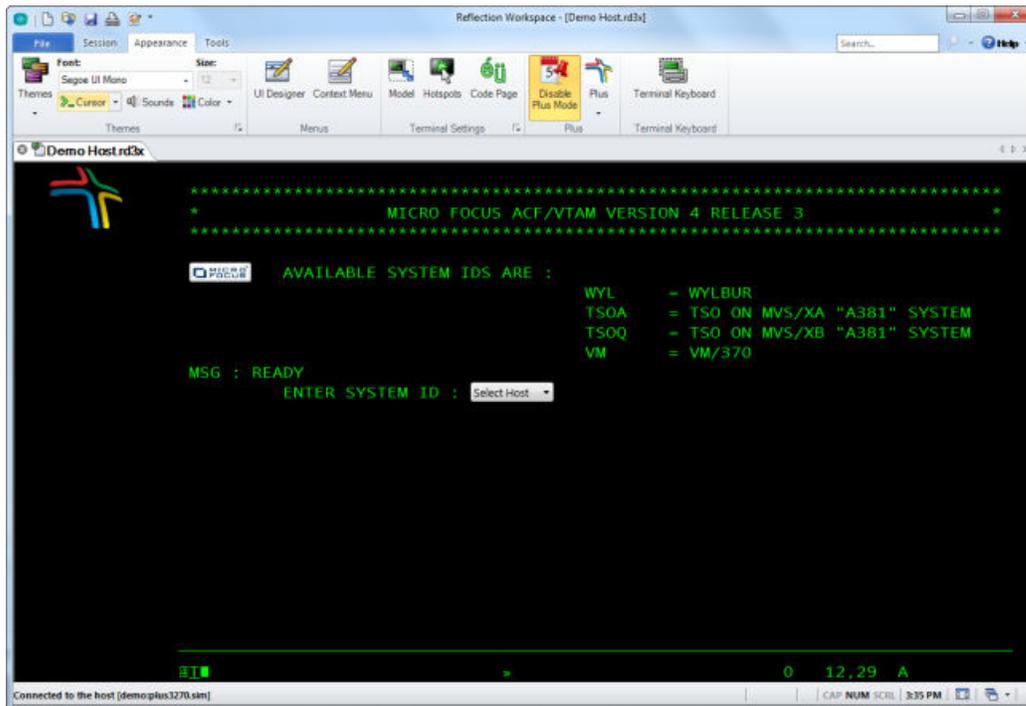
1. Wählen Sie auf dem Reflection-Desktop die Registerkarte **Darstellung** > Gruppe **Plus** > **Plus** > **Plus Plus-Archiv auswählen**. Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.
2. Wählen Sie das von Ihnen erstellte Plus-Archiv aus, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.

Der Plus-Modus wird automatisch aktiviert.

## Bildschirme testen

1. Wählen Sie auf der Registerkarte **Sitzung** > **Verbinden** aus.

Der Mainframe-Bildschirm wird im Plus-Modus angezeigt und enthält die hinzugefügten Steuerelemente:



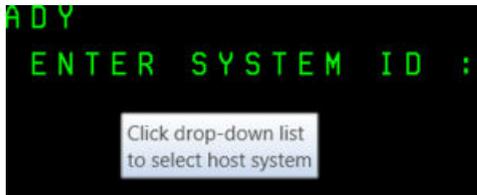
2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Schaltfläche **Micro Focus**.

Der erstellte ToOLTIPtext wird angezeigt.

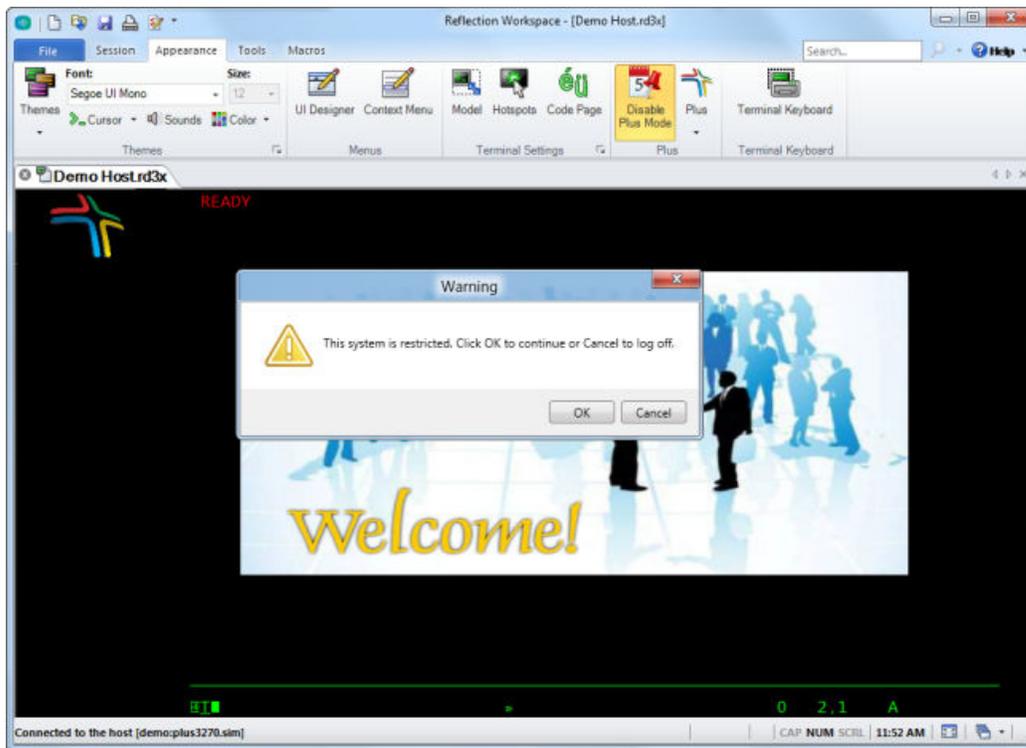


3. Bewegen Sie den Mauszeiger auf ENTER SYSTEM ID: ENTER SYSTEM ID:

Der erstellte ToOLTIPtext wird angezeigt.



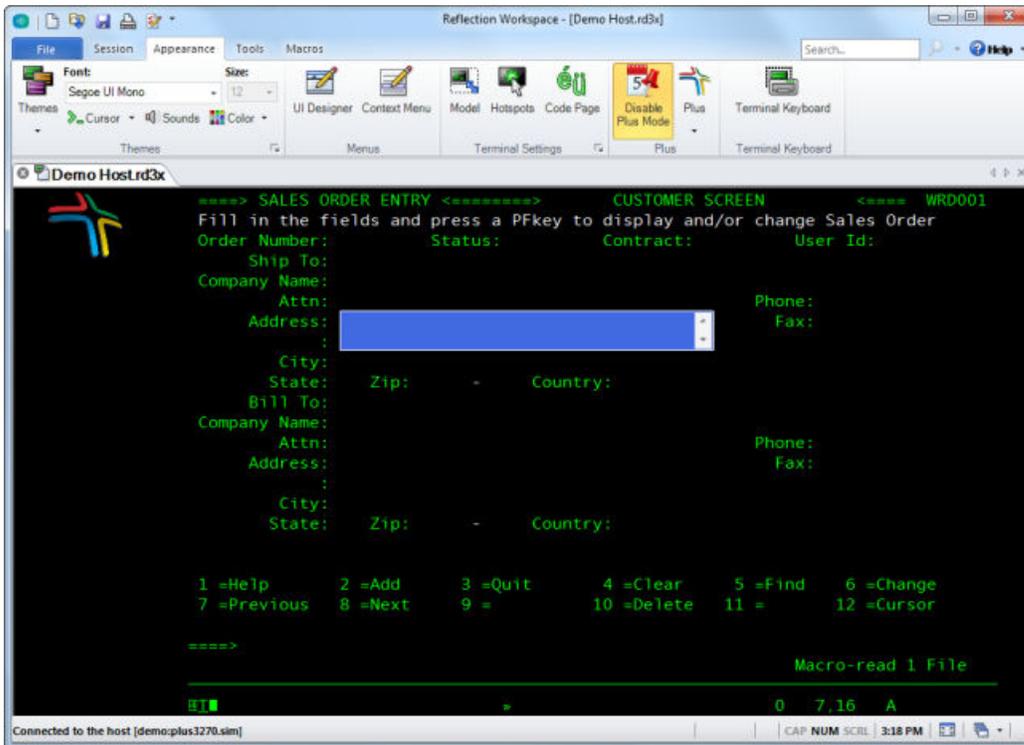
4. Wählen Sie über das Chooser-Steuerelement **TSO MVS/XA** aus. Die -Aktion, die Sie in AutoExecution angegeben haben, sendet automatisch einen **Enter**-Befehl zur Ausführung der Systemauswahl. Die zusätzlichen erstellten -Steuerelemente senden bei den Eingabeaufforderungen `ENTER LOGON ID :` und `LAST SYSTEM ACCESS` automatisch **Enter**-Befehle. Dabei werden der Eingabebildschirm `READY`, das mit dem AutoExecution-Steuerelement hinzugefügte Bild und das von Ihnen erstellte Warnfeld hinzugefügt:



5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Abbrechen**. Auf diese Weise werden Sie abgemeldet, und Sie müssen die Sitzung erneut starten.
  - Klicken Sie auf **OK**, um fortzufahren.
6. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung `READY` Folgendes ein:

0

Der Bildschirm `SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN` wird angezeigt:

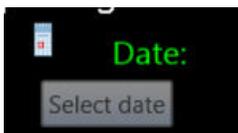


Dieser Bildschirm enthält das von Ihnen erstellte **Date**-Label, und Calendar-Steerelement:



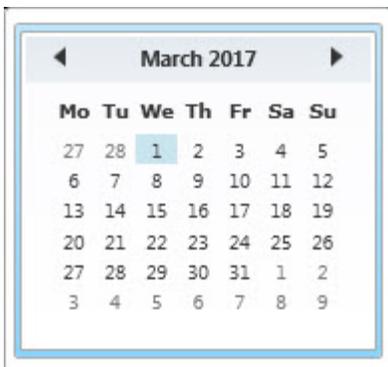
7. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Calendar-Steerelement.

Der eingegebene Toolliptext wird angezeigt:



8. Klicken Sie auf das Calendar-Steerelement.

Ein Kalender wird angezeigt:



9. Wählen Sie das aktuelle Datum aus.

Das Datum wird angezeigt:

```

y and/or char
Date: 03/01/17

```

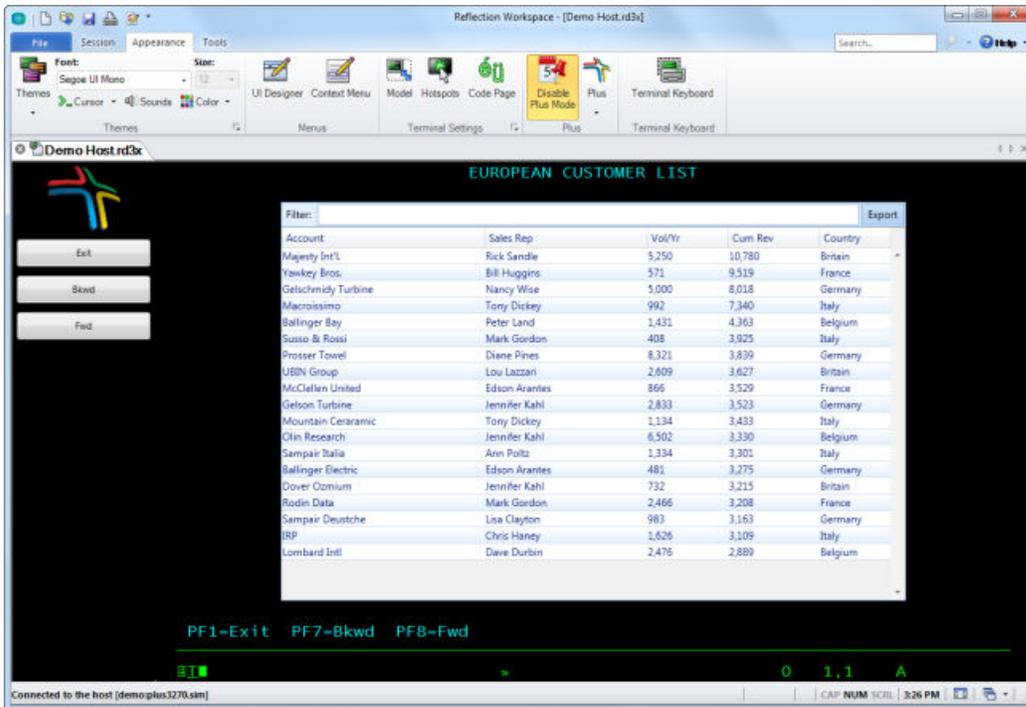
10. Klicken Sie im MultiLine-Steuererelement. Geben Sie eine Adresse Ihrer Wahl ein. Drücken Sie auf **Alt +Eingabe**, um die Zeile in zwei Teile aufzuteilen.

Der Text wird auf dem grünen Bildschirm eingefügt, wobei er in der von Ihnen im Screen Designer angegebenen Zeile, Spaltenposition beginnt.

11. Drücken Sie **PF3**.

12. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung **READY C** ein.

Der Bildschirm **EUROPEAN CUSTOMER LIST** wird mit der Tabelle angezeigt, die Sie mithilfe der Steuererelemente und GridCollector erstellt haben:



13. Klicken Sie rechts oben in der Tabelle auf **Export**.

Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.

14. Geben Sie einen Namen für die Tabelle ein, und klicken Sie auf **Speichern**. Der Tabelleninhalt wird im .CSV-Format gespeichert.

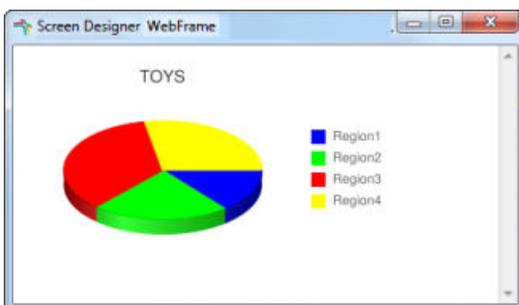
15. Drücken Sie **PF1**.

16. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung **READY** Folgendes ein:

TOYS

17. Klicken Sie beim Bildschirm **TOPCO TOYS, INC** unter **JAN** auf das WebFrame-Steuererelement.

Das von Ihnen erstellte Tortendiagramm wird in einem eigenen Fenster angezeigt:



18. Schließen Sie das Fenster mit dem Tortendiagramm.

19. Drücken Sie im Bildschirm TOPCO TOYS, INC auf **Enter**.

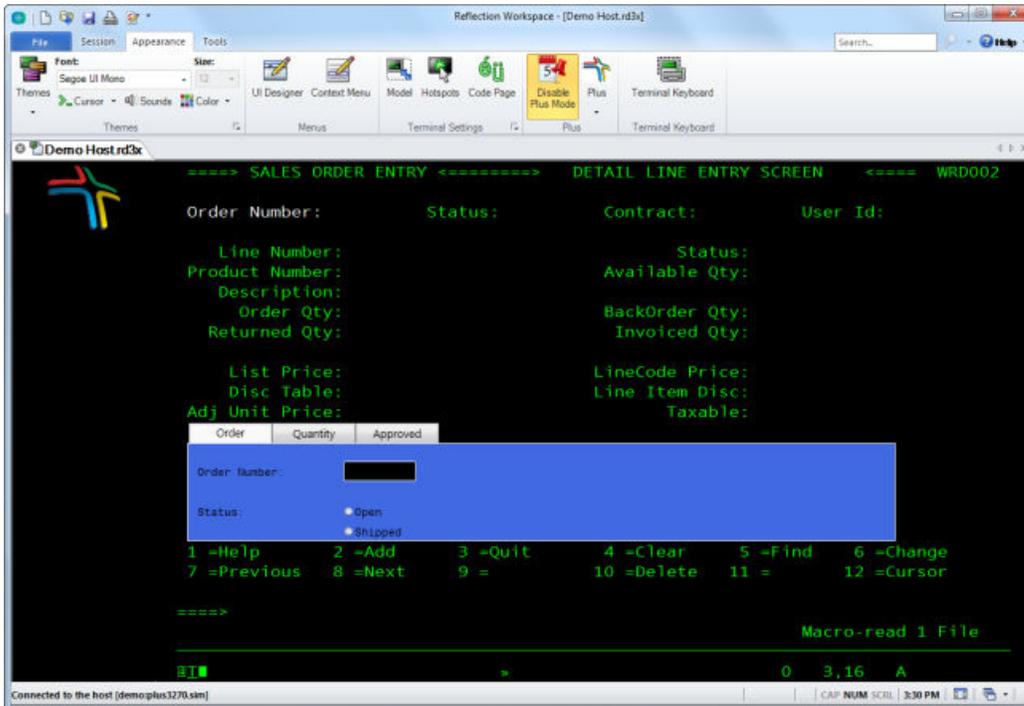
20. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

0

Der Bildschirm SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN wird angezeigt:

21. Drücken Sie **PF8**.

Der Bildschirm SALES ORDER ENTRY DETAIL LINE ENTRY SCREEN wird mit dem erstellten Tab-Steurelement angezeigt:



22. Geben Sie beim Registerkartenelement **Order** im Feld **Order Number** 12345 ein.

Die Zahl wird im Feld Order Number auf dem grünen Bildschirm angezeigt.

23. Wählen Sie die Optionsschaltfläche **Open** aus.

Im Feld Status wird neben der Bestellnummer der Text Open angezeigt.

**Order Number: 12345 Status: Open**

24. Wählen Sie die Optionsschaltfläche **Shipped** aus.

Der Text Shipped ersetzt Open im Feld Status:

**Order Number: 12345 Status: Shipped**

Ihr Standard-E-Mail-Client öffnet ein Fenster für eine neue Nachricht, damit Sie den Kunden darüber informieren können, dass seine Bestellung versandt wurde.

25. Klicken Sie auf die Registerkarte **Quantity**.

26. Geben Sie in das Feld **Product Number** ABC77701 ein.

Der Text wird im Feld Product Number angezeigt:

27. Geben Sie in das Feld **Quantity** 25 ein.

Der Text wird im Feld Order Qty angezeigt:

```
Line Number:
Product Number: ABC77701
Description:
Order Qty: 25
```

28. Klicken Sie auf die Registerkarte **Approved**.

29. Überprüfen Sie **Approved**.

Das Kontrollkästchen ist deaktiviert, und im zweiten Status-Feld wird der Text `Pending` angezeigt.

30. Markieren Sie **Approved** erneut.

Das Kontrollkästchen ist aktiviert, und im zweiten Status-Feld wird der Text `Approved` angezeigt.

Der Bildschirm sieht wie folgt aus:

```
Status: Approved
Available Qty:
```

31. Wählen Sie Registerkarte **Sitzung** > Gruppe **Host** > **Trennen**.

# Verwenden des Rule Managers

Mit Rule Manager können Sie dynamische Steuerelemente hinzufügen, die sich auf einem oder mehreren Bildschirmen wiederholen.

## Wann wird Rule Manager verwendet?

Die folgenden grundlegenden Szenarien erläutern, wann Rule Manager statt der **Screen Design**-Ansicht verwendet werden soll.

- Hinzufügen von Tooltip- oder Button-Steuerelementen zu gesamten Anwendungen.

Felder mit besonderen Tooltip-Steuerelementen oder -Hilfen, die innerhalb der Anwendung konsistent sind. Dies ist insbesondere nützlich, um Erläuterungen zu abgekürzten oder auf dem Bildschirm abgekürzt angezeigten Konto-, Kunden- und Statusinformationen zu geben.

Schaltflächen wie **Beenden**, **Leeren** (Bildschirm) und **Zurücksetzen** (Tastatur).

- Bildschirmen in Subsystemen Steuerelemente hinzufügen.

Steuerelemente, die mit großen Subsystemen wie Kreditorenbuchhaltung, Hilfe-Ticket-Systemen oder Kundensuche konsistent sind. Ein Subsystem kann aus fünf bis zehn Bildschirmen bestehen, für die die Operatorfunktionen durchgängig konsistent sind.

Der Bildschirminhalt kann sich ändern, wobei die Kopfdaten jedoch eine vergleichbare Modernisierungssteuerung bieten müssen.

- Datenbildlaufbereiche mit Modernisierungen, die für jede Zeile wiederholt werden.

Eine Plus-Regel kann mehrere Modernisierungen generieren.

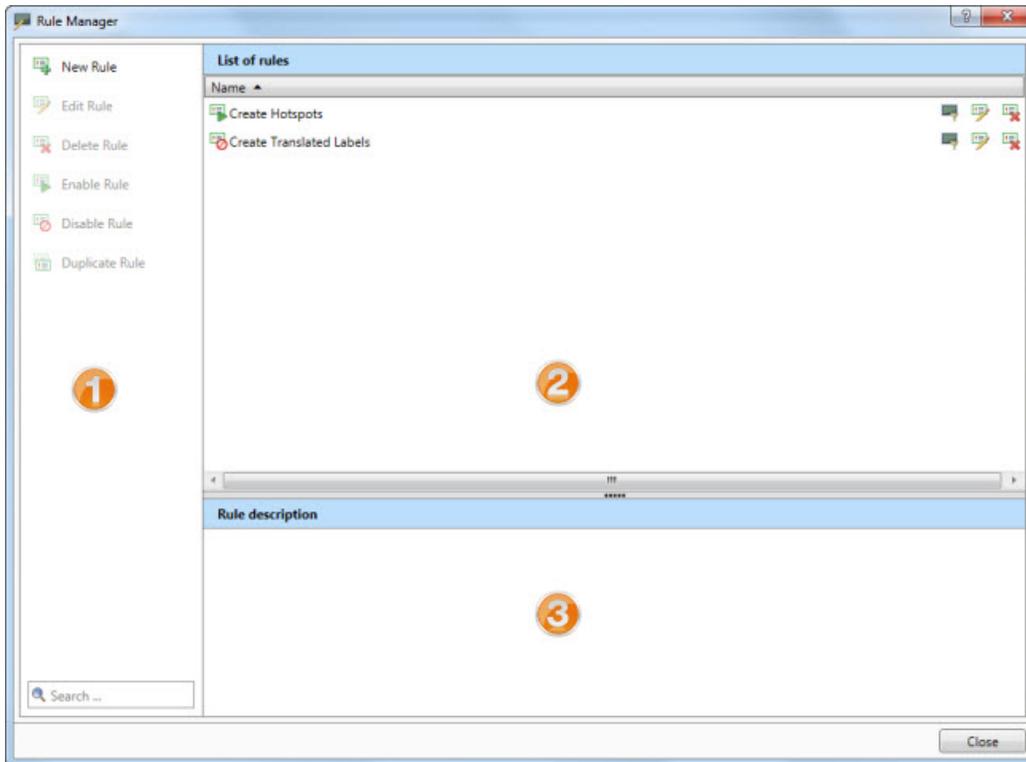


**Tipp:** Wenn Sie der Ansicht sind, dass sich ein Steuerelement in der **Screen Design**-Ansicht besser als Regel verwenden lässt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Steuerelement und wählen Sie im Pop-up-Menü **In Regel konvertieren** aus. Der Screen Designer verschiebt das Steuerelement dann in den Rule Manager.

## Das -Fenster

Um das Fenster zu öffnen, wählen Sie in der Rule Manager-Symbolleiste **Tools > Rule Manager** aus.

Das Fenster **Rule Manager** wird angezeigt:



1

Steuerkonsole. Enthält eine Liste mit den folgenden Aktionen:

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Neue Regel</b>         | Öffnet Rule Wizard, um eine neue Regel zu erstellen.           |
| <b>Regel bearbeiten</b>   | Öffnet die ausgewählte Regel zur Bearbeitung in Rule Wizard.   |
| <b>Regel löschen</b>      | Löscht die ausgewählte Regel.                                  |
| <b>Regel aktivieren</b>   | Aktiviert die ausgewählte Regel, sofern diese deaktiviert ist. |
| <b>Regel deaktivieren</b> | Deaktiviert die ausgewählte Regel.                             |
| <b>Regel duplizieren</b>  | Erstellt eine Kopie der ausgewählten Regel.                    |

Die Steuerkonsole enthält auch ein Suchfeld, mit dem Sie Regeln suchen können.

2

Bereich **Regelliste**. Enthält eine Liste der konfigurierten Regeln. Jede Regel enthält Folgendes:

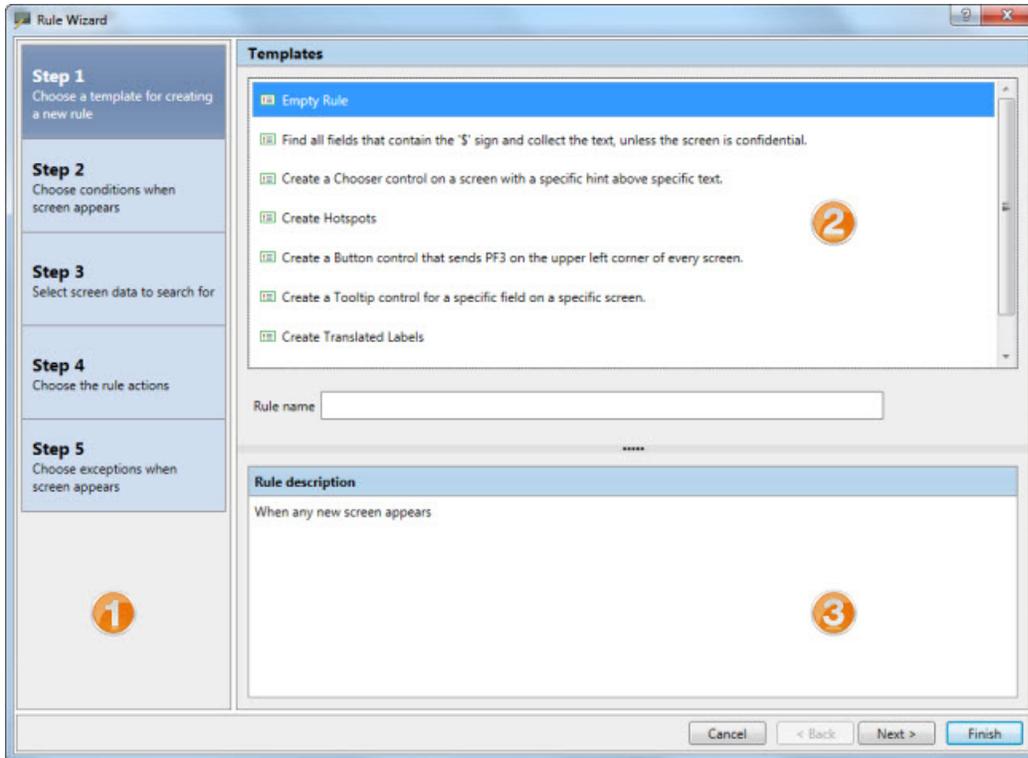
- Beschreibung.
- Symbol , über das die Regel zum Filtern von Bildschirmen verwendet wird.
- Symbol, das angibt, ob die Regel aktiviert ist 
- Symbol, das angibt, ob die Regel deaktiviert ist 
- Symbol zum Bearbeiten der Regel 
- Symbol zum Löschen der Regel 

3

Fensterbereich **Regelbeschreibung**. Zeigt die Regel in natürlicher Sprache an.

# Der Regel-Assistent

Mit dem Regel-Assistenten können Sie Regeln und Bedingungen definieren, die festlegen, welche Aktionen zu welchem Zeitpunkt auf einem Bildschirm ausgeführt werden.



1

Bereich "Schritte". Enthält die Schritte, die Sie beim Erstellen einer Regel ausführen müssen. Der jeweils aktuelle Schritt ist hervorgehoben.

2

Bereich "Optionen". Enthält die Optionen, die für den ausgewählten Schritt verfügbar sind:

Wenn dieser Schritt hervorgehoben ist ...	Enthält der Optionsbereich ...
Schritt 1	Eine Liste mit Vorlagen, die Sie zur Regelerstellung verwenden können.
Schritt 2	Bedingungen, die den Bildschirm identifizieren, auf den die Regel angewendet wird.
Schritt 3	Feld, Ort oder Text, nach dem auf dem Bildschirm gesucht werden soll.
Schritt 4	Die Steuerelemente, die gemäß den Regeln erstellt werden sollen.
Schritt 5	Ausnahmen für die Regeln zur Bildschirmauswahl.

3

Fensterbereich **Regelbeschreibung**. Gibt die Regel in natürlicher Sprache an.

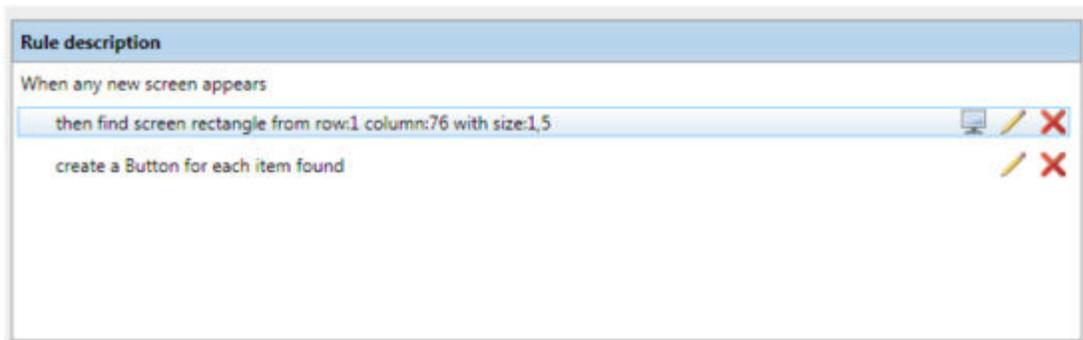
## Beispiele

In den folgenden Beispielen werden verschiedene Möglichkeiten der Nutzung des Rule Manager für das Design modernisierter Bildschirme aufgezeigt.

### Hinzufügen von - oder Button-Steuer-elementen zu ganzen Anwendungen

Eine **Clear**-Schaltfläche in einfacher Ausführung wird mit einer Regel entworfen, die sie auf jedem Bildschirm der Anwendung in der oberen rechten Ecke platziert.

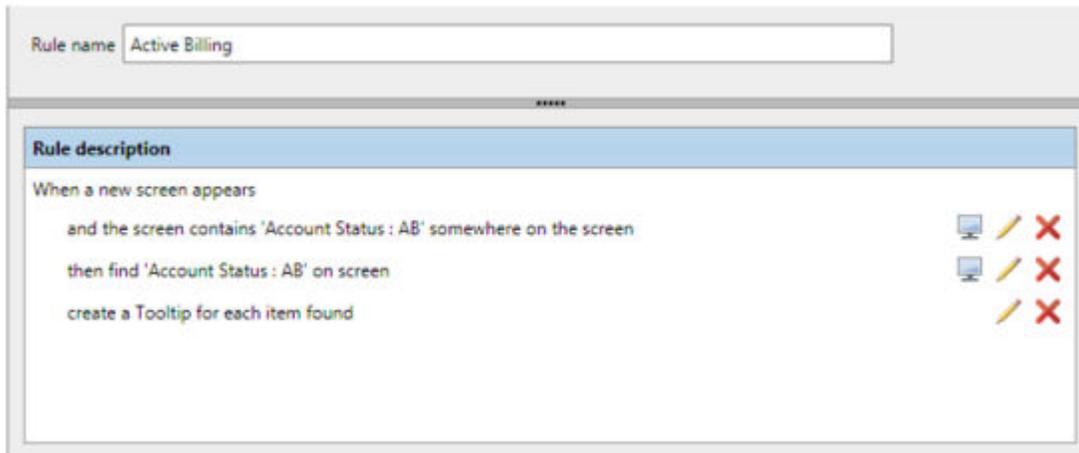
Button-Steuer-elemente wie diese helfen Benutzern, die die für 3270/5250-Anwendungen geltenden Regeln nicht gewohnt sind.



### Hinzufügen von Steuerelementen zu Bildschirmen innerhalb von Subsystemen

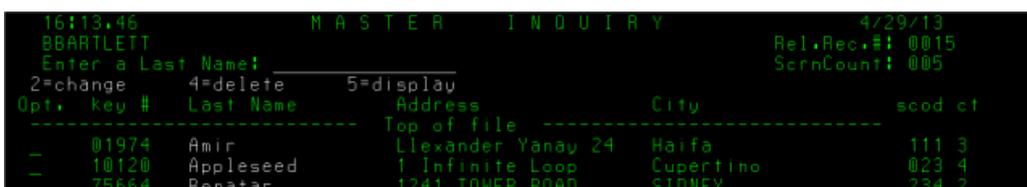
In diesem Beispiel möchte der Administrator Benutzern helfen, einen Kontostatus zu identifizieren. Wo auch immer die Zeichenfolge `ACCOUNT STATUS : AB` in der Anwendung angezeigt wird, wird ein Tooltip angezeigt, sodass der Operator weiß, dass der Kontostatus aktiv und mit zugesagten Kreditlinien lautet.

Die Regel findet zuerst die Zeichenfolge und platziert dann ein Tooltip über die gesamte Zeichenfolge. Durch Bewegen des Mauszeigers auf das abgekürzte Feld wird eine detaillierte Beschreibung angezeigt.



## Hinzufügen von Regeln zur Verwendung auf einer Reihe von Bildschirmen

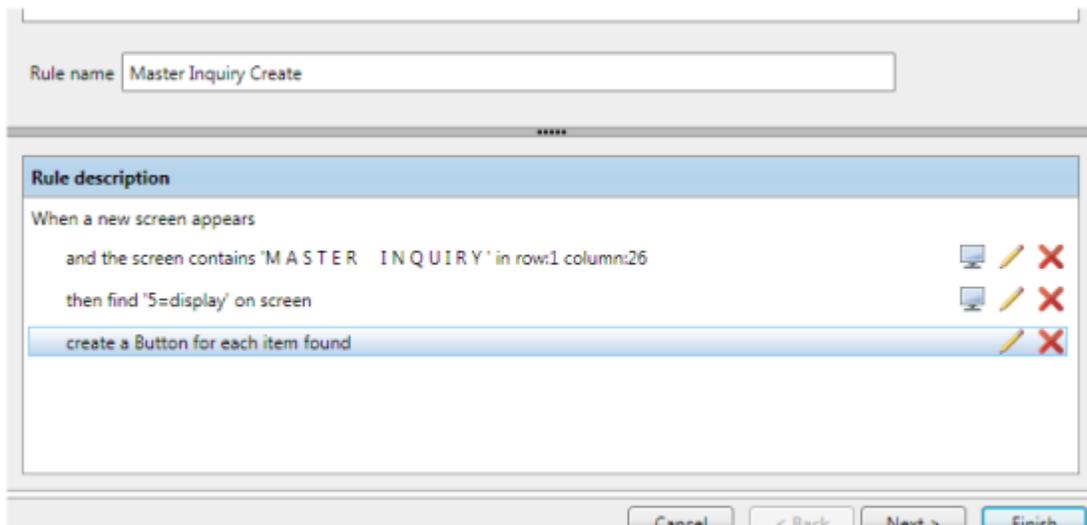
In diesem Beispiel sind drei Bildschirme in einer Anwendung namens **Master Inquiry** dargestellt. Die Bildschirme ähneln sich, haben aber unterschiedliche Eingabebefehle und Datenkopfzeilen. Jeder Bildschirm würde automatisch als ein anderer Bildschirm identifiziert werden.



In diesem Beispiel wird eine Regel definiert, die eine **Create New Customer**-Schaltfläche neben dem ersten Eingabefeld positioniert.

Die Regel für diese Schaltfläche basiert auf der **Master Inquiry** -Bildschirmangabe. Wenn der Bildschirm sich selbst als `Master Inquiry` identifiziert und die Zeichenfolge `5=display` gefunden wird, platziert die Regel automatisch eine Schaltfläche beim Feld `5=display`. Auf Bildschirmen, die nicht den Kriterien

entsprechen, wird keine Schaltfläche erstellt. Die Schaltfläche wird mit den Tastenanschlägen für die Erstellung eines Kundendatensatzes programmiert.

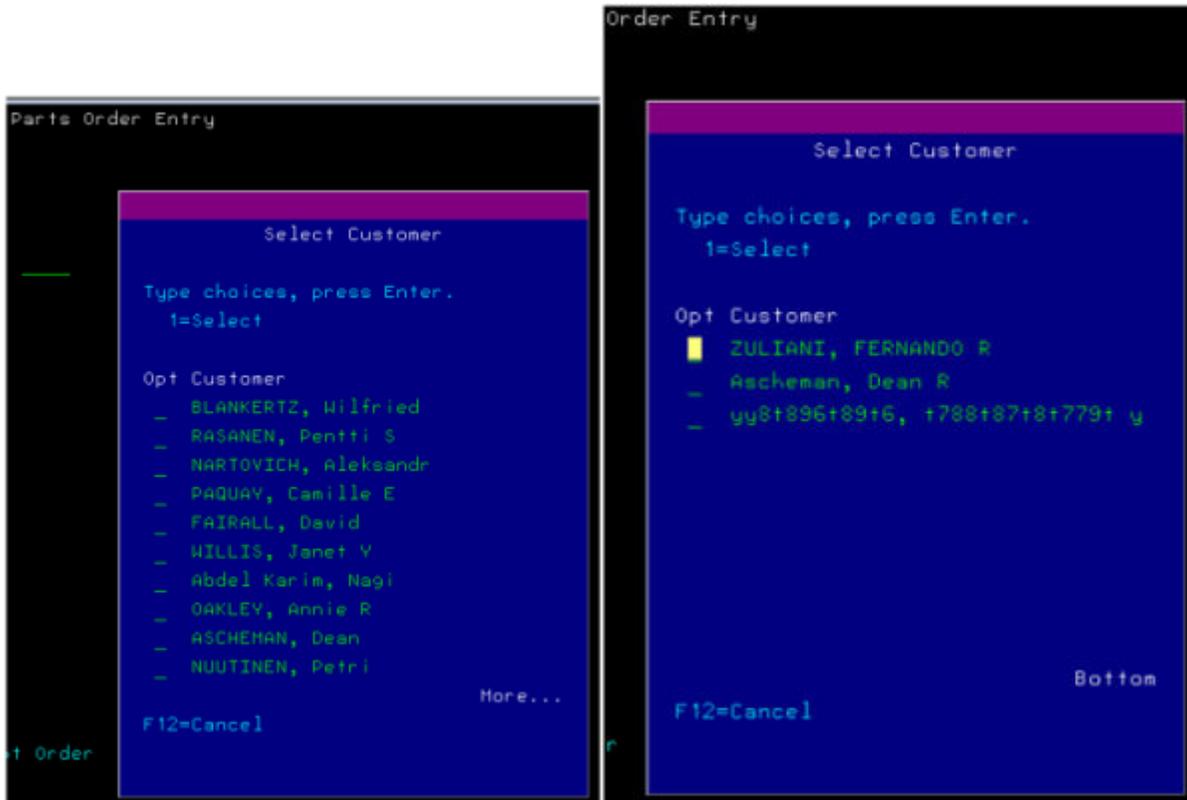


## Hinzufügen von Steuerelementen zu jeder Zeile auf einem Bildschirm

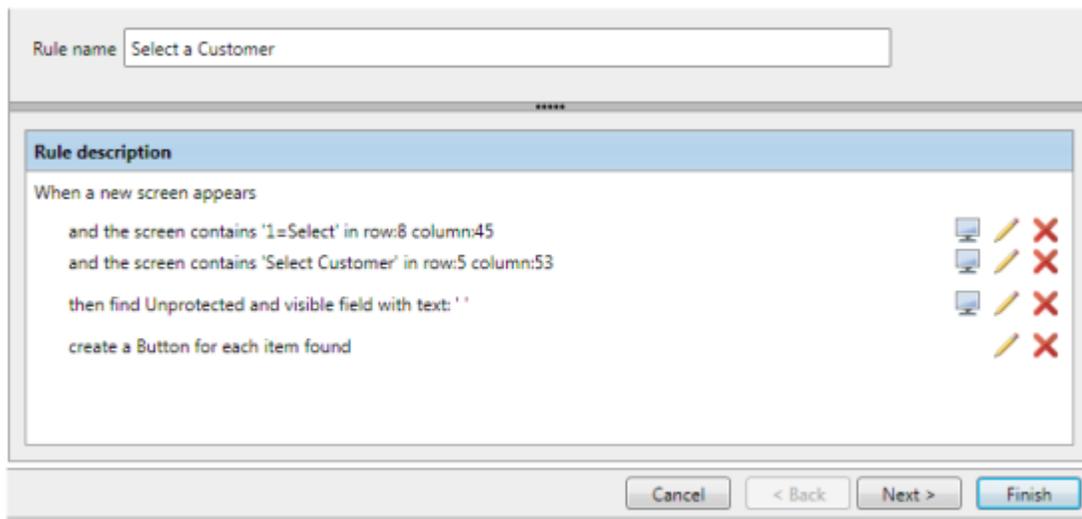
In diesem Beispiel werden Bildschirme mit Datentabellen verwendet und dieselben Steuerelemente zu jeder Zeile auf dem Display hinzugefügt. Wenn Sie die Ansicht **Screen Design** verwenden würden, müssten Sie für jede Zeile in jeder Tabelle separate Steuerelemente hinzufügen. Stattdessen können Sie Regeln definieren, um Steuerelement in jeder Zeile zu replizieren.

Um einen Kunden auszuwählen, gibt der Benutzer 1 ein und drückt anschließend auf **Enter**. In diesem Beispiel wird eine Regel definiert, die diese Aktionen ersetzt.

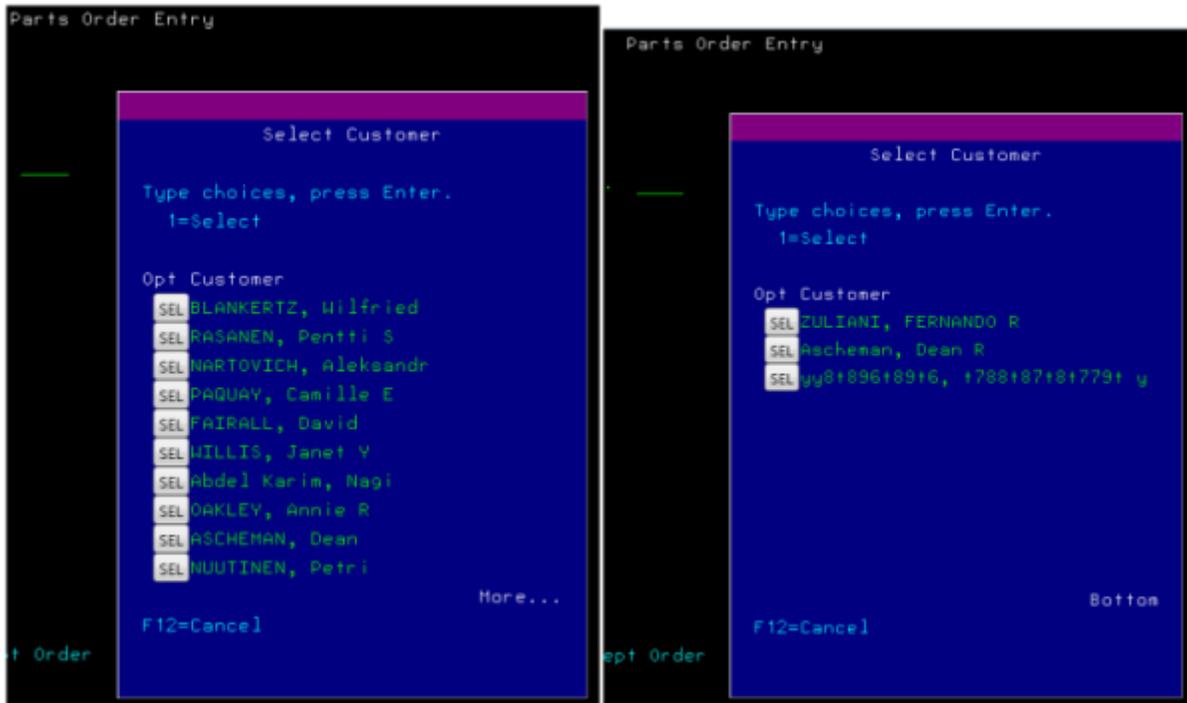
 **Hinweis:** Die Zahl der Dateneinträge pro Seite variiert. Die Regel erstellt 10 statische Auswahlen pro Seite. Infolgedessen weist die letzte Seite nur drei Schaltflächen auf, da nur drei Auswahlen gültig sind.



The rule looks for the character strings `Select Customer` and `1=Select`. It then replaces the single character input field with a button labeled **SEL**. This button replaces the two actions of typing `1` in the data field and pressing **Enter** with a simple point and click.



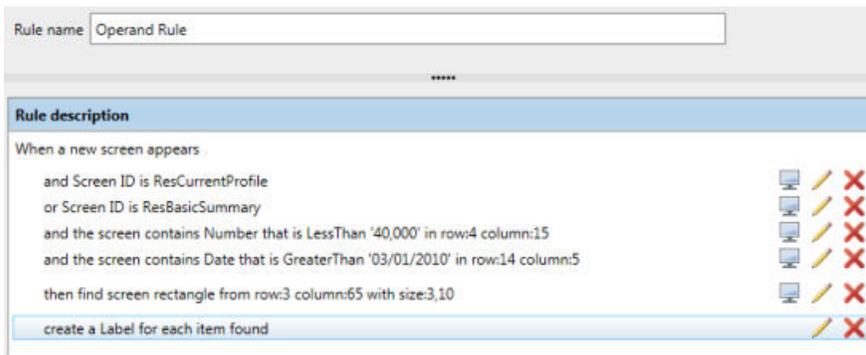
Da die Regel nach dem Eingabefeld sucht, wird das Steuerelement nicht zum Bildschirm hinzugefügt, wenn dieses Eingabefeld nicht gefunden wird.



## Verwendung von Operanden in Regeln

In diesem Beispiel möchte der Administrator alle Mitarbeiter identifizieren, die ab März 2010 im Unternehmen zu arbeiten begonnen haben und weniger als 40.000 im Jahr verdienen. Anschließend möchte er jeden Bildschirm mit einem Label markieren.

Diese Regel sieht sich beide Bildschirme für Gehälter unter 40.000 und Daten nach dem 1. März 2010 an. Wenn beide Datentypen gefunden werden, wird auf dem Bildschirm ein Label platziert:



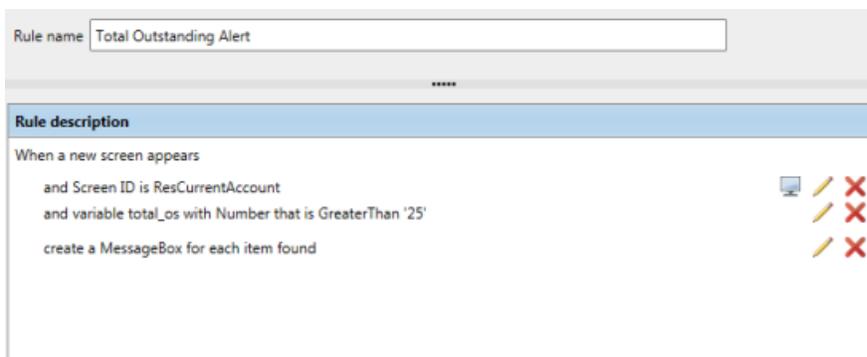
## Verwendung von Variablen in Regeln

In diesem Beispiel wird zum Anzeigen eines Warnfelds im Falle einer Werteüberschreitung eine Variable verwendet. Wenn der ausstehende Betrag in einem Kundenkontobildschirm 25 übersteigt, erscheint ein Warnfeld, um den Benutzer darauf hinzuweisen.

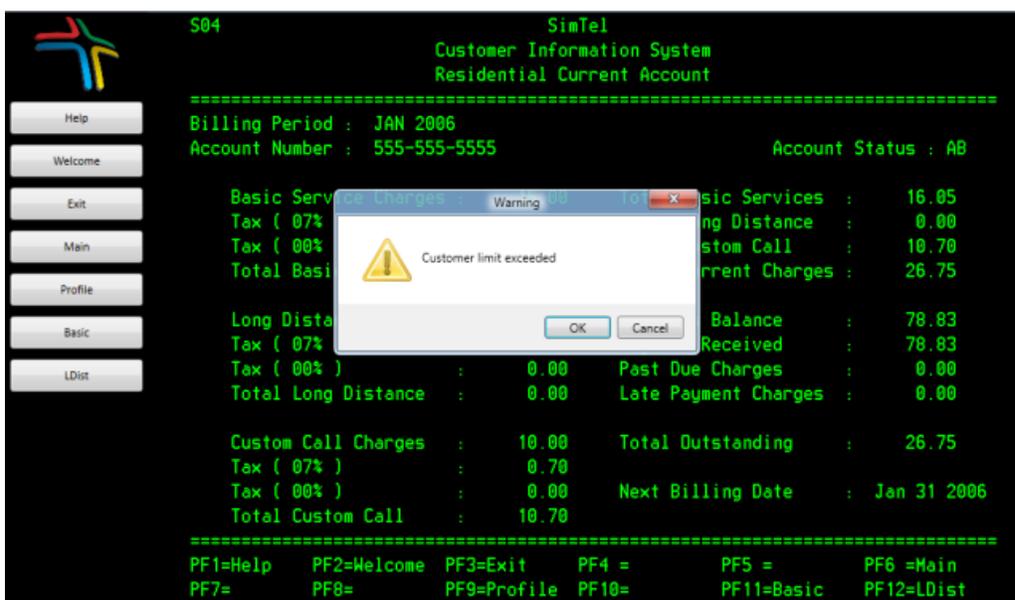
Ein Collector-Steuerelement wird verwendet, um den Wert des entsprechenden Feldes zu lesen:



Die erste Regel sucht nach der richtigen Bildschirm-ID, und liest anschließend den Wert der ausgewählten Variabel, die vom Collector-Steuerelement zur Verfügung gestellt wird.



Wenn der Wert über 25 liegt, wird ein Warnfeld angezeigt:



# Steuerelementtypen

## AutoExecution

AutoExecution wird verwendet, um eine Aktionsabfolge auszulösen, sobald ein grüner Bildschirm erscheint. Das Steuerelement ist in einer Plus-Sitzung nicht sichtbar.

## Button

Wenn auf Button geklickt wird, wird eine Abfolge von Aktionen ausgelöst. Das Steuerelement kann Text oder ein Bild enthalten.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Mode</b>	Text	Gibt den Inhaltstyp des Steuerelements an. Kann <b>Text</b> oder <b>Image</b> sein.  <b>Hinweis:</b> Bei Auswahl von <b>Text</b> können Sie eine neue Zeile erstellen oder eine bestehende Zeile durch Drücken von <b>Alt+Eingabe</b> teilen.
<b>ImagePath</b>	Leere Zeichenfolge	Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche, um den Ordner mit dem Projektbilder-Pool zu öffnen, in dem Sie eine Bilddatei mit dem Format <b>JPG, GIF</b> oder <b>PNG</b> auswählen können. Um ein anderes Bild auszuwählen, klicken Sie auf <b>Zum Pool hinzufügen</b> , und navigieren Sie zu dem Bild, das Sie verwenden möchten. Die Bilddatei wird in den Bilder-Pool kopiert und zusammen mit dem Projekt gespeichert.  Alternativ können Sie den Speicherort eines Bildes in Form des vollständigen Pfades oder der vollständigen Webadresse in das Feld <b>ImagePath</b> eingeben.  Nur verfügbar, wenn <b>Mode</b> auf <b>Image</b> eingestellt ist.
<b>ImagePosition</b>	<b>Stretch</b>	Gibt die Position des Bildes innerhalb der Schaltfläche an:  <b>Stretch</b> (Standard) <b>Fill</b> <b>Fit</b> <b>Center</b>

## Calendar

Calendar dient zur Auswahl eines Datums und wird anfangs als Symbol auf dem Bildschirm angezeigt. Calendar wird durch Klicken auf das Symbol geöffnet. Es wird geschlossen, wenn der Fokus zu einem anderen Element wechselt oder nachdem Sie ein Datum ausgewählt haben.

Wenn Sie ein Datum in einer Datumsauswahl auswählen, wird das Datum an den durch **TextInsertionLocation** definierten Koordinaten auf dem Bildschirm eingefügt. Das verwendete Format wird durch **InsertedDateFormat** definiert.

Wenn das von Calendar eingenommene Feld ein `date` enthält, wird das Feld von Calendar verwendet, sobald dieser geöffnet wird. Andernfalls verwendet Calendar das aktuelle Datum.



**Hinweis:** Wenn das Steuerelement in einer Plus-Sitzung verwendet wird und die Bildschirmposition ein geschütztes Feld ist, kann der Kalender angezeigt, jedoch kein Datum ausgewählt werden.

#### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>InsertedDateFormat</b>	Leere Zeichenfolge	Gibt das Format des Texts an, der das Datum darstellt. Wenn die Zeichenfolge leer ist, wird das Standard-Datumsformat verwendet: <code>dd/MM/yyyy</code> Zum Beispiel 03/01/2015.

## Verwenden des Dialogfelds "Datumsformat"

Im Dialogfeld **Datumsformat** können Sie ein vordefiniertes Datumsformat auswählen oder ein benutzerdefiniertes Datumsformat erstellen.

### Auswählen von Datumsformaten

So wählen Sie ein anderes Datumsformat als das standardmäßige Datumsformat aus:

1. Klicken Sie im Eigenschaftennaster auf die Accelerator-Schaltfläche  neben dem Feld **InsertedDateFormat**.  
Das Dialogfeld **Datumsformat** wird angezeigt.
2. Wählen Sie in der angezeigten Liste ein Datumsformat aus, und klicken Sie anschließend auf **OK**.  
Das Dialogfeld wird geschlossen, und im Feld **InsertedDateFormat** wird das ausgewählte Datumsformat angezeigt.

### Verwenden von angepassten Datumsformaten

So verwenden Sie ein angepasstes Datumsformat:

1. Geben Sie in das Feld **Datumsformat** oben im Dialogfeld das gewünschte Datumsformat ein.  
 **Hinweis:** Die Formate für Wochentag und Jahr müssen immer in Kleinbuchstaben angegeben werden. Das Format für den Monat muss immer in Großbuchstaben vorgegeben werden.
2. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.  
In der Hauptliste wird das benutzerdefinierte Format angezeigt.
3. Klicken Sie auf **OK**.  
Das Dialogfeld wird geschlossen, und im Feld **InsertedDateFormat** wird das ausgewählte Datumsformat angezeigt.
4. Um ein benutzerdefiniertes Datumsformat aus der Liste zu entfernen, wählen Sie das Format aus, und klicken Sie anschließend auf **Entfernen**.  
 **Hinweis:** Es können ausschließlich benutzerdefinierte Formate entfernt werden, keine vordefinierten Formate.

## Spezifikation der benutzerdefinierten Datumsformate

In der folgenden Tabelle sind die mit dem Kalender-Steuerelement verwendbaren Datumsformate aufgeführt.

Formatspezifizierer	Beschreibung	Beispiel	Interpretation
<b>j</b>	Stellt die Sequenznummer eines Tages im Kalenderjahr dar.  j zeigt Werte von 1, für den 1. Januar, und 366, für den 31. Dezember in einem Schaltjahr an.	<b>j-yy</b> <b>j-yyyy</b>	Für das Datum 1/1/2015 wird <b>j</b> als <b>1-15</b> angezeigt.  Für das Datum 12/31/2015 wird <b>j</b> als <b>365-2015</b> angezeigt.
<b>jjj</b>	Stellt die Sequenznummer eines Tages im Kalenderjahr dar.  jjj zeigt Werte von 1, für den 1. Januar, und 366, für den 31. Dezember in einem Schaltjahr an.  Werte für <b>jjj</b> kleiner als 100 werden mit der entsprechenden Anzahl von führenden Nullen aufgefüllt.	<b>jjj-yy</b> <b>jjj-yyyy</b>	Das Datum 1/1/2015 <b>jjj</b> wird als <b>001-15</b> angezeigt.  Das Datum 12/31/2015, <b>jjj</b> wird als <b>365-2015</b> angezeigt.
<b>d</b>	Der Tag des Monats, von 1 bis 31.	<b>M/d/yyyy</b> <b>M/d/yy</b>	Für das Datum 6/1/15 wird <b>d</b> als <b>1</b> interpretiert.  Für das Datum 6/15/15 wird <b>d</b> als <b>15</b> interpretiert.
<b>dd</b>	Der Tag des Monats, von 1 bis 31.	<b>M/dd/yyyy</b> <b>M/dd/yy</b>	Für das Datum 6/1/2015 wird <b>dd</b> als <b>01</b> interpretiert.  Für das Datum 15.06.2015 wird <b>dd</b> als <b>15</b> interpretiert.
<b>ddd</b>	Die Abkürzung für den Wochentag.	<b>M-ddd-yyyy</b> <b>M-ddd-yy</b>	Für das Datum 6-Mon-2015 wird <b>ddd</b> als <b>Mon</b> (für EN-US) interpretiert.  Für das Datum 6-lun.-15 wird <b>ddd</b> als <b>lun.</b> interpretiert (für FR).
<b>dddd</b>	Der voll ausgeschriebene Wochentag.	<b>M-dddd-yyyy</b> <b>M-dddd-yy</b>	Für das Datum 6-Monday -2015 wird <b>dddd</b> als <b>Monday</b> (für EN-US) interpretiert.  Für das Datum 6- lundi -15 wird <b>dddd</b> als <b>lundi</b> (für FR) interpretiert.

Formatspezifizierer	Beschreibung	Beispiel	Interpretation
<b>M</b>	Der Monat, von 1 bis 12.	<b>M-dd-yyyy</b>	Für das Datum 6/15/2015 wird <b>M</b> als <b>6</b> interpretiert.  Für das Datum 12/15/2015 wird <b>M</b> als <b>12</b> interpretiert.
<b>MM</b>	Der Monat, von 01 bis 12.	<b>MM-dd-yyyy</b>	Für das Datum 15.06.2015 wird <b>MM</b> als <b>06</b> interpretiert.  Für das Datum 15.12.2015 wird <b>MM</b> als <b>12</b> interpretiert.
<b>MMM</b>	Der abgekürzte Monatsname.	<b>MMM-dd-yyyy</b>	Für das Datum Jun-15-2015 wird <b>MMM</b> als <b>Jun</b> (für EN-US) interpretiert.  Für das Datum juin-15-2015 wird <b>MMM</b> als <b>juin</b> (für FR) interpretiert.
<b>MMMM</b>	Der voll ausgeschriebene Monatsname.	<b>MMMM-dd-yyyy</b>	Für das Datum January-15-2015 wird <b>MMMM</b> als <b>January</b> (für EN-US) interpretiert.
<b>y</b>	Stellt lediglich die letzte Ziffer des Jahres dar.	<b>M-dd-y</b>	Für das Datum 2-03-15 wird <b>y</b> als <b>5</b> interpretiert.  Wenn das Steuerelement "Calendar" vom Benutzer geöffnet wird, wird die Ziffer des aktuellen Jahrzehnts links hinzugefügt. Das Jahr würde also auf 15 (2015) festgelegt.
<b>yy</b>	Das Jahr, von 00 bis 99.	<b>M-dd-yy</b>	Für das Datum 6-15-15 wird <b>yy</b> als <b>15</b> interpretiert.
<b>yyyy</b>	Das Jahr als vierstellige Zahl.	<b>M-dd-yyyy</b>	Für das Datum 6-15-2015 wird <b>yyyy</b> als <b>2015</b> interpretiert.
Beliebige Zeichenfolge	Datumstrennzeichen.	Beispiele: <b>M dd yyyy</b> <b>M-dd-yyyy</b> <b>M/dd/yyyy</b> <b>M#dd#yyyy</b>	

## CheckBox

Das CheckBox-Steuerelement funktioniert genau wie ein typisches Kontrollkästchen als Ein-/Aus-Schalter. CheckBox bietet dem Benutzer eine Methode, zwischen zwei Optionen zu wählen, beispielsweise Ja und Nein.



**Hinweis:** Wenn das Steuerelement in einer Plus-Sitzung verwendet wird und die Bildschirmposition ein geschütztes Feld ist, ist das Steuerelement deaktiviert.

**Eigenschaften:**

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>CheckedState</b>	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei aktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.
<b>UncheckedState</b>	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei deaktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.

## Chooser

Chooser wird auf dem Bildschirm als Dropdown-Element angezeigt. Chooser dient dazu, Daten in ein Feld auf dem Bildschirm einzufügen, indem ein Listenelement aus der Liste ausgewählt wird.

Auto-Vervollständigung wird unterstützt.



**Hinweis:** Wenn das Steuerelement in einer Plus-Sitzung verwendet wird und die Bildschirmposition ein geschütztes Feld ist, ist das Steuerelement deaktiviert.

**Eigenschaften:**

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>IsAutoCompleteEnabled</b>	Aktiviert	Wenn markiert, bietet Chooser automatisch ein passendes Element (ohne Beachtung der Groß-/ Kleinschreibung) als Auswahl aus der Liste an. Wenn der Benutzer nicht in das Bildschirmfeld schreibt, das vom Chooser eingenommen wird, werden keine Vorschläge gemacht.
<b>IsEditable</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, können Daten in das vom Chooser verwendete Feld eingegeben werden. Wenn nicht markiert, können Daten nur aus dem Dropdown-Listefeld ausgewählt werden.
<b>UseDynamicData</b>	Deaktiviert	Wenn aktiviert, werden die Elemente dynamisch aus einer .CSV-Datei entnommen. Bei der .CSV-Datei kann es sich um eine lokale Datei, eine Netzwerkdatei oder eine URI handeln.
<b>ChooserItems</b>	Leere Liste	Die Liste der von der Dropdown-Liste angezeigten Elemente, wenn der Pfeil nach unten angeklickt wird. Die Liste der Elemente kann aus einer .CSV-Datei importiert werden (siehe unten). Jedes Element wird durch <b>Caption</b> , <b>Tooltip</b> und <b>ValueToInsert</b> spezifiziert. Wenn <b>UseDynamicData</b> markiert ist, enthält das Feld <b>ChooserItems</b> den vollständigen Pfad der .CSV-Datei oder öffnet ein Dialogfeld, um sie auszuwählen.
<b>ValueToInsert</b>		Gibt den Text an, der eingefügt werden soll, wenn ein Element aus der Liste ausgewählt wird.

# Verwenden einer .CSV-Datei zur Bereitstellung von Daten

Wenn **UseDynamicData** markiert ist, wird die Liste der **ChooserItems** aus einer .CSV-Datei entnommen. Bei der .CSV-Datei kann es sich um eine lokale Datei, eine Netzwerkdatei oder eine URI handeln. Das Feld **ChooserItems** enthält den vollständigen Pfad der .CSV-Datei, die Sie durch Klicken auf die Accelerator-Schaltfläche auswählen.

Um diese Funktion erfolgreich verwenden zu können, müssen die Inhalte der .CSV-Datei im folgenden Format vorliegen:

`<CAP><DEL><TIP><DEL><VAL>`

wobei

Dies ...	dies bezeichnet ...
<code>&lt;CAP&gt;</code>	Beschriftung.
<code>&lt;DEL&gt;</code>	Tabulator, Komma, Semikolon.
<code>&lt;TIP&gt;</code>	Tooltip.
<code>&lt;VAL&gt;</code>	Einzufügender Wert.

## Beispiele:

Tabulator	Komma	Semikolon	Einzelne Spalte
A A A	AAA, BBB, CCC	A;A;A	AAA
B B B	DDD, EEE, FFF	B;B;B	BBB
C C C	GGG, HHH, III	C;C;C	CCC
D D D	JJJ, KKK, LLL	D;D;D	DDD
	MMM, NNN, OOO		EEE

## Laden von Daten aus einer .CSV-Datei:

1. Aktivieren Sie **UseDynamicData** im Eigenschaftsraster.
2. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche neben dem Feld **ChooserItems**.
3. Suchen Sie im Dialogfeld **Öffnen** die gewünschte .CSV **ChooserItems**-Datei, und wählen Sie sie aus.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**.

## Importieren einer .CSV-Datei:

1. Lassen Sie **UseDynamicData** unmarkiert.
2. Klicken Sie im Eigenschaftsraster auf die Accelerator-Schaltfläche neben **ChooserItems**.
3. Klicken Sie im Dialogfeld **ChooserItems** auf das Symbol **Import**.
4. Wählen Sie die .CSV-Datei aus.
5. Klicken Sie auf **OK**.

## Daten dynamisch in einer Plus Sitzung laden

Sie können eine URI verwenden, um einem Chooser-Steurelement während einer Plus-Sitzung Daten aus einer externen Quelle zur Verfügung zu stellen. Bei der Quelle kann es sich um eine .CSV-Datei oder einen Webservice handeln, der Daten im .CSV-Format ausgibt.

Der Inhalt von Chooser wird dynamisch geladen und jedes Mal im Projektordner zwischengespeichert, wenn der Bildschirm mit der Chooser angezeigt wird.

1. Aktivieren Sie **UseDynamicData** im Eigenschaftsraster.
2. Geben Sie im **ChooserItems**-Feld die URI der Datenquelle ein. Zum Beispiel:

`http://www.<domain>.com/<service_name>?<parameter>=<value>`



**Hinweis:** Falls es, aus welchem Grund auch immer, nicht möglich ist, auf die URI zuzugreifen, werden die zwischengespeicherten Daten verwendet.

## Collector

Collector ist in einer Plus-Sitzung nicht sichtbar. Es dient dazu, Text aus der Bildschirmposition des Collectors in die Sitzungsdatenbank zu kopieren. Die Bildschirmposition des Collector wird durch zwei Paare definiert: (Row Offset, Column Offset), (Row Span, Column Span).

Der Lebenszyklus der Datenbank ist die gesamte Sitzung. Daten werden gesammelt, wenn der Host-Bildschirm als Liste mit Zeichenfolgen-Paaren vom Typ (Schlüssel, Wert) angezeigt wird. Diese Daten können nur in der aktuellen Sitzung von anderen Elementen verwendet werden. Wenn sich die Bildschirmposition des Collectors über mehrere Bildschirmzeilen erstreckt, werden in die gesammelten Daten entsprechende Zeilenumbrüche eingefügt.

Beispielsweise kann ein Button-Steuerelement in Form eines kleinen Telefonsymbols mit der Aktion **Run\_Application** eingerichtet werden, um Skype auszuführen. **Additional\_Arguments** dieser Aktion können eine Telefonnummer verwenden, die vom Collector gespeichert wurde, der sich in einem Telefonnummernfeld eines anderen Bildschirms der Sitzung befindet.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
TrimSpaces	Aktiviert	Wenn aktiviert, werden alle führenden und abschließenden Leerzeichen nicht in die Datenbank kopiert. Wenn nicht aktiviert, bleiben Leerzeichen Teil der Daten.



**Hinweis:** Die Eigenschaft **Name** gibt außerdem einen Schlüssel an, der vom Collector beim Kopieren von Daten aus der Bildschirmposition des Collectors in die Datenbank verwendet werden soll.

Daten, die mehr als einmal mit dem gleichen Schlüssel gespeichert werden, werden überschrieben.

Zu einem späteren Zeitpunkt in der Sitzung kann mit der folgenden Syntax auf die Daten zugegriffen werden:

`%%PhoneNumber%%`

wobei `PhoneNumber` der globale Variablenname ist.

## GridCollector

Das GridCollector-Steuerelement ist eine erweiterte Version des Collector-Steuerelements. Collector erfasst Daten von einer spezifischen Bildschirmposition in Form von Text. GridCollector erfasst Daten in Form einer Tabelle (Raster).

Das Steuerelement speichert die gesammelten Informationen für die Lebensdauer der aktuellen Sitzung in einer Datenbank. Die Informationen können von jedem beliebigen anderen Steuerelement verwendet werden.

Um GridCollector-Eigenschaften zu konfigurieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeitungsmodus** oben rechts im Steuerelement. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie entweder auf die Schaltfläche **Speichern und beenden** oder **Bearbeitungsmodus abbrechen**.

**Eigenschaften:**

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Columns</b>	<b>GridCollector Column</b>	Spaltensammlung. Jede Spalte hat eine Eigenschaft: <b>Name:</b> Nicht-leere Zeichenfolge.
<b>IncludesHeader</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, umfasst der Auswahlbereich die Kopfzeile der Tabelle.
<b>AvoidDuplications</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, werden doppelte Zeilen nicht gesammelt.
<b>MultiPageNavigation</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, werden die folgenden Eigenschaften aktiviert:  <b>MaxPagesToLookUp</b> <b>ForwardNavigation</b> <b>BackwardNavigation</b>
<b>MaxPagesToLookUp</b>	1	Ganzzahl. Die Anzahl der zusätzlichen Seiten, die jedes Mal abgerufen werden, wenn der Fetch-Vorgang durch eines der Steuerelemente ausgelöst wird, die die GridCollector-Daten verwenden. Der GridCollector implementiert den Fetching-Mechanismus (nicht das Steuerelement, das den GridCollector verwendet).
<b>ForwardNavigation</b>		
<b>AidKey</b>	PF8	Der AID-Schlüssel zum Abrufen der nächsten Seite.
<b>EndOfDataConditions</b>		Durch Klicken auf die Accelerator-Schaltfläche wird das Dialogfeld <b>EndOfDataConditions</b> geöffnet.
<b>BackwardNavigation</b>		
<b>AidKey</b>	PF7	Der AID-Schlüssel zum Abrufen der vorherigen Seite.
<b>EndOfDataConditions</b>		Durch Klicken auf die Accelerator-Schaltfläche wird das Dialogfeld <b>EndOfDataConditions</b> geöffnet.
<b>SaveCommand</b>		Führt eine Aktion oder eine Sammlung von Aktionen aus, wenn die Schaltfläche <b>Speichern</b> auf der verknüpften Tabelle geklickt wird. Durch Klicken auf die Accelerator-Schaltfläche wird das Dialogfeld <b>SaveCommand</b> geöffnet, in dem Sie die auszuführenden Aktionen angeben können.

## Aktualisieren von Daten

Wenn Sie eine Aktion angegeben haben, die in einer Tabelle ausgeführt werden soll, und diese Aktion sich auf eine Zeile bezieht, ist eventuell eine Aktualisierung erforderlich, um die Tabellendaten mit den aus dem grünen Bildschirm erfassten Daten zu synchronisieren. Zur Angabe einer Aktualisierung weisen Sie das zugehörige GridCollector-Steuerelement an, zum ersten Tabellenbildschirm zurückzugehen und alle Daten erneut zu erfassen. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie auf dem GridCollector-Steuerelement auf das Symbol **Bearbeiten**.
2. Wählen Sie im Eigenschaftsraster unter **BackwardNavigation** einen PF-Schlüssel aus der **AidKey**-Liste, der als AID-Schlüssel verwendet werden soll. Der Standardwert ist **PF7**.
3. Klicken Sie unter **BackwardNavigation** auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld **EndOfDataConditions**.

Das Dialogfeld **EndOfDataConditions** wird angezeigt.

4. Wählen Sie aus der Liste **Typ auswählen** die Stoppbedingung, um die erste Seite der Tabelle festzulegen, und klicken Sie dann auf **Hinzufügen**. Die Standardbedingung ist **Timeout**.
5. Klicken Sie auf **OK**.

## Eigenschaften "EndOfDataConditions"

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Timeout</b>		Wenn ausgewählt, wird die Sammlung der Daten gestoppt, wenn innerhalb des durch <b>WaitForResponseTimeout</b> angegebenen Werts keine Antwort eingeht.
<b>WaitForResponseTimeout</b>	2000	Timeout, in Millisekunden. Minimalwert ist 500 ms. Maximalwert ist 10000 ms.
<b>EmptyLine</b>		Wenn ausgewählt, wird die Sammlung der Daten gestoppt, sobald eine leere Zeile gefunden wurde.
<b>Text</b>		Wenn ausgewählt, wird die Sammlung der Daten gestoppt, wenn:  Die angegebene nicht-leere Zeichenfolge an der angegebenen Bildschirmposition gefunden wird.  oder:  Die angegebene Zeichenfolge leer ist und nichts an der angegebenen Bildschirmposition gefunden wird.
<b>EndOfDataText</b>		Der zu suchende Text. Verfügbar, wenn <b>Text</b> ausgewählt ist.
<b>EndOfDataTextLocation</b>	Anywhere	Die Position des Texts. Dies ist eine der folgenden Positionen: <ul style="list-style-type: none"><li>• Der gesamte Bildschirm, wie durch die Zeichenfolge <b>Anywhere</b> vorgegeben.</li><li>• Eine bestimmte, im Dialogfeld <b>Bildschirmposition</b> vorgegebene Position auf dem Bildschirm. Um dieses Dialogfeld zu öffnen, klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>EndOfDataTextLocation</b>.</li></ul>
<b>EndOfDataTextRow</b>		Die Zeile des Texts.
<b>EndOfDataTextColumn</b>		Die Spalte des Texts.



**Hinweis:** GridCollector überprüft die Stopp-Bedingungen von oben nach unten in der Liste, bis eine Bedingung erfüllt ist, und stoppt daraufhin das Sammeln von Daten. Daher können Sie Bedingungen umsortieren und so von denselben Bildschirmen unterschiedliche Datenmengen sammeln.

## Syntax

Jedes Steuerelement, das die Daten des GridCollector verwenden möchte, kann die Daten mithilfe der folgenden Syntax abrufen:

```
%%GridCollector_Name[Row_Number,Column_Name]%%
```

### Beispiele:

%%Customers[5,Address]%%	Definiert den Abruf der Adresse von Eintrag 5.
%%Customers[* ,Address]%%	Definiert den Abruf der Adresse aller Kunden. Dies kann zur Festlegung der Elementquelle eines Listensteuerelements nützlich sein.
%%Customers[3,*]%%	Definiert den Abruf aller Daten für den Kunden in der dritten Zeile.
%%Customers[* ,*]%%	Definiert den Abruf der GridCollector-Daten aller Kunden.

Auf einem Plus-Bildschirm werden jedes Mal, wenn neue Daten auf dem Bildschirm angezeigt werden, die Daten zu der GridCollector-Tabelle hinzugefügt.

## Image

Das Image-Steuerelement wird verwendet, um einen Bereich auf dem Bildschirm zu maskieren. Das Steuerelement wird in einer Plus-Sitzung ohne Rahmen angezeigt und kann wie folgt gefüllt werden:

**Image** Wenn Sie kein gültiges Bild auswählen oder keine gültige URL zum Bild angeben, ist das Image-Steuerelement auf dem Bildschirm unsichtbar.

**Color** Sie können entweder die Host-Hintergrundfarbe als Füllfarbe verwenden (Standard) oder eine benutzerdefinierte Farbe aus der Palette auswählen. Die Standardfarbe ist Schwarz. Wenn Sie eine transparente Füllfarbe auswählen, ist das Image-Steuerelement auf dem Bildschirm unsichtbar.

Sie können die Deckkraft des Image-Steuerelements ändern, um den Inhalt des Bildschirms hinter dem Steuerelement anzuzeigen. Wählen Sie dazu das Steuerelement aus, und klicken Sie dann auf das Symbol oben rechts im Rahmen des Steuerelements.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Typ</b>	<b>Bild</b>	Fülltyp. Kann entweder <b>Bild</b> oder <b>Farbe</b> sein.
<b>ImagePath</b>	Leere Zeichenfolge	Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche, um den Ordner mit dem Projektbilder-Pool zu öffnen, in dem Sie eine Bilddatei mit dem Format <b>JPG</b> , <b>GIF</b> oder <b>PNG</b> auswählen können. Um ein anderes Bild auszuwählen, klicken Sie auf <b>Zum Pool hinzufügen</b> , und navigieren Sie zu dem Bild, das Sie verwenden möchten. Die Bilddatei wird in den Bilder-Pool kopiert und zusammen mit dem Projekt gespeichert.  Alternativ können Sie den Speicherort eines Bildes in Form des vollständigen Pfades oder der vollständigen Webadresse in das Feld <b>ImagePath</b> eingeben.  Nur verfügbar, wenn <b>Type</b> auf <b>Image</b> eingestellt ist.
<b>ImagePosition</b>	<b>Stretch</b>	Position und Größe des ausgewählten Bildes. Kann eine der folgenden Möglichkeiten sein:  <b>Stretch</b> (Standard) <b>Fill</b> <b>Fit</b> <b>Tile</b> <b>Center</b>  Nur verfügbar, wenn <b>Type</b> auf <b>Image</b> eingestellt ist.

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>ColorSettings</b>		Nur verfügbar, wenn <b>Type</b> auf <b>Color</b> eingestellt ist.
<b>Hintergrund</b>	Schwarz	Gibt die Füllfarbe des Steuerelements an. Kann eine der folgenden sein: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromHost</b>: Die Host-Hintergrundfarbe wird verwendet.</li> <li>• <b>Custom</b>: Sie wählen eine Farbe aus der Farbpalette aus.</li> </ul>

## InputField

Das InputField-Steuerelement stellt ein Texteingabefeld bereit, in das der Benutzer Text eingeben kann, der dann an einer angegebenen Bildschirmposition hinzugefügt wird.

Zum Beispiel kann mit InputField das Layout eines Bildschirms mit einer Reihe von Eingabefeldern modernisiert oder rationalisiert werden. InputField-Steuerelemente können dort platziert werden, wo sie am nützlichsten sind. Die Informationen, die der Benutzer eingibt, werden dann an den Bildschirmpositionen der herkömmlichen bearbeitbaren Bereiche hinzugefügt.



**Hinweis:** Wenn das Steuerelement in einem Bildschirm von Plus verwendet wird, zeigt das Eingabefeld den Wert der Bildschirmposition mit der angegebenen Länge an. Wenn die Bildschirmposition allerdings ein geschütztes Feld ist, ist keine Eingabe in das InputField-Steuerelement zulässig.

Darüber hinaus, falls die Länge 0 ist (der Standardwert), werden Daten bis zum Ende des grünen Bildschirmfelds gelesen, auf das sich das Steuerelement bezieht, und die Anzahl der Zeichen ist durch die Länge des grünen Bildschirms begrenzt.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>IsEnabled</b>	Aktiviert	Gibt an, ob das Steuerelement Benutzereingaben akzeptiert
<b>IsNumeric</b>	Deaktiviert	Gibt an, ob die Eingabe numerisch ist oder alle Zeichen enthalten kann.
<b>IsPassword</b>	Deaktiviert	Wenn aktiviert, wird ein Maskenzeichen (*) anstelle der eingegebenen Zeichen angezeigt.
<b>Length</b>	0	Die maximale Anzahl von Zeichen, die das Eingabefeld enthalten kann. Ein Wert von 0 bedeutet, dass die Anzahl der Zeichen durch die Länge des grünen Bildschirmfelds begrenzt ist.
<b>AutoTab</b>	Deaktiviert	Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist und die Länge des eingefügten Textes die Länge des Eingabefeldes erreicht, springt der Cursor automatisch zum nächsten Feldsteuerelement, wie durch die Eigenschaft <b>TabOrder</b> definiert.

## Label

Das Label-Steuerelement ist ein einzeliges Steuerelement, das verwendet wird, um beliebigen statischen Text an einer bestimmten Position auf einem Bildschirm zu platzieren.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>HostText</b>	Aktiviert	Wenn markiert, wird der Host-Text, der sich an der Position ( <b>StartRow</b> , <b>StartColumn</b> ) befindet, als Beschriftungstext verwendet. Wenn unmarkiert, wird <b>LabelText</b> verfügbar.
<b>LabelText</b>	Label	Wenn <b>HostText</b> nicht markiert ist, gibt dies den benutzerdefinierten Text an, der in der Beschriftung angezeigt wird.  <b>Hinweis:</b> Sie können eine neue Zeile erstellen oder eine bestehende Zeile durch Drücken von <b>Alt +Eingabetaste</b> teilen.
<b>TranslateText</b>	Deaktiviert	Wenn markiert, wird der Label-Text unter Verwendung der im Fenster <b>Projekteinstellungen</b> ausgewählten Sprachdatei übersetzt.
<b>TextLocation</b>	<b>InPlace</b>	Die (Zeile, Spalte), von der der Beschriftungstext entnommen werden soll. <b>InPlace</b> bedeutet, dass der Beschriftungstext von der auf der Seite <b>Screen Design</b> angegebenen Position des Steuerelements oder von der durch die <b>SearchFor</b> -Bedingung definierten Position des logischen Markers entnommen werden soll.  Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters <b>Bildschirmposition auswählen</b> festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>TextLocation</b> klicken.
<b>TextLength</b>	0	Gibt die Anzahl der Zeichen im Beschriftungstext an.
<b>Alignment</b>	Left	Gibt die Ausrichtung des Beschriftungstexts an:  <b>Left</b> <b>Center</b> <b>Right</b>

## Übersetzen von Label-Text

Sie können angeben, dass der Text von bestimmten Label-Steuerelementen in eine andere Sprache übersetzt wird. Hierzu müssen Sie eine Übersetzungs-Ressourcendatei erstellen, wobei es sich um eine .CSV-Datei mit durch Semikolons getrennte Zeichenfolgen handelt. Anschließend konfigurieren Sie die Label-Steuerelemente.

### Konfigurieren der Label-Übersetzung

1. Erstellen Sie eine Übersetzungs-Ressourcendatei der folgenden Form:

```
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase; <target_language_phrase>
```

2. Speichern Sie die Datei als eine .CSV-Datei.
3. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Fenster **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

4. Wählen Sie im linken Bereich **Übersetzung** aus.
5. Klicken Sie auf **Durchsuchen** neben dem Feld **Übersetzungsdatei**.

Das Fenster **Übersetzungsdatei auswählen** wird angezeigt.

6. Wählen Sie die gewünschte Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.



**Hinweis:** Sie können auch eine URI in das Feld **Übersetzungsdatei** eingeben. Die URI kann Parameter wie etwa die Benutzerdaten enthalten. Zum Beispiel:

```
https://<Benutzer-ID>:<Kennwort>@www.<Domäne>.com
```

Dies liegt im Ermessen des Benutzers. Transaktionssicherheit ist nicht garantiert.

7. Optional: Markieren Sie **Erstellte Labels übersetzen**,
8. Klicken Sie auf **OK**.

### Aktivieren der Label-Übersetzung

1. Wählen Sie jedes Label-Steuererelement im Screen Designer aus.
2. Aktivieren Sie **TranslateText** im Eigenschaftsraster.

## MultiLine

Das MultiLine-Steuererelement stellt ein Texteingabefeld bereit, in das der Benutzer Text eingeben kann, der dann an einer angegebenen Bildschirmposition eingefügt wird.

Zum Beispiel kann mit MultiLine das Layout eines Bildschirms mit Eingabefeldern modernisiert oder rationalisiert werden, die mehr als eine Zeile enthalten. MultiLine-Steuererelemente können dort platziert werden, wo sie am nützlichsten sind. Die Informationen, die Sie eingeben, werden dann an den Bildschirmpositionen der herkömmlichen bearbeitbaren Bereiche eingefügt.

Wenn Sie Text in ein MultiLine-Steuererelement eingeben, wird der Text automatisch umgebrochen. Zum Einfügen einer neuen Zeile drücken Sie **Alt+Eingabe**.

Wenn das Steuererelement in einer Plus-Sitzung verwendet wird, zeigt das Steuererelement den Wert der Bildschirmposition mit der angegebenen Länge an. Wenn die Bildschirmposition allerdings ein geschütztes Feld ist, ist keine Eingabe in das InputField-Steuererelement zulässig.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>IsEnabled</b>	Aktiviert	Gibt an, ob das Steuererelement Benutzereingaben akzeptiert
<b>IsNumeric</b>	Deaktiviert	Gibt an, ob die Eingabe numerisch ist oder alle Zeichen enthalten kann.
<b>Length</b>	0	Die maximale Anzahl von Zeichen, die das Eingabefeld enthalten kann. Ein Wert von 0 bedeutet, dass die Anzahl der Zeichen durch die Länge des grünen Bildschirmsfelds begrenzt ist.



**Hinweis:** Die Eigenschaft **IsPassword** ist für das Steuererelement MultiLine nicht verfügbar. Wird ein Kennwort-Steuererelement benötigt, müssen Sie das InputField-Steuererelement verwenden.

## MessageBox

Das MessageBox-Steuererelement ist ein Warnungs-Meldungsfeld, das mit Titel, Symbol, ein bis drei Schaltflächen und einer Meldung konfiguriert werden kann.

MessageBox-Steuererelemente sind besonders nützlich, wenn ein grüner Bildschirm eine Meldung produziert, der Bildschirm jedoch von einer Bildschirmleinwand bedeckt ist. In dieser Situation ist die

Meldung nicht sichtbar. Durch Verwendung eines MessageBox-Steuerelements wird dieses Problem behoben.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Titel</b>	Titel	Der Titel des Meldungsfelds. Collector-kompatibel.
<b>Text</b>	Meldung	Die Meldung, die im Meldungsfeld angezeigt werden soll. Collector-kompatibel.   <b>Hinweis:</b> Sie können eine neue Zeile erstellen oder eine bestehende Zeile durch Drücken von <b>Alt + Eingabetaste</b> teilen.
<b>IconPath</b>	Warning.png	Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche, um den Ordner mit dem Projektbilder-Pool zu öffnen, in dem Sie eine Bilddatei mit dem Format JPG, GIF oder PNG auswählen können. Um ein anderes Bild auszuwählen, klicken Sie auf <b>Zum Pool hinzufügen</b> , und navigieren Sie zu dem Bild, das Sie verwenden möchten. Die Bilddatei wird in den Bilder-Pool kopiert und zusammen mit dem Projekt gespeichert.  Vier Bilddateien werden bereitgestellt:  Error.png Question.png Warning.png Information.png
<b>Button</b>		
<b>IsVisible</b>	Aktiviert Deaktiviert Aktiviert	Wenn aktiviert, wird die Schaltfläche im Meldungsfeld angezeigt.
<b>Caption</b>	OK Leere Zeichenfolge Abbrechen	Der Text, der im Meldungsfeld angezeigt werden soll. Collector-kompatibel.
<b>Aktionen</b>	Leere Liste	Eine oder mehrere Aktionen werden nacheinander vom Anfang bis zum Ende in der im Dialogfeld <b>Aktionen</b> angegebenen Liste ausgeführt.

## RadioButton

Mit dem RadioButton-Steuerelement wird Text an eine angegebene Bildschirmposition hinzugefügt.



**Hinweis:** Wenn das Steuerelement in einer Plus-Sitzung verwendet wird und die Bildschirmposition ein geschütztes Feld ist, ist das Steuerelement deaktiviert.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>GroupName</b>	Leere Zeichenfolge	Die Optionsschaltflächengruppe, zu der diese Optionsschaltfläche gehört.

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>SelectedState</b>	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei aktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.
<b>UnselectedState</b>	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei deaktiviertem Steuerelement auszuführen sind.

## Tab

Tab bietet einen Bereich auf dem Bildschirm, dem Sie andere Steuerelemente zuweisen können. Es können mehrere Tab-Steuerelemente auf einem Bildschirm vorhanden sein, wobei mehrere Tab-Elemente in einem Tab-Steuerelement enthalten sein können.

Um ein Steuerelement einem Tab-Element zuzuweisen, ziehen Sie das Steuerelement auf das entsprechende Tab-Element.

Wenn Sie ein anderes Tab-Element auswählen, wird dieses Tab-Element zusammen mit seinen Steuerelementen angezeigt.



### Notes:

- Das Löschen eines Tab-Elements löscht alle ihm zugewiesenen Steuerelemente.
- Das Löschen eines Tab-Steuerelements löscht alle zugehörigen Tab-Elemente und die ihnen zugewiesenen Steuerelemente.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>TabItems</b>	Leere Sammlung	Listet alle Tab-Elemente und ihre Steuerelemente auf. Jedes Tab-Element hat eine Beschriftung.
<b>HeaderWidth</b>	Statisch	Legt die Breite der Kopfzeilen des Tab-Elements fest. <b>Statisch</b> legt eine durch <b>HeaderSize</b> vorgegebene feste Breite fest. <b>Dynamisch</b> legt eine durch die Länge des Kopfzeilentexts bestimmte variable Breite fest.
<b>HeaderSize</b>	8	Legt die feste Breite der Kopfzeilen des Tab-Elements fest.
<b>ColorSettings</b>		
<b>Background</b>		Gibt die für den Hintergrund des Steuerelements verwendete Farbe an. Kann eine der folgenden sein: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromHost</b>: Die Host-Hintergrundfarbe wird verwendet.</li> <li>• <b>Custom</b>: Sie wählen eine Farbe aus der Farbpalette aus.</li> </ul>

## Table

Das Table-Steuerelement formatiert Daten aus mehreren Bildschirmen als scrollbare Tabelle mit Filter- und Sortierfähigkeit.

Das Table-Steuerelement verwendet ein vordefiniertes GridCollector-Steuerelement als Datenquelle. Wenn bereits ein einzelner GridCollector auf dem Bildschirm vorhanden ist, verknüpft sich das Table-

Steuerelement automatisch mit diesem. Wenn kein GridCollector auf dem Bildschirm vorhanden ist, müssen Sie einen GridCollector manuell mit der Eigenschaft **LinkedGridCollectorName** verknüpfen.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>LinkedGridCollectorName</b>	<b>GridCollector1</b>	Name des GridCollector-Steuerelements, mit dem das Table-Steuerelement verknüpft wird.
<b>Columns</b>		Sammlung von Spalten
<b>Title</b>	Name der verknüpften GridCollector-Spalte.	Der sichtbare Spaltentitel.
<b>IsVisible</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, ist die Spalte auf einem Bildschirm von Plus sichtbar.
<b>ColumnAlignment</b>	<b>Left</b>	Richtet den Text in den Zellen aus. Kann Folgendes sein:  <b>Left</b> <b>Center</b> <b>Right</b>
<b>ColumnAliasInGridCollector</b>		Der Name der GridCollector-Spalte, aus der die Daten entnommen werden.
<b>ContentSettings</b>		
<b>Datentyp</b>	<b>String</b>	Kann Folgendes sein:  <b>String</b> <b>Number</b> <b>Date</b>
<b>Steuerelementtyp</b>	<b>None</b>	Die folgenden Steuerelemente können zur Angabe neuer Werte in Tabellenzellen verwendet werden. Kann Folgendes sein:  <b>None</b> <b>TextBox</b> <b>CheckBox</b> <b>RadioButton</b> <b>Calendar</b> <b>Combo</b>  Für weitere Einstellungen klicken Sie auf die Accelerator-Taste neben dem ausgewählten Steuerelement.   <b>Notes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TextBox</b> gibt ein Standard-Textfeld an. Es sind keine anderen Einstellungen verfügbar.</li> <li>• <b>Combo</b> funktioniert ähnlich wie das <b>Chooser</b>-Steuerelement.</li> </ul>
<b>IsHeaderVisible</b>	Deaktiviert	Wenn aktiviert, zeigt die Tabelle die Kopfzeilen der Spalten.
<b>IsFilterable</b>	Aktiviert	Wenn markiert, wird der Tabelle ein Feld <b>Filter</b> hinzugefügt. Der eingegebene Wert filtert alle Zeilen heraus, bis auf diejenigen mit Strings oder einem String-Präfix, das zum Filtertext einer Spalte passt.

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>IsMoreButtonVisible</b>	Aktiviert	Wenn markiert, wird dem Tabellentitel eine <b>More</b> -Schaltfläche hinzugefügt. <b>More</b> blättert auf dem Bildschirm nach unten, bis keine weiteren Tabellendaten mehr vorhanden sind.
<b>IsAutoNavigateOnLoad</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, veranlasst das Table-Steuerelement, dass der GridCollector die nächsten Seiten automatisch abrufen, wenn das Table-Steuerelement aktiviert ist.
<b>IsExportButtonVisible</b>	Deaktiviert	Wenn aktiviert, ist das Hinzufügen einer Schaltfläche <b>Export</b> zum Tabellentitel aktiviert. Dies ermöglicht dem Benutzer das Exportieren des Inhalts der Tabelle in eine durch Komma getrennte Datei .csv für die Verwendung in Microsoft Excel.
<b>DefaultRowCommand</b>	InPlace	<p>Dient zur Angabe einer Aktion oder mehrerer Aktionen, die ausgeführt werden, wenn der Benutzer auf eine Zeile doppelklickt. Beim Erstellen von Aktionen kann der Text mit Hilfe der folgenden Syntax einer beliebigen Tabellenzelle einer doppelt geklickten Zeile entnommen werden.</p> <p><code>##ColumnAliasInGridCollector##</code></p> <p>Mit Hilfe der folgenden Syntax kann außerdem Text aus einem beliebigen Collector-Steuerelement entnommen werden.</p> <p><code>%%GlobalVariableName%%</code></p> <p>Wenn der Wert von <b>DefaultRowCommand</b> auf <b>ClearField</b>, <b>SetCursor</b> oder <b>SetText</b> eingestellt wird, dann kann <b>TextInsertionLocation</b> auf eine der folgenden Angaben eingestellt werden:</p> <p><b>InPlace:</b> Die Position des Steuerelements, wie in <b>Screen Design</b> angegeben, oder die Position des logischen Markers, wie durch die SearchFor-Bedingung definiert.</p> <p>oder:</p> <p><b>Relative:</b> Die Position der Aktion, die relativ zur Position der Zeile ausgeführt wird, die im verknüpften GridCollector-Steuerelement angeklickt wurde, unter Berücksichtigung des angegebenen <b>Offset</b> (row,column). Siehe Hinweise unten.</p>



#### Notes:

- Wenn der Wert von **TextInsertionLocation** auf **Relative** gesetzt ist, kann die Vorwärts- oder Rückwärts-Navigation auf dem grünen Bildschirm ausgelöst werden. In diesem Fall und vorausgesetzt, die Zielzeile befindet sich nicht länger an der erwarteten Position, aktualisiert das verknüpfte GridCollector-Steuerelement die Daten, um die Tabellendaten mit den aus dem grünen Bildschirm erfassten Daten neu zu synchronisieren.
- Die **Offset**-Werte (row,column) werden zur äußersten linken (row,column) Position des ausgewählten Datensatzes hinzugefügt, wie im verknüpften GridCollector-Steuerelement dargestellt.

### Ändern von Tabellendaten im Plus-Modus

Um Tabellendaten ändern zu können, müssen Sie über die **Steuerelementtyp**-Einstellungen Steuerelemente zur Tabelle hinzufügen.

So ändern Sie Tabellendaten im Plus-Modus

1. Verwenden Sie die Table-Steuerelemente zum Ändern der Daten.
2. Klicken Sie auf **Speichern**.

Die Tabelle navigiert zu den Seiten mit den geänderten Zeilen und aktualisiert die Werte auf dem grünen Bildschirm. Nach Abschluss der Aktualisierung wird die Aktion GridCollector **SaveCommand** ausgeführt. Dadurch werden die Änderungen in der Green-Screen-Anwendung gespeichert.

## Tooltip

Das Tooltip-Steuerelement wird aktiviert, wenn der Mauszeiger über den Bildschirmbereich bewegt wird, den der Tooltip einnimmt.

Es gibt zwei Modi für Tooltip:

- Statischer Modus** Dabei ist der Inhalt von Tooltip eine freie Zeichenfolge. Die Zeichenfolge kann durch Collectors festgelegte globale Parameter enthalten.
- Erweiterter Modus** Dabei kann Tooltip Text von einer Bildschirmposition lesen und als angezeigten Text verwenden.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Caption</b>	Leere Zeichenfolge	Gibt den in Tooltip angezeigten Text an. Von Collector gespeicherte Daten können verwendet werden.
<b>Advanced</b>	Deaktiviert	Aktiviert den erweiterten Modus, wenn aktiviert.
<b>KeyTextLocation</b>	<b>InPlace</b>	Die Position (Zeile, Spalte), an der der Text vom Bildschirm erfasst wird. <b>InPlace</b> bedeutet die in der Ansicht <b>Screen Design</b> angegebene Position des Steuerelements oder die durch die <b>SearchFor</b> -Bedingung definierte Position des logischen Markers.  Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters <b>Bildschirmposition auswählen</b> festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>KeyTextLocation</b> klicken. Nur erweiterter Modus.
<b>TooltipItems</b>		Gibt eine Liste von Elementen an, die das Tooltip-Steuerelement anzeigt. Nur erweiterter Modus.  <b>Key:</b> Die Zeichenfolge auf dem Host-Bildschirm, unter der die Tooltip-Beschriftung angezeigt wird. <b>Caption:</b> Der Text, der auf dem Tooltip-Steuerelement angezeigt werden wird. Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können ebenfalls verwendet werden. Drücken Sie <b>Alt +Eingabe</b> zum Hinzufügen einer neuen Zeile.

### Importieren von Elementen aus einer .csv-Datei

Um diese Funktion erfolgreich verwenden zu können, müssen die Inhalte der .csv-Datei im folgenden Format vorliegen:

```
<KEY><DEL><TIP>
```

wobei

Dies ...	dies bezeichnet ...
<KEY>	Schlüssel des Emulationstext auf dem Bildschirm.
<DEL>	Trennzeichen (;). Dies ist das einzige unterstützte Trennzeichen.
<TIP>	Tooltip-Text.

Zum Beispiel:

```
#Tool Tip values
TSO;TSO log on
Password;Enter your password
Application required;Enter your CICS application name
Userid;Enter your user ID
```

Um eine .csv-Datei zu importieren:

1. Klicken Sie im Eigenschaftennraster auf die Accelerator-Schaltfläche neben **Tooltiptems**.
2. Klicken Sie im Dialogfeld **Tooltiptems** auf das Symbol **Import**.
3. Wählen Sie die .csv-Datei aus.
4. Klicken Sie auf **OK**.

## WebFrame

WebFrame ist ein Steuerelement, das als Symbol oder als eingebettetes Fenster auf dem Bildschirm angezeigt werden kann. Es kann ein Symbol in Form eines kleinen Globus eingerichtet werden, über das die im Feld des Host-Bildschirms enthaltene Postadresse auf einer Karte angezeigt wird. Bei Anzeige des Bildschirms wird der unter einer vorgegebenen Webadresse abgelegte Inhalt in einem eingebetteten Fenster angezeigt.

### Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Modus</b>	<b>Popup</b>	Legt fest, ob WebFrame als Symbol ( <b>Pop-up</b> ) oder als eingebettetes Fenster ( <b>Embedded</b> ) angezeigt wird.
<b>ImagePath</b>	Leere Zeichenfolge	Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche, um den Ordner mit dem Projektbilder-Pool zu öffnen, in dem Sie eine Bilddatei mit dem Format <b>JPG</b> , <b>GIF</b> oder <b>PNG</b> auswählen können. Um ein anderes Bild auszuwählen, klicken Sie auf <b>Zum Pool hinzufügen</b> , und navigieren Sie zu dem Bild, das Sie verwenden möchten. Die Bilddatei wird in den Bilder-Pool kopiert und zusammen mit dem Projekt gespeichert.  Alternativ können Sie den Speicherort eines Bildes in Form des vollständigen Pfades oder der vollständigen Webadresse in das Feld <b>ImagePath</b> eingeben.  Nur verfügbar, wenn für <b>Modus Popup</b> ausgewählt ist.
<b>URLSource</b>	Leere Zeichenfolge	Jede gültige Webadresse. Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können zur Angabe des Ziels verwendet werden.
<b>Width</b>	500	Fensterbreite in Pixel.
<b>Height</b>	500	Fensterhöhe in Pixel.

# Gemeinsame Eigenschaften

Jede der folgenden Eigenschaften kann von mehr als einer Art Steuerelement verwendet werden:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Name</b>		<p>Gibt einen benutzerdefinierten Namen für das Steuerelement vor.</p> <p> <b>Hinweis:</b> Wenn eine Regel mehr als ein Steuerelement desselben Typs auf demselben Bildschirm erzeugt, wird die folgende Namenskonvention verwendet:</p> <p><code>&lt;name&gt;</code>, <code>&lt;name&gt;_1</code>, ...  <code>&lt;name&gt;_&lt;name&gt;</code></p>
<b>Caption</b>	Name des Steuerelements.	Der Text, der auf dem Steuerelement angezeigt werden soll. Im Eigenschaftensraster können Sie im Abschnitt <b>Style</b> den Text fett oder kursiv machen bzw. unterstreichen.
<b>IsVisible</b>	Aktiviert	Wenn aktiviert, ist das Steuerelement auf einem Plus-Bildschirm sichtbar.
<b>Tooltip</b>	Leere Zeichenfolge	Der ToOLTIPtext wird angezeigt, wenn der Mauszeiger über die Schaltfläche bewegt wird. Wenn die Zeichenfolge leer ist, wird kein ToOLTIP angezeigt.
<b>TextInsertionLocation</b>	<b>InPlace</b>	<p>Die Position (Zeile, Spalte), an der der Text auf dem Bildschirm eingefügt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>InPlace</b> bedeutet die in der Ansicht <b>Screen Design</b> angegebene Position des Steuerelements oder die durch die <b>SearchFor</b>-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</li> <li>• <b>None</b> bedeutet, dass das Steuerelement keine vorgegebene Position im grünen Bildschirm hat und seine Funktion unabhängig vom grünen Bildschirm ist.</li> </ul> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters <b>Bildschirmposition auswählen</b> festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>TextInsertionLocation</b> klicken.</p>
<b>BoundVariable</b>		Eine Datenquelle, die Steuerelemente zum Lesen oder Schreiben verwenden können, so dass sie miteinander interagieren können.
<b>ControlTarget</b>	<b>MainArea</b>	Das Steuerelementziel ist der Bereich, der im aktuell ausgewählten Thema für die Positionierung des Steuerelements angegeben ist. <b>MainArea</b> ist der Bereich, den der grüne Bildschirm einnimmt.
<b>Style</b>	Leere Zeichenfolge	Durch "Stil" wird das Aussehen eines Steuerelements definiert. Die möglichen Werte werden in der Liste der Elemente des aktuell ausgewählten Themas angezeigt. Wenn keine Angabe vorliegt, wird der Standardstil verwendet.
<b>ColorSettings</b>	<b>Background</b>	Gibt die für den Hintergrund des Steuerelements verwendete Farbe an. Kann eine der folgenden sein:

Name	Standardwert	Beschreibung
<b>Foreground</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromStyle</b>: Die Farbe wird von der im Designstil definierten Farbe übernommen.</li> <li>• <b>FromHost</b>: Die Host-Hintergrundfarbe wird verwendet.</li> <li>• <b>Custom</b>: Sie wählen eine Farbe aus der Farbpalette aus.</li> </ul> <p>Die für den Vordergrund des Steuerelements verwendete Farbe. Kann eine der folgenden sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromStyle</b>: Die Farbe wird von der im Designstil definierten Farbe übernommen.</li> <li>• <b>FromHost</b>: Die Host-Vordergrundfarbe wird verwendet.</li> <li>• <b>Custom</b>: Sie wählen eine Farbe aus der Farbpalette aus.</li> </ul>
<b>FontSettings</b>		<p>Gibt die Schriftart des verwendeten Textes an:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fett, Kursiv und Unterstrichen</b> für <b>CheckBox, Label, RadioButton</b> und <b>Tooltip</b>.</li> <li>• <b>Fett und Kursiv</b> für <b>Button</b>.</li> </ul>
<b>RowOffset</b>	0	<p>Vertikaler Versatz im Verhältnis zu der Zeile, in der sich der logische Marker befindet. Logische Marker werden durch die SearchFor-Bedingung definiert. Ein positiver oder negativer Wert definiert die Bildschirmposition als die Anzahl der Zeilen nach oben oder nach unten vom logischen Marker aus.</p> <p>Durch einen falschen Wert für den Versatz kann das Steuerelement an einer ungünstigen Position platziert werden.</p>
<b>ColumnOffset</b>	0	<p>Horizontaler Versatz im Verhältnis zu der Spalte, in der sich der logische Marker befindet. Logische Marker werden durch die SearchFor-Bedingung definiert. Ein positiver oder negativer Wert definiert die Bildschirmposition als die Anzahl der Spalten nach rechts oder links vom logischen Marker aus.</p> <p>Durch einen falschen Wert für den Versatz kann das Steuerelement an einer ungünstigen Position platziert werden.</p>
<b>RowSpan</b>	0	<p>Wenn dieser Wert ungleich Null ist, wird die Höhe des durch die SearchFor-Bedingung definierten logischen Markers überschrieben.</p>
<b>ColumnSpan</b>	0	<p>Wenn dieser Wert ungleich Null ist, wird die Breite des durch die SearchFor-Bedingung definierten logischen Markers überschrieben.</p>
<b>ZOrder</b>	Der höchste Wert <b>ZOrder</b> aller Steuerelemente auf dem derzeitigen Bildschirm auf der Seite "Screen Design" außer <b>Topmost + 1</b>	<p>Gibt die Stapelreihenfolge von zwei oder mehreren Steuerelementen vor. Steuerelemente mit höheren Werten für <b>ZOrder</b> werden weiter oben im Stapel bzw. näher zum Vordergrund angezeigt.</p>
<b>TabOrder</b>	Standard (Reihenfolge nach Position)	<p>Legt die Navigationsreihenfolge des Cursors bei Verwendung der <b>Tab</b>-Taste fest. Die Aktivierreihenfolge wird durch Auswahl von <b>TabOrder</b> in der Screen Designer-Symboleiste angezeigt. Nur eine</p>

Name	Standardwert	Beschreibung
		benutzerdefinierte Aktivierreihenfolge wird angezeigt, nicht die Standardreihenfolge.

## Aktionen

Aktionen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie im Dialogfeld **Aktionen** hinzugefügt wurden.

Aktion	Beschreibung	Werte
<b>ClearField</b>	Löscht den Inhalt eines vorgegebenen Feldes an einer vorgegebenen Bildschirmposition.	<p><b>FieldLocation</b> Die Position (Zeile, Spalte), an der sich das Feld auf dem Bildschirm befindet. <b>InPlace</b> bedeutet die auf der Seite <b>Screen Design</b> angegebene Position des Steuerelements oder die durch die <b>SearchFor</b>-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</p> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters <b>Bildschirmposition auswählen</b> festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>FieldLocation</b> klicken.</p>
<b>Email</b>	Sendet eine E-Mail an die angegebene Adresse.	<b>ActionTarget</b> Die E-Mail-Adresse des Empfängers.
<b>EmulationCommand</b>	Führt einen bestimmten Emulationsbefehl aus.	<b>EmulationCommand</b> Die möglichen Werte sind aufgelistet.
<b>RunApplication</b>	Führt eine angegebene Anwendung auf dem Rechner des Benutzers aus.	<p><b>ActionTarget</b></p> <p>Auszuführende Befehlszeile. Zum Beispiel:  <code>C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe</code></p> <p><b>AdditionalArguments</b></p> <p>Anwendungsargumente Zum Beispiel:  <code>/callto:+5555555</code></p> <p>Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können für die Angabe von Parametern verwendet werden für <b>ActionTarget</b> und <b>AdditionalArguments</b>.</p>
<b>RunMacro</b>	Führt ein angegebenes Makro aus.	<b>ActionTarget</b> Der vollständige Pfad der auszuführenden Makrodatei oder der Pfad relativ zum Makroordner. Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können als Argumente verwendet werden.
<b>RunScript</b>	Bewirkt die Ausführung eines angegebenen Skripts.	<b>ActionTarget</b> Der vollständige Pfad der auszuführenden Skriptdatei oder der Pfad relativ zum Skriptordner. Von

Aktion	Beschreibung	Werte
		Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können als Argumente verwendet werden.
<b>SetCursor</b>	Positioniert den Cursor auf die vorgegebene Bildschirmposition.	<p><b>CursorLocation</b> Die Position (Zeile, Spalte), an der der Cursor auf dem Bildschirm gesetzt wird. <b>InPlace</b> bedeutet die in der Ansicht <b>Screen Design</b> angegebene Position des Steuerelements oder die durch die <b>SearchFor</b>-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</p> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters <b>Bildschirmposition auswählen</b> festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>CursorLocation</b> klicken.</p>
<b>SetText</b>	<p>Fügt Text an der angegebenen Bildschirmposition eines ungeschützten Felds ein.</p> <p>Wenn die angegebene Position nicht in einem ungeschützten Feld liegt, erfolgt keine Aktion.</p>	<p><b>TextInsertionLocation</b> Die Position (Zeile, Spalte), an der das Steuerelement auf dem Bildschirm eingefügt wird. <b>InPlace</b> bedeutet die in der Ansicht <b>Screen Design</b> angegebene Position des Steuerelements oder die durch die <b>SearchFor</b>-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</p> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters <b>Bildschirmposition auswählen</b> festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld <b>TextInsertionLocation</b> klicken.</p> <p><b>ActionTarget</b> Der einzufügende Text.</p>
<b>SetValueToAVariable</b>	Erstellt eine globale Variable und weist ihr einen Wert zu. Wenn die globale Variable bereits vorhanden ist, wird ihr Wert zurückgesetzt.	<p><b>GlobalVariableName</b> Der Name der globalen Variable.</p> <p><b>Content</b> Der Wert der globalen Variable.</p> <p>Ausdrücke, die Werte anderer bereits vorhandener globaler Variablen enthalten, können in der Form % %&lt;other_variable_name&gt; %% verwendet werden.</p>
<b>WebSite</b>	Führt den Standardbrowser des Benutzers aus, um zu einer bestimmten Website zu navigieren.	<b>ActionTarget</b> Webadresse Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten

Aktion	Beschreibung	Werte
		können als Argumente verwendet werden.

## Das Kontextmenü zu einem Steuerelement

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Steuerelement klicken, wird ein Kontextmenü mit den folgenden Menüoptionen angezeigt:

Option	Beschreibung
<b>In Regel konvertieren</b>	Konvertiert ein statisches Steuerelement in der Ansicht Screen Design in ein von Rule Manager verwaltetes dynamisches Steuerelement.
<b>Ausschneiden</b>	Schneidet ein Steuerelement aus und kopiert es in die Screen Designer-Zwischenablage.
<b>Kopieren</b>	Kopiert ein Steuerelement in die Screen Designer-Zwischenablage.
<b>Einfügen</b>	Fügt ein Steuerelement aus der Screen Designer-Zwischenablage in den zurzeit im Arbeitsbereich der Ansicht Screen Design angezeigten Bildschirm ein.
<b>Löschen</b>	Löscht ein Steuerelement.
<b>Deaktivieren / Aktivieren</b>	<p>Deaktiviert ein Steuerelement. Das Steuerelement verbleibt im Projekt, wird jedoch nicht für den angepassten Bildschirm verwendet. Oben rechts am Steuerelement wird ein Ausrufezeichen angezeigt, das besagt, dass das Steuerelement deaktiviert ist. Um ein Steuerelement zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Steuerelement, und wählen Sie im Popup-Menü die Option <b>Aktivieren</b> aus.</p> <p>Sie können ein deaktiviertes Steuerelement zwar bearbeiten, jedoch erst für einen angepassten Bildschirm verwenden, nachdem es aktiviert wurde.</p> <p>Wenn Sie ein deaktiviertes Steuerelement kopieren oder in eine Regel konvertieren, bleibt das Steuerelement deaktiviert.</p>
<b>In den Hintergrund</b>	Wenn zwei oder mehr Steuerelemente übereinander dargestellt werden, wird das ausgewählte Steuerelement durch diese Option an das untere Ende des Stapels versetzt.
<b>In den Vordergrund</b>	Wenn zwei oder mehr Steuerelemente übereinander dargestellt werden, wird das ausgewählte Steuerelement durch diese Option an das obere Ende des Stapels versetzt.

# Anleitung

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Informationen zu den Steuerelementen und Regeln für Screen Designer.

## Designs verwenden

Mit einem Design werden das Bildschirmlayout und das Erscheinungsbild der Steuerelemente für alle Bildschirme eines Anpassungsprojekts definiert.

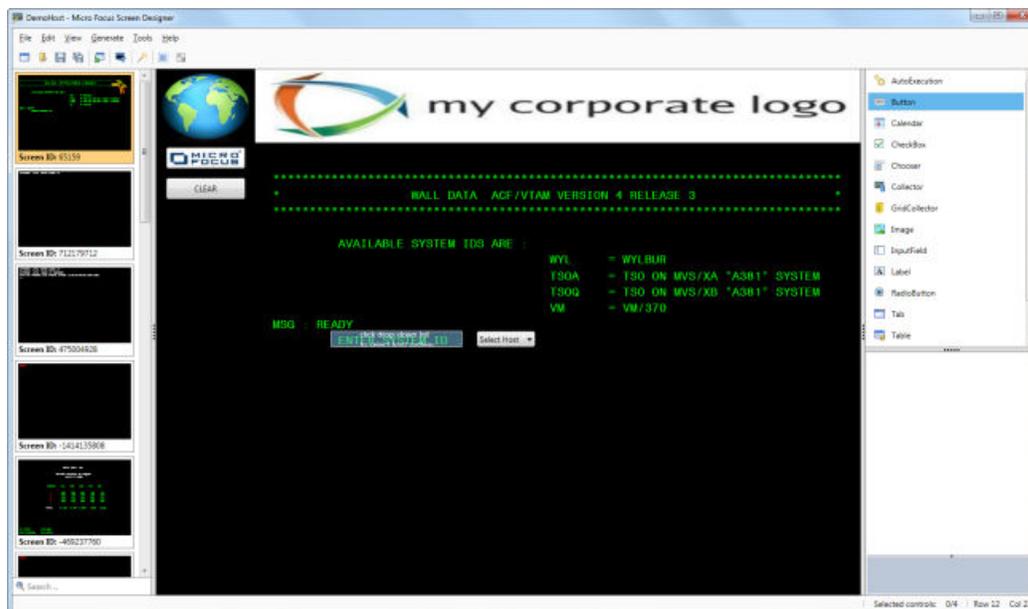
Das Bildschirmlayout besitzt laut Definition einen rechteckigen Hauptbereich in der Mitte, der von rechteckigen Bereichen (Rändern) umgeben sein kann. Die Ränder sind durch das verwendete Design definiert.

Der Hauptbereich des Bildschirms kann beliebige Steuerelemente enthalten. Ränder können jedoch nur Schaltflächen oder Bilder enthalten.



**Hinweis:** Um den Rändern eines Designs Schaltflächen hinzuzufügen, ziehen Sie das Steuerelementsymbol aus dem Eigenschaftengitter in der **Screen Design**-Ansicht. Bilder fügen Sie den Rändern eines Designs mithilfe des Design-Editors hinzu.

Im Beispiel unten wurden dem Projektdesign mithilfe des Design-Editors zwei Bilder hinzugefügt. Die beiden Schaltflächen am linken Rand wurden aus dem Eigenschaftengitter in der **Screen Design**-Ansicht hinzugefügt:



**Wichtig:** Wenn Sie ein Design ändern, wird das vorherige Design mit allen Inhalten ausgeblendet. Es empfiehlt sich daher, das Design bereits zu Beginn des Anpassungsprojekts auszuwählen.

Screen Designer enthält einige Designs. Sie können mit dem Design-Editor auch eigene Designs entwerfen.

## Auswählen eines Themas

1. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Dialogfeld **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie im linken Bereich auf **Design**.
3. Klicken Sie im rechten Bereich auf **Ändern**. Das Dialogfeld **Design auswählen** wird angezeigt.
4. Wählen Sie im Bereich links das Miniaturbild des zu verwendenden Themas aus.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Klicken Sie im Dialogfeld **Projekteinstellungen** auf **OK**.

Das Design wird auf alle Bildschirme des Projekts angewendet.

## Erstellen eines Windows-Themas

1. Wählen Sie **Extras > Themen-Editor**.

Das Fenster **Themen-Editor** wird angezeigt.

2. Wählen Sie **Datei > Neu**.

Das Dialogfeld **Thema erstellen** wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Thema in das Feld **Thema-Name** ein.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Das Design-Fenster "Themen-Editor" wird angezeigt.

5. Wählen Sie im Fensterbereich **Layouts** ein Design aus.

Das Layout wird im mittleren Fensterbereich angezeigt.

6. Wählen Sie im Bereich **Skins BaseWindowsSkin** aus der Dropdown-Liste aus.



**Hinweis:** Wenn Sie ein Windows-Thema auswählen, können Sie die Skin eines Steuerelements nicht bearbeiten.

7. Wählen Sie im mittleren Fensterbereich eine Farbe aus der Liste **Vorschau des Thema-Hintergrunds** aus, um eine Hintergrundfarbe für das Thema anzuzeigen.



**Hinweis:** Dies zeigt nur eine Vorschau der Farbe an. Um eine bestimmte Farbe zu verwenden, müssen Sie die Hintergrundfarbe auf der Emulator-Anzeige ändern.

8. Um einen Hintergrund oder ein Bild zu einem Fensterbereich des Themas hinzuzufügen, wählen Sie den Fensterbereich aus, und wählen Sie dann die Farbe oder das Bild aus der Liste **Hintergrund** bzw. **Bild** aus.
9. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **Datei > Schließen**.

Der Design-Bildschirm wird geschlossen.

10. Wählen Sie im **Themen-Editor** **Datei > Schließen**.

## Erstellen eines Themas "Grüner Bildschirm"

1. Wählen Sie **Extras > Themen-Editor**.

Das Fenster **Themen-Editor** wird angezeigt.

2. Wählen Sie **Datei > Neu**.

Das Dialogfeld **Thema erstellen** wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Thema in das Feld **Thema-Name** ein.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Das Design-Fenster "Themen-Editor" wird angezeigt.

5. Wählen Sie im Fensterbereich **Layouts** ein Design aus.

Das Layout wird im mittleren Fensterbereich angezeigt.

6. Wählen Sie im Bereich **Skins BaseGreenScreenSkin** aus der Dropdown-Liste aus.

7. Optional: Wählen Sie in der Dropdown-Liste **Grundfarbe** eine Farbe aus.

Diese Auswahl bestimmt die Grundfarbe für den Vordergrund, die in dem Thema verwendet wird.

8. Wählen Sie im mittleren Fensterbereich eine Farbe aus der Liste **Vorschau des Thema-Hintergrunds** aus, um eine Hintergrundfarbe für das Thema anzuzeigen.



**Hinweis:** Dies zeigt nur eine Vorschau der Farbe an. Um eine bestimmte Farbe zu verwenden, müssen Sie die Hintergrundfarbe auf der Emulator-Anzeige ändern.

9. Um einen Hintergrund oder ein Bild zu einem Fensterbereich des Themas hinzuzufügen, wählen Sie den Fensterbereich aus, und wählen Sie dann die Farbe oder das Bild aus der Liste **Hintergrund** bzw. **Bild** aus.

10. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **Datei > Schließen**.

Der Design-Bildschirm wird geschlossen.

11. Wählen Sie im **Themen-Editor Datei > Schließen**.

## Protokollbildschirme durchsuchen

Sie können die Bildschirm-Miniaturansichten im Protokollfenster nach Textzeichenfolgen durchsuchen, die auf einem Bildschirm oder als Teil einer Bildschirm-ID angezeigt werden.

Geben Sie unten im Protokollfenster eine Suchzeichenfolge in das Suchfeld ein. Die Miniaturansichten werden gefiltert, sodass nur noch Bildschirme angezeigt werden, die die Suchzeichenfolge enthalten.

## Erstellen moderner Bildschirme mit einer Bildschirm-Leinwand

Moderne Bildschirme erfordern oft mehr Platz als das vorgegebene Layout der grünen Bildschirme. Sie können von dem vom Terminal vorgegebenen Bildschirm abweichen. Dazu definieren Sie Einstellungen für eine Bildschirm-Leinwand und fügen dann Steuerelemente auf die gleiche Weise hinzu wie bei einem grünen Bildschirm.

Die Bildschirmleinwand-Funktion unterstützt genau wie die benutzerdefinierten Bildschirmgrößen die folgenden Bildschirme:

- Modell 2 (24x80)
- Modell 3 (32x80)
- Modell 5 (27x132)

Ein weiterer Vorteil bei der Verwendung einer Bildschirm-Leinwand ist die Möglichkeit, eine größere Leinwand über einem kleineren grünen Bildschirm zu platzieren, um den Platz auf dem Bildschirm zu maximieren.

## Definieren von Standard-Leinwandeinstellungen

Zum Festlegen der Standardeinstellungen für Bildschirm-Leinwände verwenden Sie das Dialogfenster **Projekteinstellungen**.

 **Hinweis:** Sie können unterschiedliche Einstellungen für den ausgewählten Bildschirm durch Auswählen von **Extras > Bildschirm-Leinwand** angeben.

1. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Dialogfeld **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie im linken Bereich auf **Bildschirm-Leinwand**.

Die Bildschirm-Leinwand wird im rechten Fensterbereich angezeigt.

3. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor:

Einstellung	Beschreibung
<b>Leinwandgröße</b>	 <b>Hinweis:</b> Die Leinwandgröße darf nicht kleiner als die Größe des ausgewählten grünen Bildschirms sein.
<b>Anzahl der Zeilen</b>	Gibt die Anzahl der Zeilen für den neuen Bildschirm an. Standardmäßig ist dies die Anzahl der Zeilen auf dem grünen Bildschirm.
<b>Anzahl der Spalten</b>	Gibt die Anzahl der Spalten für den neuen Bildschirm an. Standardmäßig ist dies die Anzahl der Spalten auf dem grünen Bildschirm.
<b>Leinwand-Schriftgröße</b>	Definiert die Schriftgröße. Der Standardwert ist 26 pt.
<b>Feste Schriftgröße</b>	Wenn die Option aktiviert ist, ändert sich die Schriftgröße nicht, wenn die Größe des Fensters geändert wird.
<b>Leinwand-Hintergrund</b>	
<b>Farbe</b>	Definiert die Farbe für den Hintergrund. Die Standardeinstellung ist Weiß. Kann mit <b>Bild</b> verwendet werden.
<b>Bild</b>	Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche zum Öffnen des Dialogfelds <b>Bild auswählen</b> für die Auswahl eines Bildes für den Hintergrund. Kann mit <b>Farbe</b> verwendet werden.
<b>Bild-Layout</b>	Wählen Sie eine der beiden Optionen: <b>Ausdehnung</b> <b>Füllung</b> <b>Anpassen</b> <b>Nebeneinander</b> <b>Mitte</b>
<b>Automatisches Anwenden von Einstellungen auf jeden neuen Protokollbildschirm</b>	Wenn aktiviert, wird eine Bildschirm-Leinwand mit den definierten Standardeinstellungen automatisch auf jeden neu importierten Protokollbildschirm angewendet.  <b>Hinweis:</b> Diese Einstellung blendet alle Felder des grünen Bildschirms aus. Wir empfehlen daher die Verwendung von <b>Automatisches Generieren von Steuerelementen</b> , wenn Sie diese Einstellung verwenden.

## Definieren von Einstellungen für einen ausgewählten Bildschirm

1. Wählen Sie im Protokollbereich einen Bildschirm aus.

2. Wählen Sie **Extras > Bildschirm-Leinwand**.

Das Dialogfeld **Bildschirm-Leinwand** wird angezeigt.

 **Hinweis:** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm im Arbeitsbereich, und wählen Sie **Bildschirm-Leinwand > Einstellungen** aus dem Pop-up-Menü.

3. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor:

Einstellung	Beschreibung
<b>Leinwandgröße</b>	 <b>Hinweis:</b> Die Leinwandgröße darf nicht kleiner als die Größe des ausgewählten grünen Bildschirms sein.
<b>Anzahl der Zeilen</b>	Gibt die Anzahl der Zeilen für den neuen Bildschirm an. Standardmäßig ist dies die Anzahl der Zeilen auf dem grünen Bildschirm.
<b>Anzahl der Spalten</b>	Gibt die Anzahl der Spalten für den neuen Bildschirm an. Standardmäßig ist dies die Anzahl der Spalten auf dem grünen Bildschirm.
<b>Leinwand-Schriftgröße</b>	Definiert die Schriftgröße. Der Standardwert ist 26 pt.
<b>Feste Schriftgröße</b>	Wenn die Option aktiviert ist, ändert sich die Schriftgröße nicht, wenn die Größe des Fensters geändert wird.
<b>Leinwand-Hintergrund</b>	
<b>Farbe</b>	Definiert die Farbe für den Hintergrund. Die Standardeinstellung ist Weiß. Kann mit <b>Bild</b> verwendet werden.
<b>Bild</b>	Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche zum Öffnen des Dialogfelds <b>Bild auswählen</b> für die Auswahl eines Bildes für den Hintergrund. Kann mit <b>Farbe</b> verwendet werden.
<b>Bild-Layout</b>	Wählen Sie eine der beiden Optionen:  <b>Ausdehnung</b> <b>Füllung</b> <b>Anpassen</b> <b>Nebeneinander</b> <b>Mitte</b>

4. Klicken Sie auf **OK**.



**Hinweis:** Zum Überschreiben der standardmäßigen Einstellungen für die Bildschirm-Leinwand mit den Einstellungen, die Sie soeben definiert haben, klicken Sie auf **Als Standard festlegen**.

## Kopieren und Einfügen einer Bildschirm-Leinwand

Wenn auf einen Bildschirm bereits eine Bildschirm-Leinwand angewendet wird, können Sie die Leinwand und ihre Einstellungen kopieren und auf einen anderen Bildschirm anwenden. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie im Protokollbereich einen Bildschirm aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm im Arbeitsbereich, und wählen Sie **Leinwand kopieren** aus dem Pop-up-Menü.
3. Wählen Sie einen anderen Bildschirm aus dem Protokollbereich aus.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm im Arbeitsbereich, und wählen Sie **Leinwand einfügen** aus dem Pop-up-Menü.

Die kopierte Bildschirm-Leinwand und ihre Einstellungen werden auf den Bildschirm angewendet.

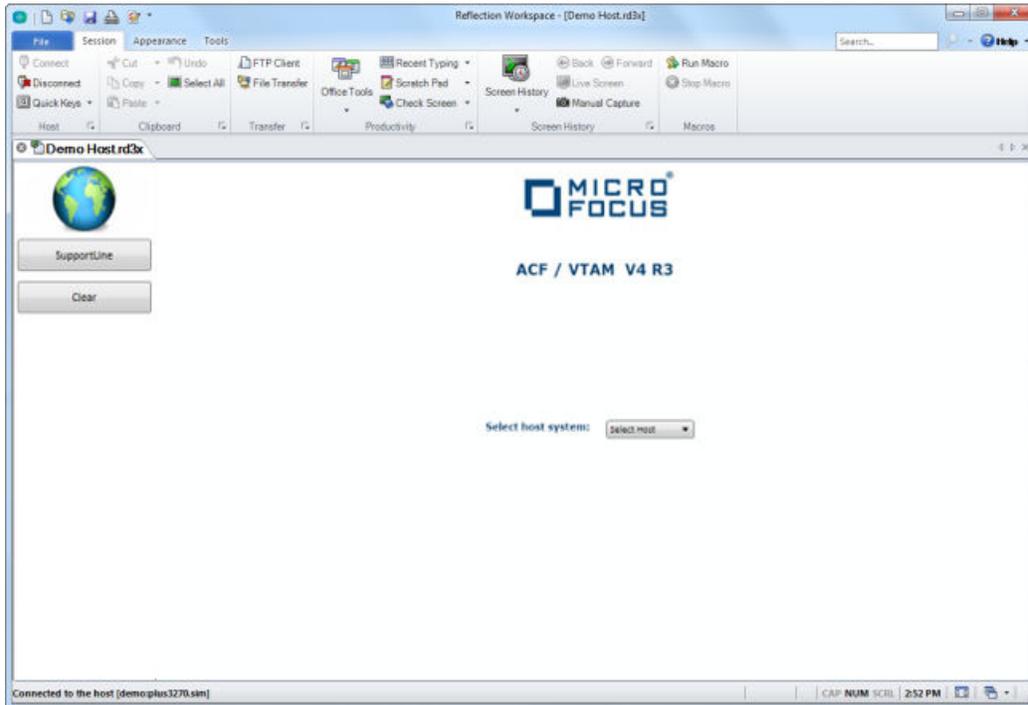
## Entfernen einer Bildschirm-Leinwand

Um eine Bildschirm-Leinwand von einem grünen Bildschirm zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm im Arbeitsbereich, und wählen Sie dann **Leinwand entfernen** aus dem Pop-up-Menü. Alle Steuerelemente, die Sie zusätzlich zu Ihrem Plus hinzufügen, sind nicht betroffen.

# Beispiel

Im Abschnitt *Hinzufügen von Steuerelementen* haben wir Steuerelemente zu Bildschirmen vom Demo Host hinzugefügt, um ein modernes Design zu erstellen. Dieses Beispiel zeigt, dass Sie Bildschirme noch moderner gestalten können.

Mithilfe einer Bildschirm-Leinwand können wir dem Begrüßungsbildschirm ein klares, modernes Aussehen verleihen:

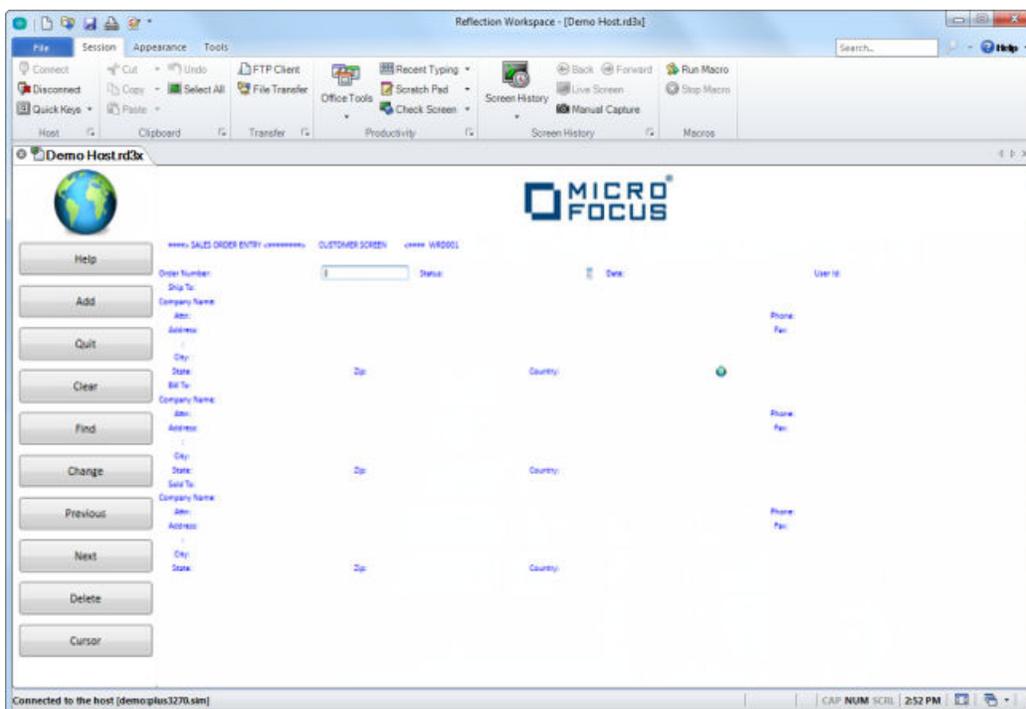


Beachten Sie die Verwendung des *Themen-Editor*, um im oberen Bereich ein Banner und Logo hinzuzufügen.

Über die Auswahl des Host-Systems gelangen Sie zum gleichen Bildschirm wie zuvor, aber mit einem aktuellen Design:



Durch Klicken auf **Order Entry** gelangen Sie zum Bildschirm SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER:



Beachten Sie die Verwendung von *automatisch generierten Steuerelementen*, um den ursprünglichen grünen Bildschirm vollständig zu ersetzen.

## Bildschirme identifizieren

# Über die Bildschirm-Identifizierung

Der Screen Designer unterstützt die folgenden Arten der Identifizierung von Bildschirmen:

**Standard** Eine Identifizierung, die aus den Felddaten eines Bildschirms berechnet wird. Wird standardmäßig verwendet.

Damit Bildschirme angepasst werden können, muss jedem Bildschirm eine Bildschirm-ID zugewiesen werden. Leider gibt es Fälle, in denen diese standardmäßig berechnete Bildschirm-ID nicht verwendet werden. Ein solcher Fall liegt vor, wenn verschiedenen Bildschirmen, die unterschieden werden müssen, dieselbe ID zugewiesen wurde. Ein weiterer Fall wäre, wenn verschiedene, als identisch anzusprechende Bildschirme unterschiedliche Bildschirm-IDs erhalten.

**Auswahlbasiert** Eine Identifikation basierend auf dem Inhalt von einer oder mehreren Auswahlmöglichkeiten im Bildschirm. Wenn die Standard-Bildschirm-ID nicht ausreichend ist, können Sie den Inhalt einer Bildschirmposition als Bildschirm-ID auswählen. Wenn Sie mehr als eine Auswahl treffen, muss der Inhalt aller Auswahlmöglichkeiten zur Bildschirm-ID zusammengefügt werden. Die Auswahl ist auf die Höhe einer einzelnen Zeile auf dem Bildschirm beschränkt.



**Hinweis:** Bevor Sie beginnen, die Bildschirme Ihres Projekts anzupassen, müssen Sie entweder den standardmäßigen Bildschirm-ID-Typ oder eine Auswahl basierend auf dem Bildschirm-ID-Typ auswählen. Nachdem Sie das Anpassen eines Bildschirms begonnen haben, können Sie den Bildschirm-ID-Typ nicht mehr ändern.

**Benutzerdefinierte Bildschirm-Identifizierung** Für jeden während der Sitzung aufgezeichneten Bildschirm können Sie einen benutzerdefinierten Identifikationsalgorithmus definieren. Für die benutzerdefinierte Bildschirm-Identifizierung definieren Sie einen Satz ausgewählter Bereiche auf einem Bildschirm und geben einen Namen dafür an. Dadurch werden Bildschirmdaten definiert, um einen bestimmten Bildschirm von anderen Bildschirmen in Ihrem Projekt zu unterscheiden. Der Name der benutzerdefinierten Identifikation wird jedem Bildschirm Ihres Projekts als Bildschirm-ID zugewiesen, das genau die gleichen Daten in genau den gleichen ausgewählten Bereichen aufweist wie Ihre benutzerdefinierte Identifikation.

Sie können entweder die auf einer Auswahl basierende Bildschirm-Identifizierung, die benutzerdefinierte Bildschirm-Identifizierung oder eine Kombination von beiden auswählen. Auf diese Weise können Sie entweder unterscheiden zwischen Bildschirmen, die sonst die gleiche ID gehabt hätten, oder ähnliche Bildschirme identifizieren, die sonst unterschiedliche IDs gehabt hätten.

## Angeben einer auswahlbasierten Bildschirm-Identifizierung

1. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Fenster **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf der Seite **Bildschirm-ID** neben **Auswahlbasiert** auf **Auswahl**.

Das Fenster **Auswahl** wird angezeigt.

3. Wählen Sie ein Miniaturbild des Bildschirms im linken Fensterbereich aus.
4. Wählen Sie den Textteil im Arbeitsbereich auf dem Bildschirm aus, indem Sie mit der Maus einen rechteckigen Rand in einer einzelnen Bildschirmzeile zeichnen.

Der ausgewählte Text wird als ID in jedem Bildschirm in Ihrem Projekt hinzugefügt, das den gleichen Text an der gleichen Position hat.

5. Optional: Sie können auch andere Bildschirm-Auswahlmöglichkeiten hinzufügen, um die Bildschirm-ID zu bilden. Der Text an jeder ausgewählten Bildschirm-Position wird zusammengeführt, um die Bildschirm-ID zu bilden.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Klicken Sie im Fenster **Projekteinstellungen** auf **OK**.

#### So entfernen Sie eine Auswahl:

Um eine Auswahl zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl, und wählen Sie dann im Pop-up-Fenster **Diese Auswahl entfernen**.

## Angeben einer benutzerdefinierten Bildschirm-Identifizierung

1. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Fenster **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf der Seite **Bildschirm-ID** auf **Bildschirm-Identifizierung verwalten**.

Das Fenster **Bildschirm-Identifizierung verwalten** wird angezeigt.

3. Wählen Sie ein Miniaturbild im linken Fensterbereich aus.
4. Klicken Sie im rechten Bereich auf **Benutzerdefinierte Identifikation hinzufügen**.
5. Wählen Sie Textbereiche auf dem Bildschirm aus, indem Sie mit der Maus rechteckige Ränder in einzelnen Bildschirmzeilen zeichnen.

Der Protokollfensterbereich auf der linken Seite wird gefiltert und zeigt nur diejenigen Bildschirme an, die auf der von Ihnen ausgewählten Position dieselben Textbereiche aufweisen.

6. Geben Sie im Feld **Name** einen Namen ein.
7. Optional: Aktivieren Sie **Mit Basis-ID verwenden**. Die Basis-ID ergibt sich aus dem Bildschirm-ID-Typ, den Sie vor dem Anpassen von Bildschirmen ausgewählt haben. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Basis-ID als zusätzliche Form der Bildschirm-Identifizierung verwendet.

Der von Ihnen angegebene Name wird als benutzerdefinierte Bildschirm-ID in jedem Bildschirm Ihres Projekts verwendet, der:

- dieselben Textbereiche an denselben Positionen aufweist, die Sie ausgewählt haben
- dieselbe Basis-ID hat (wenn **Mit Basis-ID verwenden** ausgewählt ist)



**Hinweis:** Die Basis-ID wird oben in jedem Miniaturbild im linken Bereich angezeigt, wohingegen die Bildschirm-ID unten in jedem Miniaturbild angezeigt wird.

8. Klicken Sie auf **OK**.



**Hinweis:** Erstellen Sie nur eine benutzerdefinierte Identifikation auf einem Bildschirm, bevor Sie auf **OK** klicken.

9. Klicken Sie im Fenster **Projekteinstellungen** auf **OK**.

#### So entfernen Sie eine benutzerdefinierte Bildschirm-Identifizierung:

Um eine Auswahl zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl, und wählen Sie dann im Pop-up-Fenster **Diese Auswahl entfernen**.



#### Notes:

- Sie können nicht dieselbe benutzerdefinierte Bildschirm-ID für zwei unterschiedliche Bildschirme erstellen, wenn einer oder beide davon angepasst wurden.
- Ein Bildschirm kann nicht mehr als eine benutzerdefinierte Bildschirm-ID haben. Sie können keine benutzerdefinierte Bildschirm-ID angeben, wenn der Bildschirm bereits eine hat.

- Es entsteht eine *Bildschirm-ID-Ambiguität*, wenn Sie versuchen, ein zusätzliches Projekt zu importieren, bei dem mindestens ein Bildschirm zu einer benutzerdefinierten ID des Basisprojekts passt, aber dieser Bildschirm bereits eine benutzerdefinierte Bildschirm-ID aufweist. Der betroffene Bildschirm wird entsprechend mit einer Bildschirm-ID-Ambiguität in der Ansicht **Screen Design** markiert.
- Sie können kein weiteres Projekt importieren, das einen Bildschirm mit einer Bildschirm-ID-Ambiguität aufweist. Das Projekt muss zunächst geprüft, und das Problem muss behoben werden.

## Steuerelemente verwalten

### Automatisches Generieren von Steuerelementen

In einigen Fällen möchten Sie möglicherweise den gesamten Bildschirm neu erstellen. Sie können dies durch die automatische Generierung von Label- und InputField-Steuerelementen für alle geschützten und ungeschützten Felder auf einem grünen Bildschirm erreichen. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **Extras > Projekteinstellungen**.

Das Dialogfeld **Projekteinstellungen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie im linken Bereich auf **Automatisches Generieren von Steuerelementen**.
3. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor:

Option aktiviert	Funktion
<b>Labels generieren</b>	Wenn aktiviert, werden Label-Steuerelemente für jedes geschützte Feld auf dem Bildschirm erstellt.
<b>Von leeren Feldern erstellte Bezeichnungen ausschließen</b>	Wenn dies aktiviert ist, werden Label-Steuerelemente herausgefiltert, die ausgehend von geschützten Feldern ohne Text erstellt wurden. Nur verfügbar, wenn <b>Labels generieren</b> aktiviert ist.
<b>Eingabefelder generieren</b>	Wenn markiert, werden Eingabe-Steuerelemente für jedes geschützte Feld auf dem Bildschirm erstellt.
<b>Automatisch Steuerelemente für alle neuen Protokollbildschirme generieren</b>	Wenn markiert, werden Label- und Eingabefeld-Steuerelemente automatisch für alle neu importierten Protokollbildschirme generiert. Standardmäßig deaktiviert.

4. Klicken Sie auf **OK**.
5. Um die Steuerelemente für den aktuellen Bildschirm automatisch zu generieren, wählen Sie **Extras > Automatisches Generieren von Steuerelementen**.

### Ändern der Deckkraft

Die Deckkraft aller Steuerelemente auf einem Bildschirm können Sie mit Hilfe des Schiebereglers in der Symbolleiste ändern, und zwar von vollständiger Undurchsichtigkeit bis zu einer Deckkraft von 20 %.

Wenn Sie auf das Symbol **Deckkraft** klicken, wird der Deckkraft-Schieberegler angezeigt, und die eingestellte Deckkraft wird aktiviert bzw. deaktiviert.

### Auswählen mehrerer Steuerelemente

Sie können zu jeder Zeit mehrere Steuerelemente auswählen und somit eine Aktion gleichzeitig auf alle ausgewählten Steuerelemente ausführen anstatt die Aktion auf jedes einzelne Steuerelement einzeln ausführen zu müssen.

Für das Auswählen von Steuerelementen haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Zeichnen Sie mit der Maus einen Bereich auf dem Bildschirm, in dem alle auszuwählenden Steuerelemente enthalten sind.
- Drücken Sie **Strg+A**, um alle auf dem Bildschirm vorhandenen Steuerelemente auszuwählen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bildschirmhintergrund, und wählen Sie **Alles markieren** aus.
- Mit **Strg+Klicken** können Sie zwischen Auswahl/Auswahl aufheben für einen Bildschirm wechseln.

Auf die ausgewählten Steuerelemente können Sie folgende Aktionen ausführen:

- Verschieben (mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten)
- Löschen
- Ausschneiden
- Kopieren
- Einfügen
- Duplizieren



**Hinweis:** Rule Manager-Steuerelemente können nicht Bestandteil einer Mehrfachauswahl sein.

## Arbeiten mit Regel-Steuerelementen

Regel-Steuerelemente sind Steuerelemente, die mit Hilfe des Rule Manager erstellt wurden.

### Über Regel-Steuerelemente

Wenn Sie Regel-Steuerelemente erstellen, erscheinen sie auch in der **Screen Design**-Ansicht. Standardmäßig ist diese Funktion aktiviert. Sie können zwischen Ein- und Ausblenden der Regel-Steuerelemente durch Auswählen von **Anzeigen > Regel-Steuerelemente** wählen.

Regel-Steuerelemente sind für eine Verwendung auf mehreren Bildschirmen ausgelegt. Daher werden in der Ansicht **Screen Design** Regel-Steuerelemente zur besseren Unterscheidung in einem anderen Stil als Einzelbildschirm-Steuerelemente dargestellt.

In der Ansicht **Screen Design** können Sie Regel-Steuerelemente auf die gleiche Weise wie im Rule Manager bearbeiten. Diese Steuerelemente können jedoch nicht vergrößert/verkleinert, verschoben, gelöscht, kopiert oder dupliziert werden. Dies wird durch ein kleines Vorhängeschloss oben rechts am Steuerelement angezeigt.

### Bearbeiten von Regel-Steuerelementen

Auf dieselbe Weise wie das Bearbeiten eine Einzelbildschirm-Steuerelemente können Sie auch die Eigenschaften eines Steuerelements mit Hilfe des Eigenschaftsraster bearbeiten.

1. Um ein Regel-Steuerelement in der Ansicht **Screen Design** zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Steuerelement, und wählen Sie im Popup-Menü die Option **Regel bearbeiten**.

Die Regel wird im Rule Wizard geöffnet.



**Hinweis:** Wenn Sie ein einziges Regel-Steuerelement bearbeiten, wirkt sich dies auf alle von der Quell-Regel erstellen Steuerelemente aus.

2. Um ein Regel-Steuerelement anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Steuerelement, und wählen Sie im Popup-Menü die Option **Regel anzeigen** aus.

Die Regel wird im Fenster "Rule Manager" geöffnet.

## Tabellendaten im Plus-Modus ändern

Sie können Tabellendaten im -Modus mithilfe von Steuerelementen ändern, die Sie zuvor im Plus konfiguriert haben.

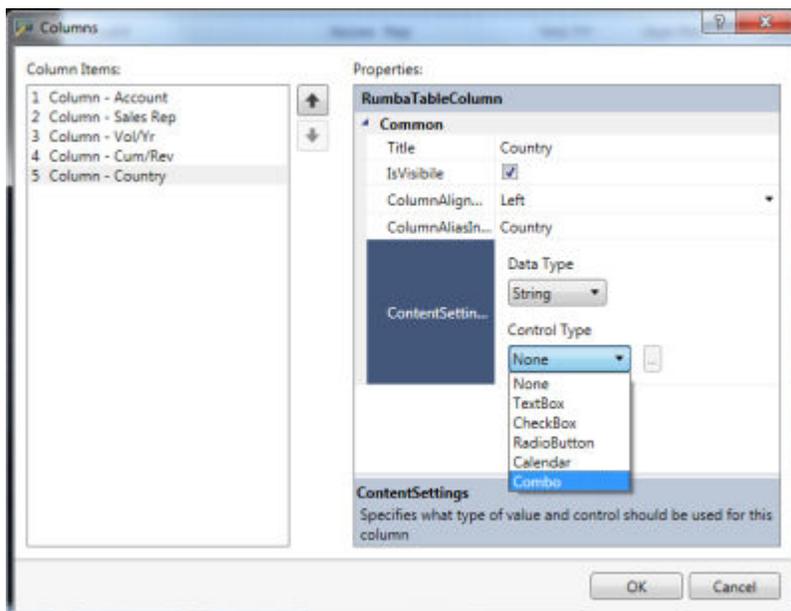
In diesem Beispiel sehen Sie, wie Sie zu jeder Tabellenzeile ein Combo-Listenfeld hinzufügen.

## Konfiguration der Tabellensteuerelemente im Screen Designer

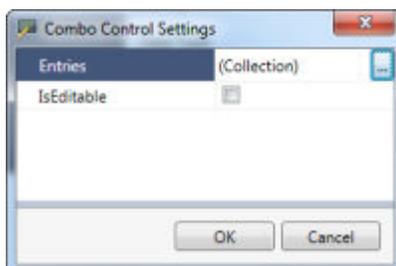
1. Öffnen Sie das zuvor erstellte **DemoHost**-Projekt.
2. Navigieren Sie zum Bildschirm **EUROPEAN CUSTOMER LIST**.
3. Wählen Sie die Tabelle aus.
4. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche im Eigenschaftennaster neben **Columns**.

Das Dialogfeld **Columns** wird angezeigt.

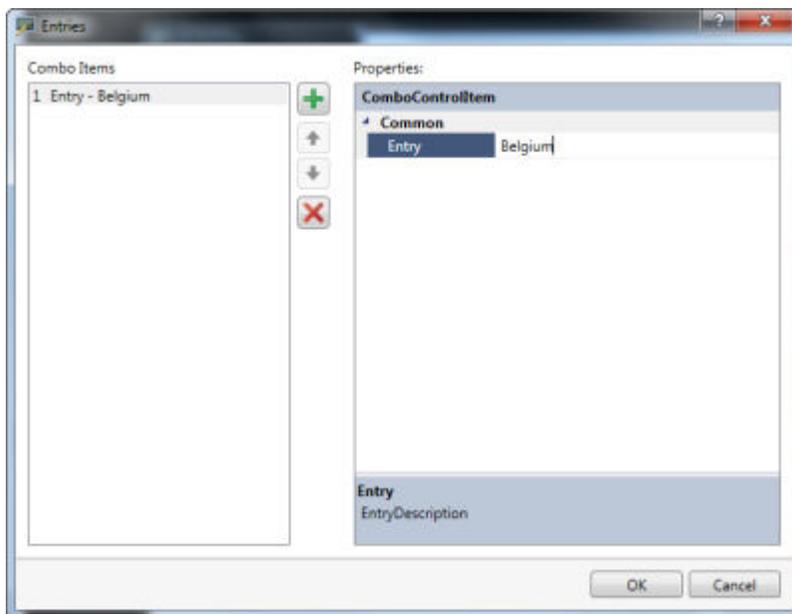
5. Wählen Sie im Rahmen **Spalten-Elemente 5 - Column - Land** aus.
6. Wählen Sie im Rahmen **Eigenschaften** aus der Liste **Steuerelementtyp Combo** aus:



7. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche neben der Liste.
- Das Dialogfeld **Combo-Steuerelement-Einstellungen** wird angezeigt.



8. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche auf den **Eingaben**.
- Das Dialogfeld **Eingaben** wird angezeigt.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um ein Combo-Element zu erstellen.
  10. Geben Sie im Rahmen **Eigenschaften** in das Feld **Entry** **Belgien** ein.



11. Erstellen Sie mehr Combo-Elemente für:

Großbritannien  
Frankreich  
Deutschland  
Italien

12. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf **OK**.

13. Klicken Sie im Dialogfeld **Combo-Steuer-element-Einstellungen** auf **OK**.

14. Klicken Sie im Dialogfeld **Columns** auf **OK**.

15. Speichern Sie das Projekt und erstellen Sie das Plus archive.

## Verwendung von Table-Steuer-elementen im Plus-Modus

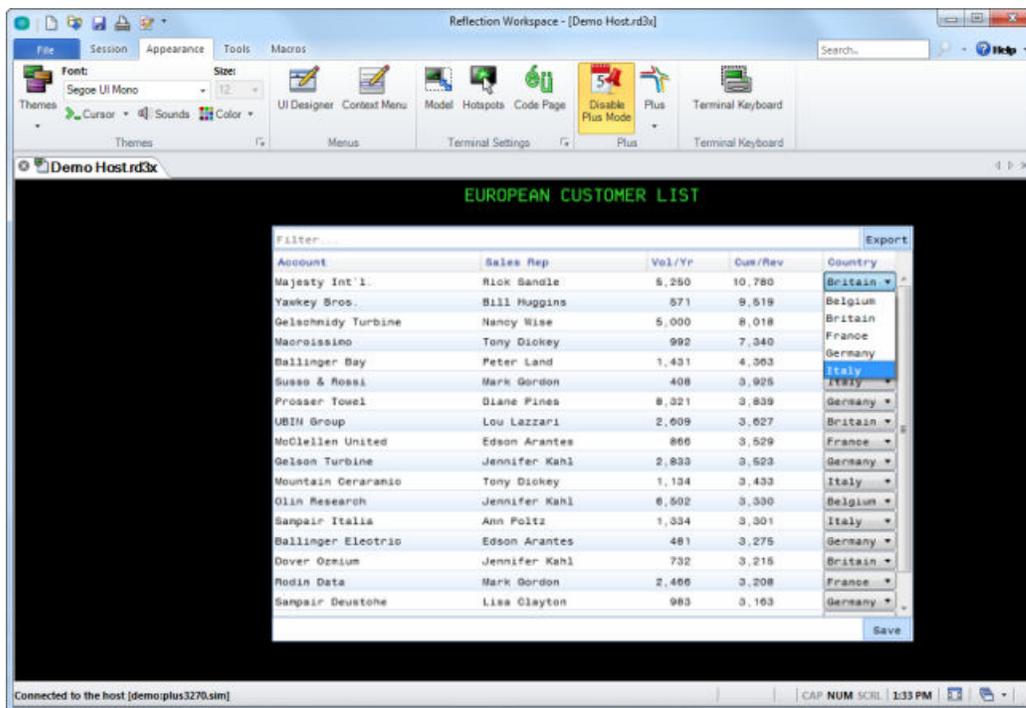
1. Verbinden Sie sich mit dem Demo Host, und starten Sie den Plus-Modus.

2. Verknüpfen Sie die das Plus archive, das Sie zuvor mit der Host-Sitzung erstellt haben.

3. Navigieren Sie zum Bildschirm `EUROPEAN CUSTOMER LIST`.

Die Spalte **Land** enthält nun in jeder Zeile eine Combo-Liste.

4. Wählen Sie in der ersten Zeile **Italien** aus der Liste aus:



5. Klicken Sie unten in der Tabelle auf **Speichern**.

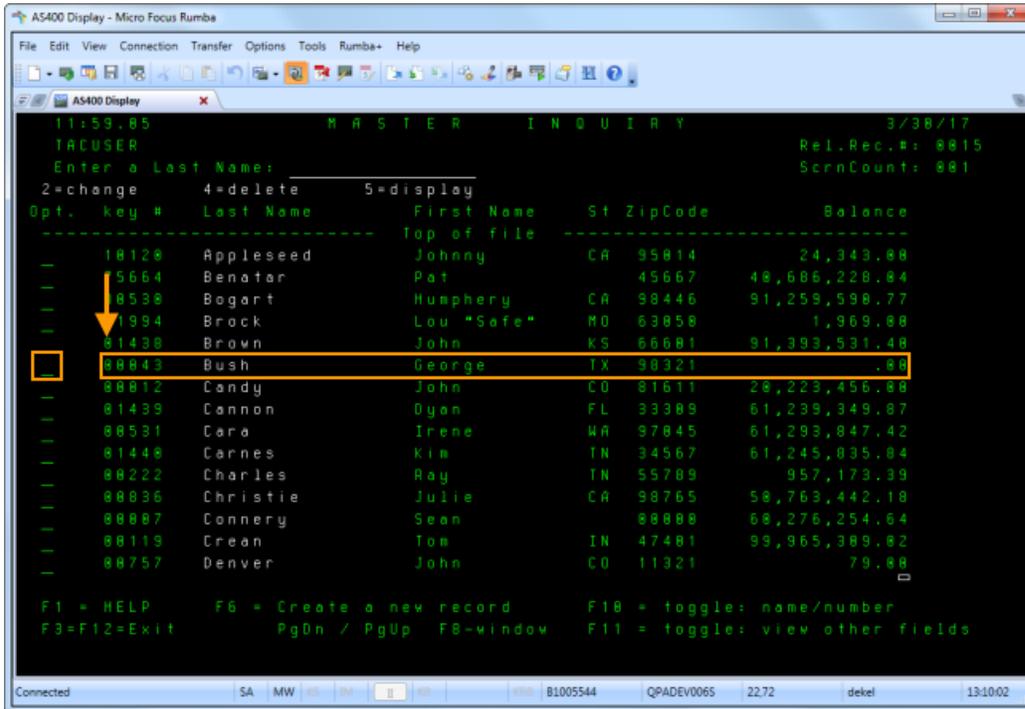
## Durchführen einer Table-Aktion relativ zu einer Zeilenposition

Bei einigen Hosttabellen ist es möglich, dass bei der Auswahl einer Zeile eine Aktion in einem Feld notwendig ist, das sich in relativer Position zu dieser Zeile befindet. Zum Beispiel gibt es möglicherweise neben jeder Zeile in einer Tabelle ein Eingabefeld, und bei der Auswahl einer Zeile ist möglicherweise eine bestimmte Aktion notwendig, die in diesem relativen Feld ausgeführt werden muss.

Die folgenden Table-Steuerelementaktionen können relativ zu einer Zeilenposition ausgeführt werden:

- SetText**
- SetCursor**
- ClearField**

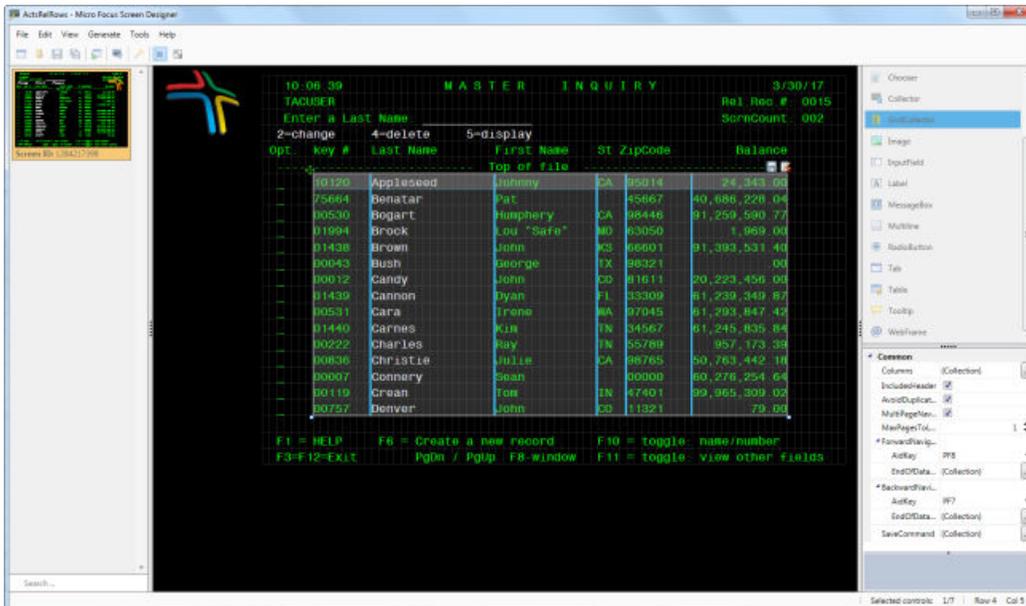
Die Abbildung unten zeigt ein GridCollector-Steuerelement im Screen Designer. Der Pfeil zeigt auf die Position der ganz linken Spalte in der ausgewählten Zeile. Die relative Position wird als Offset dieses Punkts berechnet, wobei die ganz linke Spalte als (0,0) repräsentiert wird:



In diesem Beispiel ist die Position, in der die Aktion durchgeführt werden muss, in der Spalte **Option** in derselben Zeile. Diese Position befindet sich fünf Bildschirmzellen links vom Ausgangspunkt der ausgewählten Zeile. Der Zeilenoffset ist daher 0 und der Spaltenoffset -5.

So konfigurieren Sie die Tabelle:

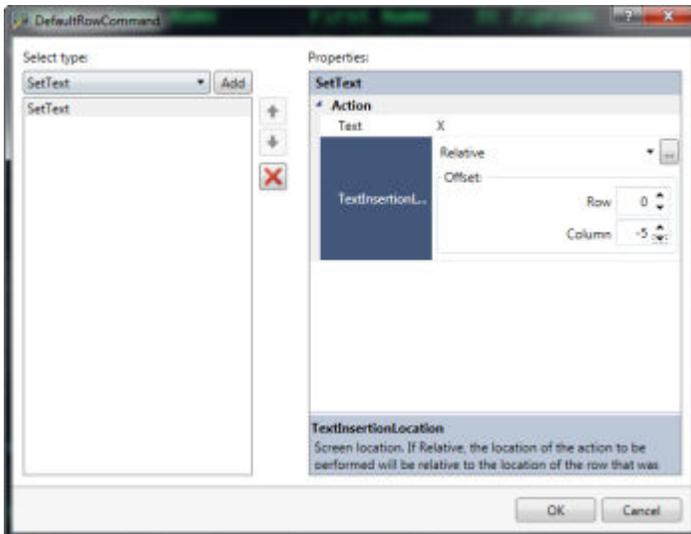
1. Fügen Sie im Screen Designer zu einer Tabelle ein GridCollector hinzu:



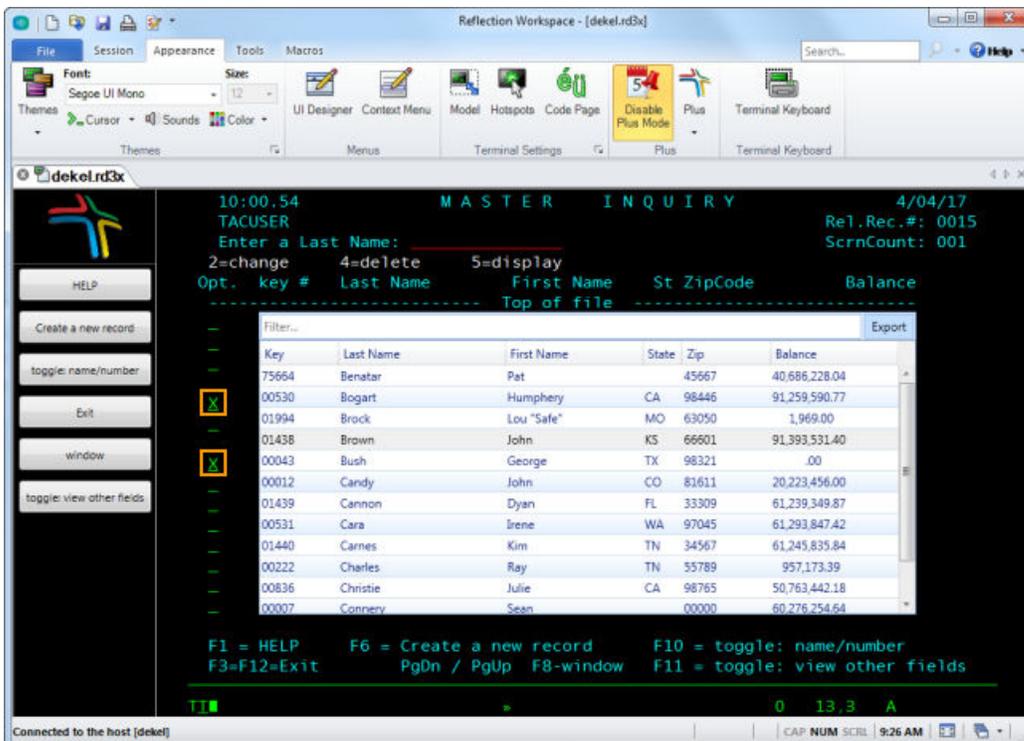
2. Platzieren Sie ein Table-Steuererelement über dem GridCollector-Steuererelement.
3. Deaktivieren Sie im Eigenschaftennraster **IsMoreButtonVisible**.
4. Deaktivieren Sie **IsAutoNavigateOnLoad**.
5. Aktivieren Sie **IsExportButtonVisible**.
6. Klicken Sie auf die Schnellzugriffsschaltfläche neben dem Feld **DefaultRowCommand**.

Das Dialogfeld **DefaultRowCommand** wird angezeigt.

7. Wählen Sie in der Liste **Typ** auswählen **SetText** aus.
8. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
9. Geben Sie im Rahmen **Eigenschaften** in das Feld **Text** x ein.
10. Wählen Sie **Relative** aus der Liste **TextInsertionLocation** aus.
11. Belassen Sie im Rahmen **Offset Zeile** bei 0 und legen Sie **Column** auf -5 fest:

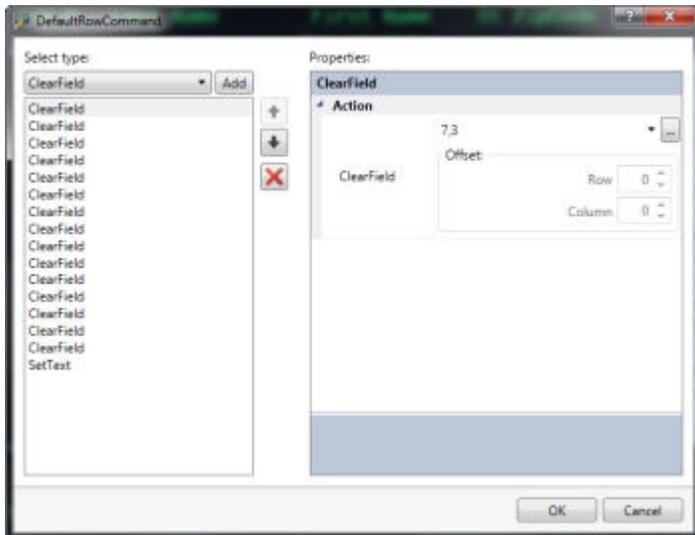


12. Klicken Sie auf **OK**.
13. Speichern Sie das Projekt und erstellen Sie das Plus archive.
14. Wenn Sie im Plus-Modus zweimal auf eine Tabellenzeile klicken, wird in der Spalte **Option** ein x angezeigt:



### Hinzufügen von ClearField-Aktionen:

Wenn Sie jederzeit nur ein **X** auf einer ausgewählten Zeile haben möchten, können Sie für jede Tabellenzeile eine **ClearField**-Aktion hinzufügen:



Wenn Sie zweimal auf eine Zeile klicken, wird in dieser Zeile ein **X** angezeigt, und das X wird aus allen zuvor ausgewählten Zeilen entfernt.

## Eine Variable mit Steuerelementen festlegen

Mithilfe des Inhalts eines Eingabesteuerelements wie z. B. eines InputField-Steuerelements können Sie eine Variable festlegen, die die Aktion eines anderen Steuerelements jederzeit und überall verwenden kann. Dazu verwenden Sie die BoundVariable-Aktion des Eingabesteuerelements.

Die folgenden Eingabesteuerelemente verwenden gebundene Variablen:

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- InputField
- RadioButton

## Webkomponenten in Plus verwenden

Plus kann sowohl Anwendungen als auch Webkomponenten aufrufen und verwendet dazu eines oder mehrere der folgenden Steuerelemente:

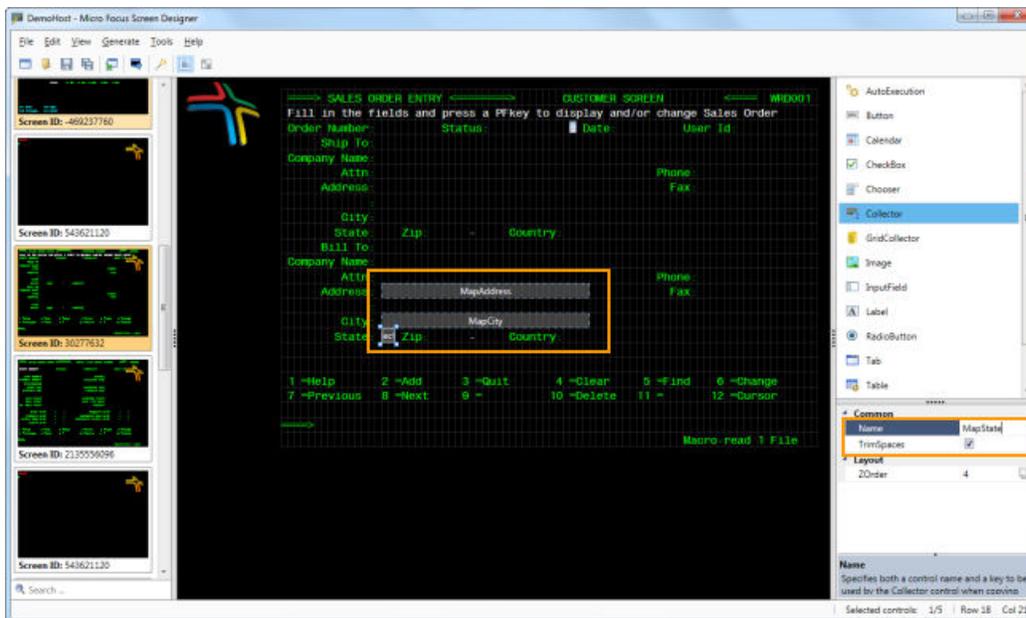
**Button** Ein Oberflächen-Steuerelement mit Bezeichnung. Es kann eine Anwendung, ein Skript, eine URL oder eine Webseite aufrufen.

**WebFrame** Erstellt unter Verwendung eines Bilds ein Symbol. Sie können die Blockgröße festlegen. Nur für Webbrowser-URLs gültig. Es wird keine Adressleiste angezeigt.

## Parameter an eine Anwendung oder Webseite übergeben

Um Parameter an eine Anwendung oder Webseite zu übergeben, verwenden Sie das Collector-Steuerelement. Platzieren Sie ein Collector-Steuerelement auf den Datenfeldern, mit denen Plus Daten erfasst. Bei Ausführung der Anwendung weist auf dem Bildschirm nichts darauf hin, dass es sich um ein Datenerfassungsfeld handelt.

Collector-Steuerelemente fügen Sie in der Ansicht **Screen Design** hinzu:



 **Hinweis:** Um lange Zeichenfolgen unterbringen zu können, müssen Collector-Steuerelemente das gesamte Datenfeld abdecken.

Bei der Konfiguration eines Collector-Steuerelements benennen Sie dieses im Eigenschaftsraster. Dieser Name muss im Plus-Archiv eindeutig sein. Mit %%Name%% können Sie auf die in der Datenbank gespeicherten Daten verweisen. In der Abbildung oben ist der **Name** des ersten Collectors **MapCity**, und der globale Variablenname lautet %%MapCity%%.

Die **TrimSpaces**-Eigenschaft entfernt nachfolgende Leerzeichen und passt so die Länge der Datenzeichenfolge an. Bei den meisten Anwendungen sollte diese Option **1** sein.

## Erstellen von Web-Objekten und URLs

Als Erstes muss eine Arbeits-URL mithilfe einer Reihe von bekannten Parametern für eine bekannte Adresse erstellt werden. Dieser Google Maps-Parameter ist beispielsweise für einen Büroпарк in Maryland bestimmt:

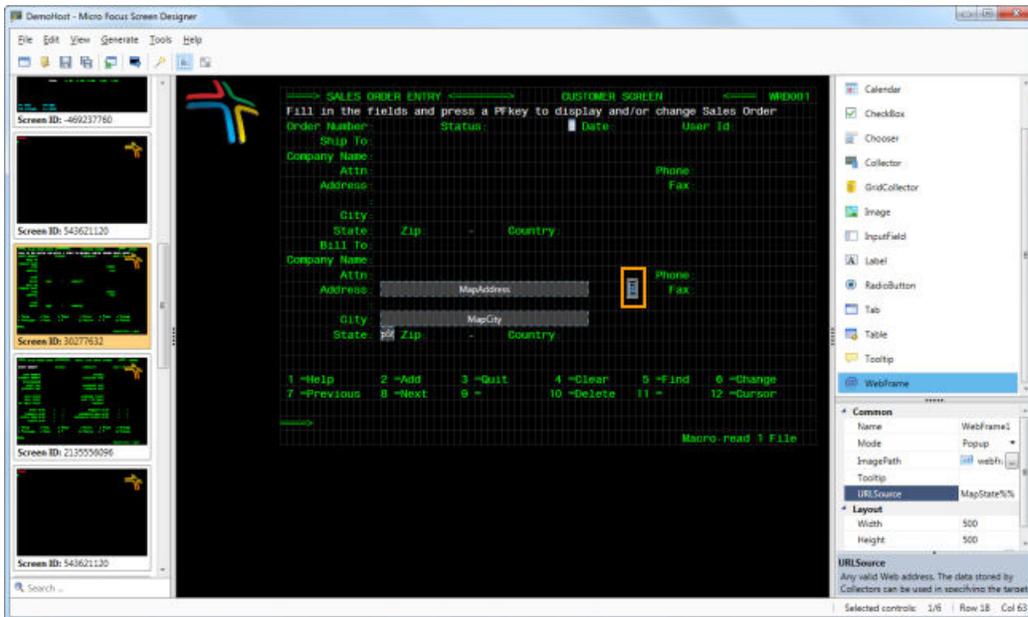
<http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD>

Kopieren Sie die Arbeits-URL in einen Editor wie Notepad, damit Sie sie für die Verwendung im Screen Designer bearbeiten können. Die folgende Zeichenfolge erstellt beispielsweise die Adress-Zeilenfolge:

%%MapAddr%%, %%MapCity%%, %%MapState%%

Beachten Sie, dass die als Trennzeichen verwendeten Kommas (,) im Google-Befehl in der Zeichenfolge Plus immer noch vorhanden sind.

Fügen Sie ein -Steuerelement hinzu, um die Daten vom WebFrame-Steuerelement zu erhalten:



Der Befehl zum Kopieren und Einfügen in das Feld **WebFrameURLSource** lautet:

```
http://maps.google.com/maps?q=%MapAddr%,%MapCity%,%MapState%
```

Im Modus erfasst das Plus-Steuerelement die Informationen, die Sie eingeben. Wenn das WebFrame-Steuerelement angeklickt wird, zeigt es anhand dieser Daten den Standort der Adresse auf einer Karte in einem Remote-Fenster an.

Je komplexer die Zeichenfolgen werden, desto wichtiger werden die Tests. Die folgende Zeichenfolge ruft beispielsweise eine Einrichtung für die schematische Darstellung auf, um ein Tortendiagramm anzuzeigen. Beachten Sie, dass die ursprüngliche URL einen Abschnitt enthält, der sich sowohl mit Diagrammbeschriftungen (AREA-A usw.) als auch mit Diagrammdaten (T=:100,300,200,50) befasst. Andere editierbare Daten sind beispielsweise Farben, Format und Größe:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:100,300,200,50&chdl=AREA-A|AREA-B|AREA-C|AREA-D&chtt=TOYS
```

Wie im Google Maps-Beispiel müssen wir diesen Datenbereich dieser URL durch Variablen ersetzen, die vom Bildschirm Plus erfasst wurden. In diesem Fall wird der Datenbereich (definiert durch chd) zu:

```
chd=t:%R1Jtoy%,%R2Jtoy%,%R3Jtoy%,%R4Jtoy%
```

Die neue mit dem WebFrame-Steuerelement zu verwendende URL wird zu:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%R1Jtoy%,%R2Jtoy%,%R3Jtoy%,%R4Jtoy%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

In einer echten Anwendung möchten Sie möglicherweise auch die Beschriftungsdaten dynamisch verändern. Ein Beschriftungsabschnitt sieht daher möglicherweise so aus:

```
chdl=%Label1%|%Label2%|%Label3%|%Label4%
```

Sie können über den Bildschirm TOYS auf dem Demo-Host mit der Google-Tortendiagramm-URL experimentieren.

## Zusätzliche Projekte importieren

Sie können weitere Anpassungsprojekte importieren und mit dem zurzeit in Screen Designer geöffneten Projekt zusammenführen.

Um dies zu tun, wählen Sie **Datei > Projekt importieren**.



### Notes:

- Das Basisprojekt muss geöffnet sein, um ein Projekt importieren zu können.
- Projektname und Projektdesign des zurzeit geöffneten Projekts ändern sich nicht.

Der Übersicht unten können Sie entnehmen, in welchen Situationen unter Umständen nicht alle Daten importiert werden.

Wenn ...	Dann ...
Die Bildschirm-ID des anderen Projekts weicht von der Definition im Basisprojekt ab.	Der Importvorgang wird mit einer Fehlermeldung angehalten.
Sie importieren ein Projekt, in dem benutzerdefinierte Bildschirm-IDs definiert sind.	Sind alle benutzerdefinierten Bildschirm-IDs gültig, werden sie der Liste der benutzerdefinierten Bildschirm-IDs des Basisprojekts hinzugefügt.
Sie importieren ein Projekt, in dem benutzerdefinierte Bildschirm-IDs definiert sind. Einer der benutzerdefinierten Bildschirm-ID-Namen ist jedoch bereits im Basisprojekt vorhanden, obwohl die benutzerdefinierten Bildschirm-IDs nicht übereinstimmen.	Die benutzerdefinierte Bildschirm-ID wird dem Projekt mit einem neuen Namen hinzugefügt: Origcustom screen ID - Copy, Origcustom screen ID - Copy (2). Alle Verweise auf die umbenannte benutzerdefinierte Bildschirm-ID werden entsprechend geändert.
Sie importieren ein Projekt mit einer Regel, die mit einer Regel des Basisprojekts identisch ist.	Doppelte Regeln werden nur einmalig angezeigt.
Sie importieren ein Projekt, in dem benutzerdefinierte Bildschirm-IDs definiert sind. Eine der benutzerdefinierten Bildschirm-IDs ist ungültig, weil sie einem Bildschirm mit einer anderen benutzerdefinierten Bildschirm-ID zugewiesen ist.	Es werden nicht alle der neuen benutzerdefinierten Bildschirm-ID zugehörigen Regeln mit dem Projekt zusammengeführt. Entsprechende Informationen werden im Ergebnisdiaologfeld angezeigt.
Sie importieren ein Projekt, das eine lokale Ressource enthält.	Falls der Name der Ressource bereits vorhanden ist, können Sie eine der folgenden Optionen auswählen: <ul style="list-style-type: none"><li>• Copy and Replace</li><li>• Don't Copy</li><li>• Copy, but keep both files</li></ul>

Sie können zusätzliche Anpassungsprojekte auch über die Screen Designer-Befehlszeile importieren. Weitere Informationen finden Sie unter [Die Screen Designer-Befehlszeile verwenden](#).

## Verwenden der Screen Designer-Befehlszeile

Mit der Screen Designer-Befehlszeile können Sie Folgendes tun:

- Anhand der Dateien eines Screen Designer-Projekts eine oder mehrere Plus archive-Dateien generieren.
- Mehrere Projekte in ein aktuelles Screen Designer-Projekt importieren.

## Syntax

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P  
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][[/S] | /I  
<config_file> | /?
```

wobei

<code>&lt;Install_Dir&gt;</code>	der Installationsordner von Screen Designer ist.
<code>/P &lt;project_file_path&gt;</code>	der vollqualifizierte Pfad für eine einzelne Projektdatei ist.
<code>/L &lt;project_file_list_path&gt;</code>	der vollqualifizierte Pfad für eine Datei ist, die eine Liste mit Projektdateien enthält.  Jeder Pfad und Dateiname muss in einer eigenen Zeile stehen. Mit dem Et-Zeichen (#) können Sie eine Zeile auskommentieren.
<code>/O &lt;output_dir&gt;</code>	der vollqualifizierte Pfad für den Export der Plus-Archive ist. Optional. Ist nichts angegeben, wird der Ordner <code>&lt;Install_Ver&gt;\Plus\ScreenDesigner</code> verwendet.
<code>/S</code>	das Projekt nach der Generierung des Plus archives speichert.
<code>/I &lt;config_file&gt;</code>	der vollqualifizierte Pfad der konfigurierten Liste der zu importierenden Projekte ist.
<code>/?</code>	diese Informationen auf dem Bildschirm anzeigt.

## Anpassungsdateien generieren

### Syntax

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P  
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][[/S]
```

### Beispiel: Generieren eines einzelnen Plus-Archivs

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus  
\Reflection\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\My  
Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Rules /S
```

### Beispiel: Generieren mehrerer Plus-Archive

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /L C:\Screen Designer\Projects\ProjectList.txt /O  
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Rules /S
```

Beispiel für Listeninhalt einer Projektdatei:

```
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\ul\ul.rsdp  
#C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects\unique  
\unique.rsdp  
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\TableTest\TableTest.rsdp  
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\longtable3\longtable3.rsdp  
C:\work\mobile\TestApplications\TestPlanAppCSIMVS\TestAppCSIMVS  
\TestAppCSIMVS.rsdp
```



**Hinweis:** Mit dem Et-Zeichen (#) können Sie eine Zeile auskommentieren.

# Projektdateien importieren

## Syntax

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I <config_file>
```

## Beispiel

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I C:\Screen  
Designer\Projects\ImportFileList.txt
```

Beispiel für Listeninhalt einer Projektdatei:

```
duplicateresource=ckb  
baseproject=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus  
\Projects\MergeProjects1\MergeProjects1.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects3.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\al\al.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsdp  
saveto=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects20
```

wobei

**duplicateresource** die Kopieroptionen für doppelte Ressourcen angibt:

- cr** Kopieren und ersetzen.
- dc** Nicht kopieren.
- ckb** Importieren, aber beide Dateien beibehalten.

**baseproject** ist das Basisprojekt, in das die Projekte importiert werden.

**Projekt** ist der absolute oder relative Pfad zur Projektdatei.

**saveto** ist der Pfad des zusammengeführten Projekts. Ist nichts angegeben, wird das Standardprojekt verwendet. Ist das Projekt nicht vorhanden, wird an dem Speicherort ein neues Projekt erstellt, das nach dem Ordnernamen benannt ist. Wenn der Pfad beispielsweise wie folgt lautet:

```
C:\Benutzer\<Benutzername>\Eigene Dokumente\Micro Focus  
\Reflection\Plus\Projects\MergeProjects20
```

heißt das erstellte Projekt MergeProjects20.

# Kontaktaufnahme mit Micro Focus

Unsere Webseite enthält aktuelle Kontaktnummern und -Adressen.

## Weitere Informationen und Produktsupport

Weitere technische Informationen sowie Hilfe erhalten Sie über verschiedene Wege.

Die Seiten des Produktsupports enthalten ein umfassendes zusätzliches Informationsangebot, wie zum Beispiel:

- Den Abschnitt *Product Updates* der Micro FocusKundendienst-Website, von der Sie Fehlerbehebungen sowie Updates zu Dokumentationen herunterladen können.
- Den Abschnitt *Examples and Utilities* der Micro FocusKundendienst-Website, einschließlich Demos und weiterer Produktdokumentation.
- Den Abschnitt *Support Resources* der Micro FocusKundendienst-Website mit Anleitungen zur Fehlerbehebung sowie Informationen zur Meldung eines Problems.

Rufen Sie dazu in Ihrem Browser <https://www.microfocus.com/en-us/support> auf.



**Hinweis:** Einige Informationen stehen möglicherweise nur Kunden mit abgeschlossenen Serviceverträgen zur Verfügung.

Wenn Sie dieses Produkt direkt von Micro Focus erhalten haben, wenden Sie sich gemäß der Beschreibung auf der Micro Focus-Website, [www.microfocus.com](http://www.microfocus.com), an uns. Haben Sie das Produkt von einem anderen Anbieter, wie zum Beispiel einem autorisierten Händler, erhalten, wenden Sie sich zuerst an diesen. Kann dieser nicht behilflich sein, kontaktieren Sie uns.

Besuchen Sie außerdem:

- Die Website der Micro Focus Community, wo Sie die Wissensdatenbank durchsuchen, Artikel und Blogs lesen sowie Programme zur Demonstration und Beispiele finden können. Außerdem können Sie sich mit anderen Benutzern und Experten von Micro Focus über dieses Produkt austauschen.
- Den YouTube-Kanal von Micro Focus mit Videos zu Ihrem Produkt. .

## Erforderliche Informationen

Wenn Sie sich an uns wenden, sorgen Sie bitte dafür, dass Sie, sofern verfügbar, die unten aufgeführten Informationen zur Hand haben. Je mehr Angaben Sie machen können, desto besser kann Ihnen Micro Focus-Kundendienst helfen. Auch wenn Sie nicht alle Fragen beantworten können oder Sie davon ausgehen, dass einige Informationen für die Lösung des Problems nicht relevant sind, teilen Sie uns bitte Ihre gesamten verfügbaren Informationen mit.

- Den Namen und die Versionsnummer Ihrer gesamten Produkte, die Ihrer Meinung nach ein Problem hervorrufen.
- Hersteller und Modell Ihres Computers
- Die Versionsnummer Ihres Betriebssystems und Details zur gesamten genutzten Netzwerksoftware.
- Die Speicherkapazität Ihres Computers.
- Wichtige Seiten oder Abschnitte in der Produktdokumentation.
- Ihre Seriennummer. Sie finden diese Nummer in der Betreffzeile und im Text der Electronic Product Delivery Notice-E-Mail, die Sie von Micro Focus erhalten haben.

# Kontaktdaten

Unsere Webseite enthält aktuelle Kontaktnummern und -Adressen.

Weitere technische Informationen sowie Hilfe erhalten Sie über verschiedene Wege.

Die Seiten des Produktsupports enthalten umfassende zusätzliche Informationen, wie den Abschnitt *Product Updates* der Website der Micro Focus Kundendienst, in dem Sie Fehlerbehebungen sowie Updates zu Dokumentationen herunterladen können. Wechseln Sie zu [Micro Focus-Produkt-Updates](#).

Um eine Verbindung herzustellen, geben Sie <https://www.microfocus.com/de-de/home/> in Ihren Browser ein, um die Micro Focus-Homepage zu öffnen. Klicken Sie dann auf **Support und Services > Support**. Geben Sie das gewünschte Produkt ein oder wählen Sie es aus der Dropdown-Liste zur Produktauswahl aus, und klicken Sie dann auf **Support-Login**.

Wenn Sie ein Kunde der Micro Focus Kundendienst sind, lesen Sie bitte das Dokument *Willkommen beim Kundendienst*, das Informationen zum Download und zur Lizenzierung Ihres Produkts, zur Kontaktaufnahme mit dem Kundendienst sowie zur Meldung eines Problems umfasst. Sie können dieses von unserer Website herunterladen. Der Support von Micro Focus steht möglicherweise nur Kunden mit abgeschlossenen Serviceverträgen zur Verfügung.