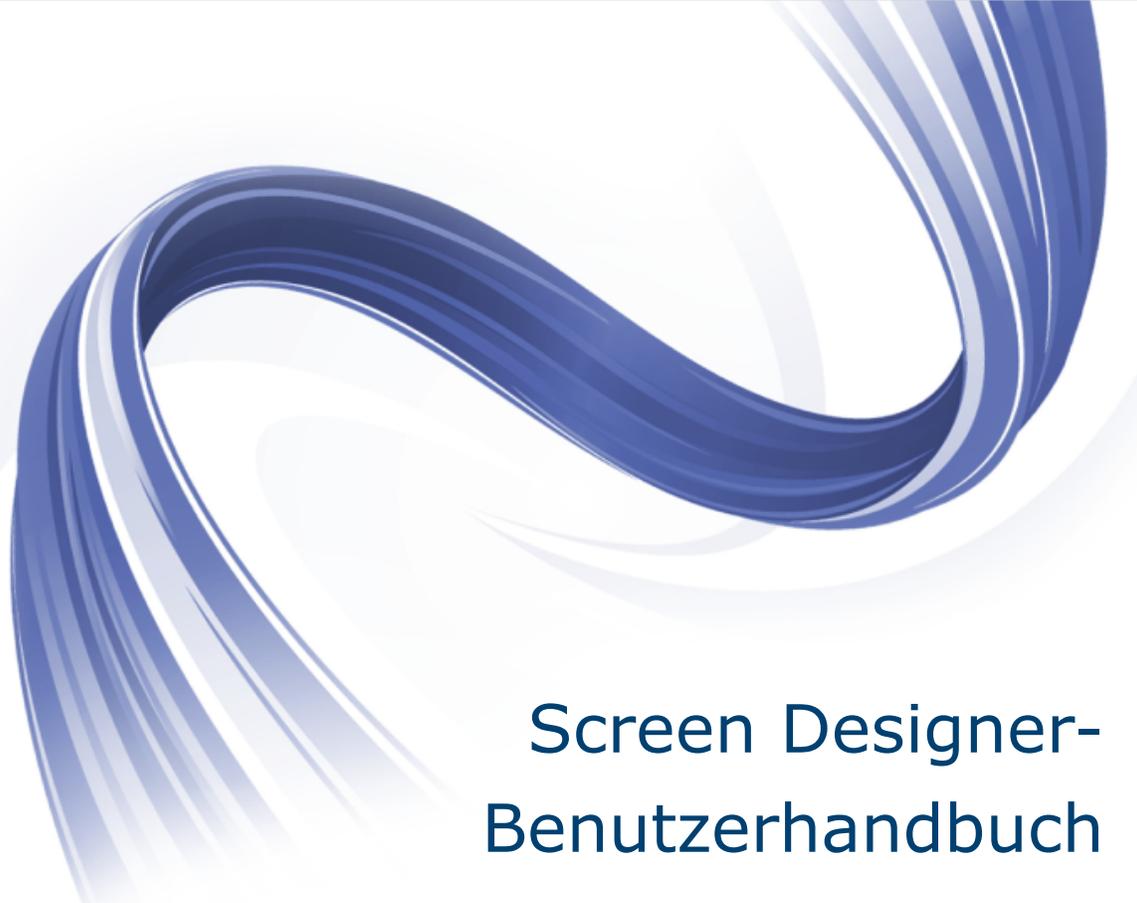




Rumba 9.4

A decorative graphic consisting of several overlapping, wavy blue lines that create a sense of motion and depth, positioned behind the title text.

Screen Designer-
Benutzerhandbuch

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

Copyright © Micro Focus 1984-2015. Alle Rechte vorbehalten.

MICRO FOCUS, das Logo von Micro Focus und Rumba, Reflection sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Micro Focus IP Development Limited oder deren Tochtergesellschaften bzw. Konzerngesellschaften in den Vereinigten Staaten, Großbritannien und anderen Ländern.

Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

2015-10-22

Inhalt

Über dieses Handbuch	6
Für wen ist dieses Handbuch gedacht?	6
Voraussetzungen	6
Begleitende Dateien	6
In diesem Handbuch verwendete Konventionen	6
Einführung	8
Terminologie	8
Funktionsprinzip	8
Architektur	9
Screen Designer verwenden	10
Erste Schritte	10
Extrahieren der Paketdateien	10
Starten einer Mainframe Sitzung	10
Konfigurieren der Verbindung zum Screen Designer	11
Ändern der Bildschirmfarben	11
Protokolldatei erstellen	13
Protokolle aufzeichnen	13
Ein Protokoll in einer Datei speichern	14
Screen Designer öffnen	15
Neues Projekt starten	16
Protokoll importieren	16
Auswählen eines Themas	17
Hinzufügen von Steuerelementen	17
Hinzufügen eines Button-Steuerelements	17
Chooser-Steuerelement hinzufügen	20
Hinzufügen eines Tooltip-Steuerelements	23
Hinzufügen eines AutoExecution-Steuersymbols	23
Hinzufügen eines Image-Steuerelements	25
Hinzufügen eines Label-Steuerelements	27
Hinzufügen eines Calendar-Steuerelements	28
Hinzufügen eines GridCollector-steuerelements	29
Hinzufügen eines Table-Steuerelements	32
Hinzufügen eines Collector-Steuerelements	33
Hinzufügen eines WebFrame-Steuerelements	34
Hinzufügen eines Tab-Steuerelements	35
Hinzufügen eines InputField-Steuerelements	38
Hinzufügen eines RadioButton-Steuerelements	39
Hinzufügen eines CheckBox-Steuerelements	41
Projekt online schalten	42
Generieren einer Anpassungsdatei	42
Verknüpfen einer Anpassungsdatei mit einer Host-Sitzung	42
Bildschirme testen	43
Rule Manager verwenden	48
Wann wird Rule Manager verwendet?	48
Das Fenster Rule Manager	48
Der Regel-Assistent	50
Beispiele	51
Hinzufügen von Button- oder Tooltip-Steuerelementen zu ganzen Anwendungen	51

Hinzufügen von Steuerelementen zu Bildschirmen innerhalb von Subsystemen	51
Hinzufügen von Regeln zur Verwendung auf einer Reihe von Bildschirmen	52
Hinzufügen von Steuerelementen zu jeder Zeile auf einem Bildschirm	53
Steuerelementtypen	56
AutoExecution	56
Button	56
Calendar	57
Verwenden des Dialogfelds "Datumsformat"	58
CheckBox	60
Chooser	61
Collector	63
GridCollector	64
Eigenschaften "EndOfDataConditions"	65
Syntax	66
Image	66
InputField	68
Label	69
RadioButton	70
Tab	71
Table	72
Tooltip	73
WebFrame	75
Gemeinsame Eigenschaften	75
Aktionen	78
Das Kontextmenü zu einem Steuerelement	80
Anleitung	81
Designs verwenden	81
Auswählen eines Themas	81
Erstellen eines Windows-Themas	82
Erstellen eines Themas "Grüner Bildschirm"	82
Protokollbildschirme durchsuchen	83
Erstellen moderner Bildschirme mit einer Bildschirm-Leinwand	83
Definieren von Standard-Leinwandeneinstellungen	83
Definieren von Einstellungen für einen ausgewählten Bildschirm	84
Kopieren und Einfügen einer Bildschirm-Leinwand	85
Entfernen einer Bildschirm-Leinwand	85
Beispiel	85
Bildschirme identifizieren	87
Über die Bildschirm-Identifizierung	87
Angaben einer auswahlbasierten Bildschirm-Identifizierung	88
Angaben einer benutzerdefinierten Bildschirm-Identifizierung	88
Steuerelemente verwalten	89
Automatisches Generieren von Steuerelementen	89
Ändern der Deckkraft	90
Auswählen mehrerer Steuerelemente	90
Arbeiten mit Regel-Steuerelementen	90
Eine Variable mit Steuerelementen festlegen	91
Webkomponenten in Plus verwenden	91
Parameter an eine Anwendung oder Webseite übergeben	91
Erstellen von Web-Objekten und URLs	92
Ausgabedateien für Rumba+ Web und Rumba+ Mobile generieren	94
Exportieren einer Anpassungsdatei	94
Bereitstellen einer WAR-Datei	94
Zusätzliche Projekte importieren	94
Die Screen Designer-Befehlszeile verwenden	95

Anpassungsdateien generieren	96
Projektdateien importieren	96
Eigenständigen Screen Designer verwenden	97
Kontaktaufnahme mit Micro Focus	98
Für die Micro Focus SupportLine erforderliche Informationen	98
Zusätzliche für die Micro Focus SupportLine erforderliche Informationen	98
Ihre Meinung ist gefragt!	99

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 Rumba Desktop 9.4
- Micro Focus Rumba+ Server-Build-Tool1.3 für den Export nach Rumba+ Mobile und Rumba+ Web

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.

In diesem Handbuch verwendete Konventionen

In diesem Handbuch werden die folgenden typografischen Konventionen verwendet:

Diese Schriftart ...	wird verwendet für ...
Fett	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.

Diese Schriftart ...	wird verwendet für ...
	Wird auch für Dateinamen verwendet sowie für Text, zu dessen Eingabe Sie aufgefordert werden.

Eingeben von Befehlen:

Diese Anweisung ...	bedeutet ...
Geben Sie TSOA ein.	Geben Sie den TSOA-Befehl ein, und drücken Sie anschließend die Eingabetaste .

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.

Fenster Rule Manager

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

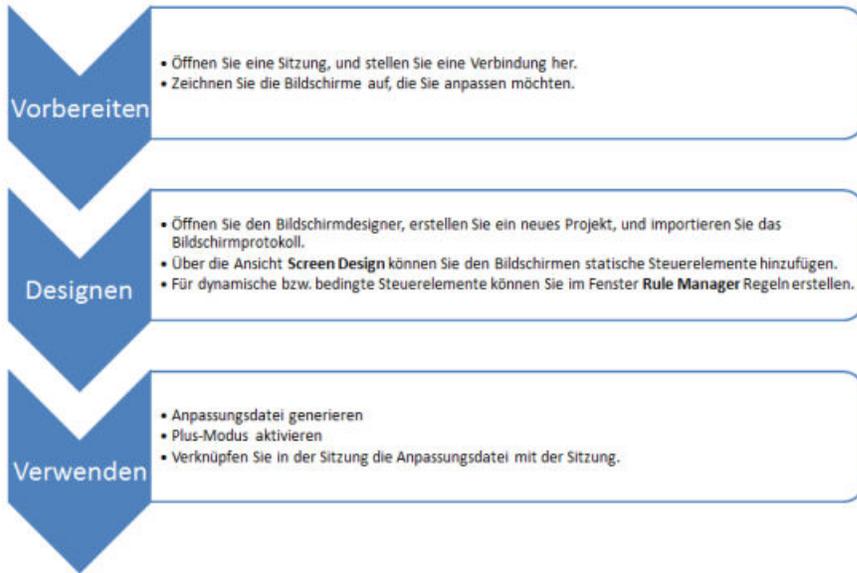
Ein Mechanismus, der automatisch eines oder mehrere bedingte Steuerelemente für einen oder mehrere Bildschirme erstellt und durch Regeln verwaltet wird.

Plus

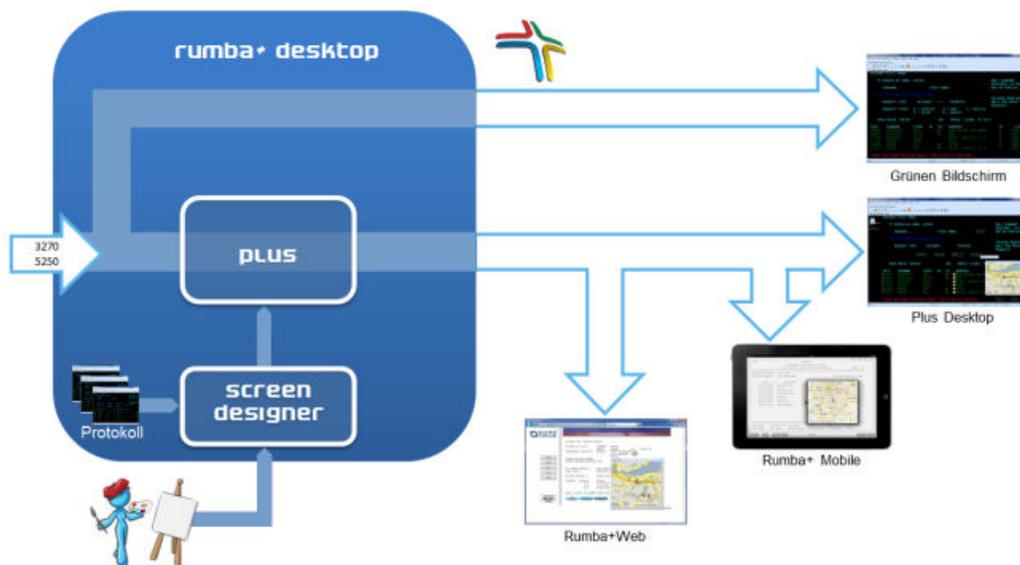
Die Middleware zur Ausführung von Green-Screen-Anwendungen über eine moderne Schnittstelle mithilfe von Projekten, die in Screen Designer erstellt werden.

Funktionsprinzip

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



Architektur



Screen Designer verwenden

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.
- Starten Sie eine Mainframe-Sitzung.
- Ändern Sie die Farbe des Bildschirmtexts, damit dieser besser lesbar ist.
- Konfigurieren Sie die Verbindung zu Demo Host.

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.

Starten einer Mainframe Sitzung

1. Wählen Sie im Windows **Startmenü** die folgende Option:

Start > Alle Programme > Micro Focus Rumba > Micro Focus Rumba Desktop

Der **Begrüßungsbildschirm** wird angezeigt:



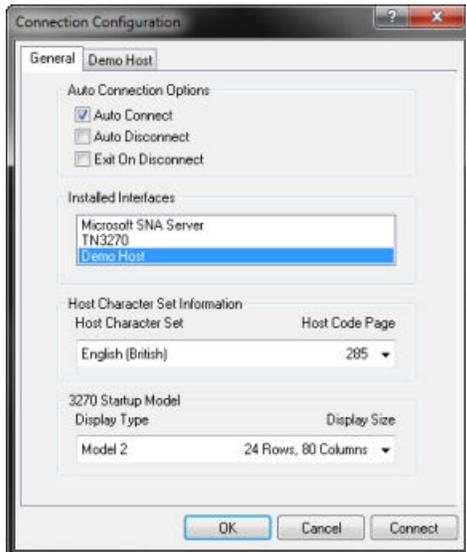
2. Klicken Sie auf **Mainframe-Anzeige**.

Auf dem Rumba-Desktop wird ein Mainframe-Sitzungsfenster angezeigt.

Konfigurieren der Verbindung zu Demo Host

1. Wählen Sie **Verbindung > Konfigurieren**.

Das Fenster **Verbindungskonfiguration** wird angezeigt:



2. Aktivieren Sie im Rahmen **Optionen für automatisches Verbinden** die Option **Verbindung automatisch herstellen**.
3. Wählen Sie im Rahmen **Installierte Schnittstellen Demo-Host** in der Liste aus.
4. Klicken Sie auf **OK**.
5. Wählen Sie **Datei > Sitzungsprofil speichern unter** aus.

Das Dialogfeld **Sitzungsprofil speichern** wird angezeigt.

6. Geben Sie im Feld **Dateiname** DemoHost ein.
7. Klicken Sie auf **OK**.

Ändern der Bildschirmfarben

Einige der Bildschirme, die der Demo Host verwendet, sind möglicherweise wegen ihrer blauen Schriftfarbe schwer zu erkennen. Die einfache Lösung ist, die Farbe zu ändern.

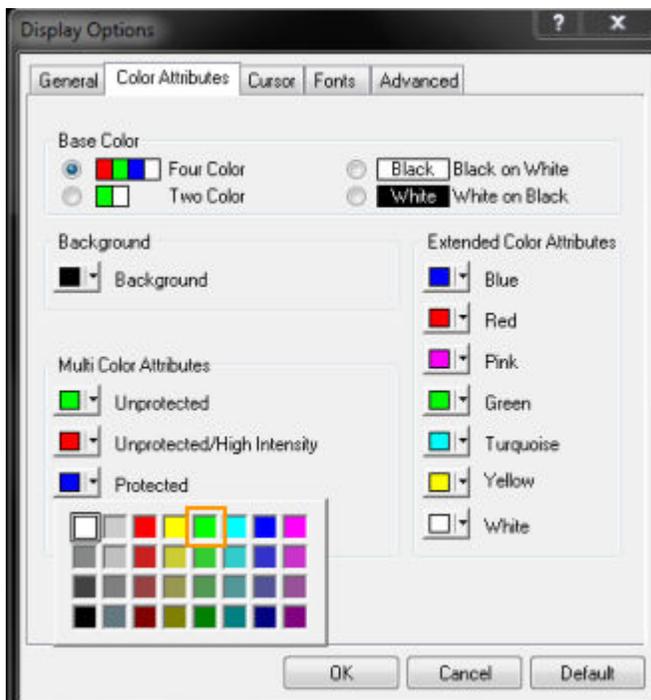
Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie **Optionen > Anzeige** aus.

Der Dialog **Anzeigeoptionen** wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Farbattribute**.
3. Klicken Sie im Rahmen **Mehrere Farbattribute** auf die Schaltfläche **Geschützt**.

Die Farbpalette wird angezeigt:



4. Klicken Sie auf das hellgrüne Feld.

Die blaue Schaltfläche **Geschützt** wechselt zu grün.

5. Klicken Sie im Rahmen **Erweiterte Farbattribute** auf die Schaltfläche **Blau**.

Die Farbpalette wird angezeigt:



6. Klicken Sie auf das hellgrüne Feld.

Die blaue Schaltfläche wechselt zu grün.

7. Klicken Sie auf **OK**.

Ein dunkelblauer Text auf den Bildschirmen wird nun grün angezeigt.

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.

Protokolle aufzeichnen

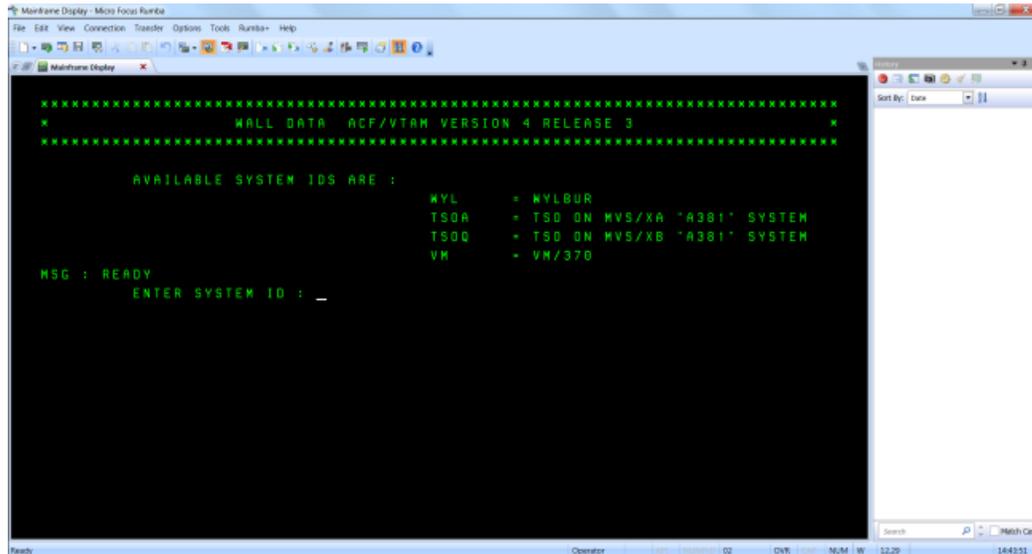
So erstellen Sie eine Protokolldatei:

1. Klicken Sie in der Rumba-Symboleiste auf das Symbol **Protokoll** .

Der Bereich **Protokoll** wird angezeigt.

2. Klicken Sie in der Symboleiste des Bereichs **Protokoll** auf das Symbol **Aufzeichnen** .
3. Wählen Sie **Verbindung > Verbinden**.

Die Demo Host-Mainframe-Sitzung wird gestartet:



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

TSOA

Die Bildschirme werden ab sofort aufgezeichnet.

5. Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung `ENTER LOGON ID:` die **Eingabetaste**.
6. Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung `LAST SYSTEM ACCESS` die **Eingabetaste**.

Die Eingabeaufforderung `READY` wird angezeigt.

7. Klicken Sie in der Symboleiste des Bereichs **Protokoll** auf das Symbol **Manuelle Erfassung** .

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.

8. Eingabe:

TOYS

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

10. Geben Sie 0 ein.

11. Drücken Sie beim Bildschirm CUSTOMER SCREEN auf PF8.

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

13. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

E

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

15. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

R

16. Drücken Sie beim Bildschirm TOPCO TOYS, INC auf PF3.

17. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

A

18. Drücken Sie beim Bildschirm EXTENDED ATTRIBUTE TEST auf PF3.

19. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

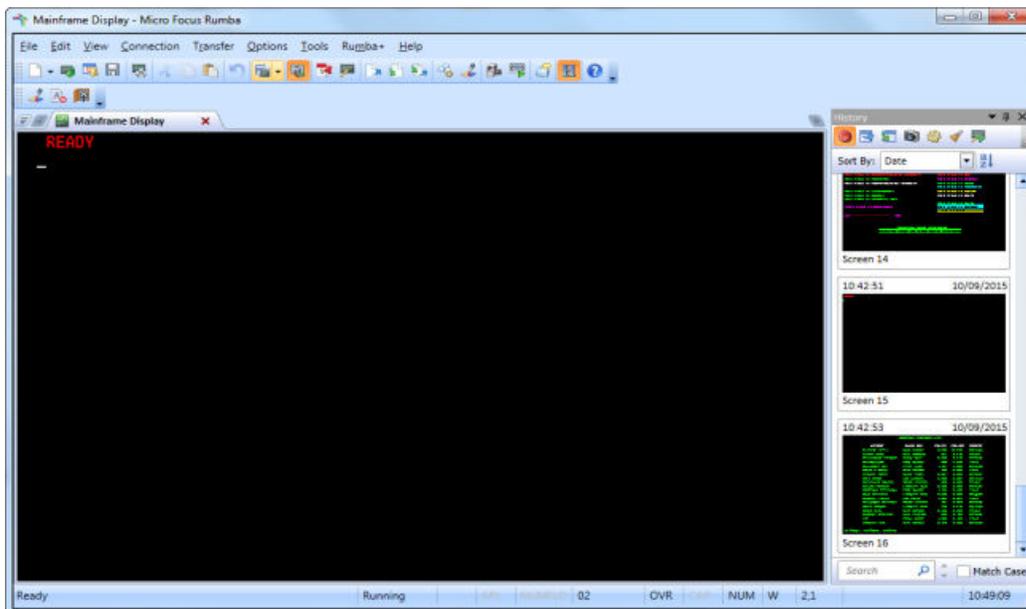
C

Der Bildschirm EUROPEAN CUSTOMER LIST wird angezeigt.

20. Drücken Sie auf PF1.

21. Um die Protokollaufzeichnung anzuhalten, klicken Sie erneut auf das Symbol **Aufzeichnen** .

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. Klicken Sie in der Symbolleiste des Bereichs **Protokoll** auf das Symbol **Protokoll in Datei exportieren**



Das Dialogfeld **Protokoll exportieren** wird angezeigt.

2. Navigieren Sie zu dem Ort, an dem Sie die Protokolldatei speichern möchten.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** DemoHistory ein.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

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

5. Klicken Sie in der Rumba-Symbolleiste auf das Symbol **Protokoll** .

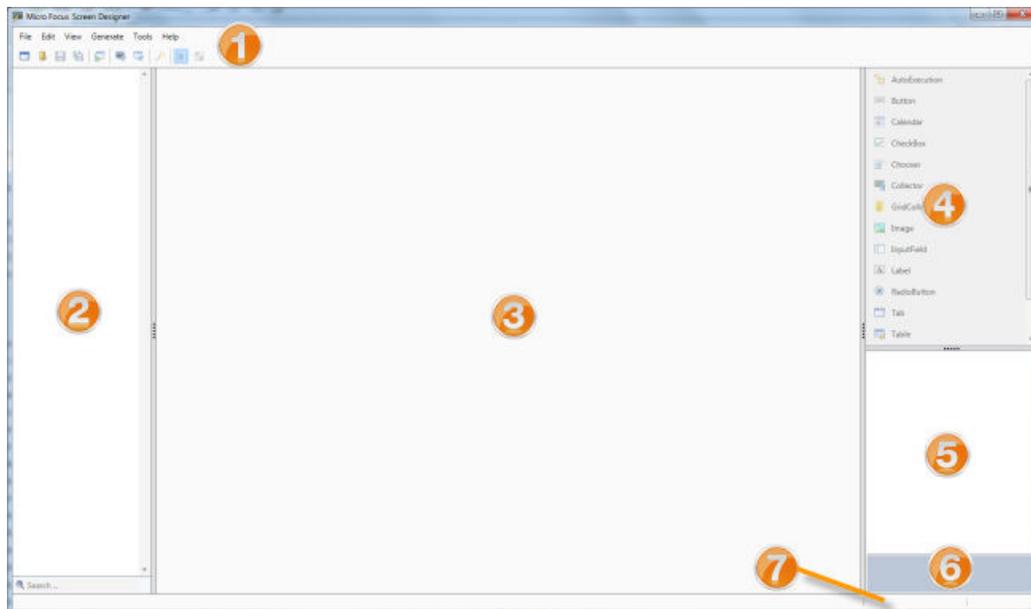
Der Bereich **Protokoll** wird geschlossen.

6. Wählen Sie **Verbindung** > **Trennen** aus.

Screen Designer öffnen

Um Screen Designer, zu öffnen, wählen Sie **Rumba+ > Screen Designer öffnen** aus.

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.



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

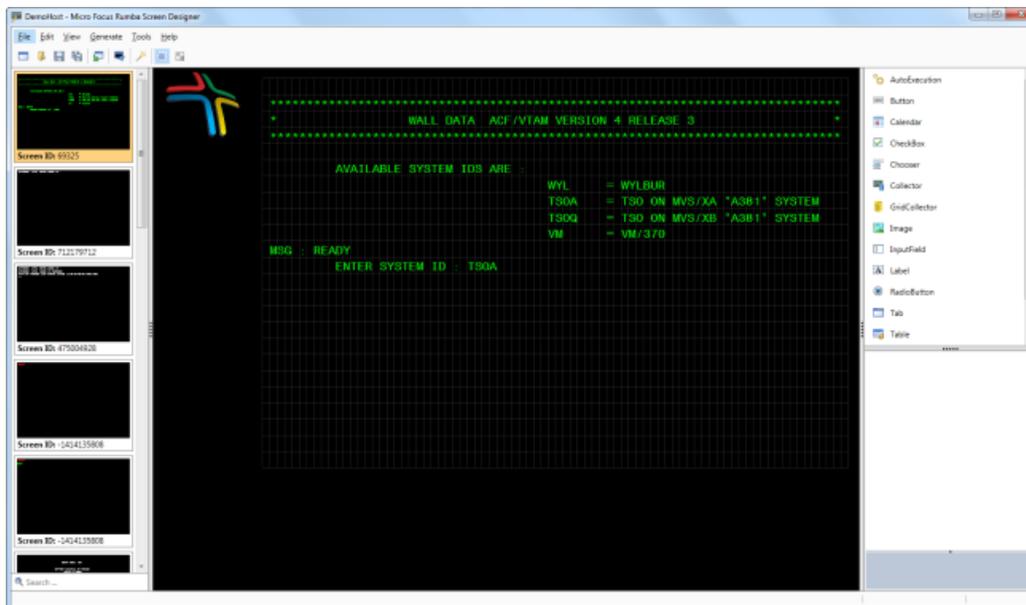
1. Wählen Sie **Datei > Protokoll importieren**.

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 **Rumba 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 Screen Designer erstellen, wie gewünscht im Plus-Modus dargestellt wird.

Hinzufügen eines Button-Steuerelements

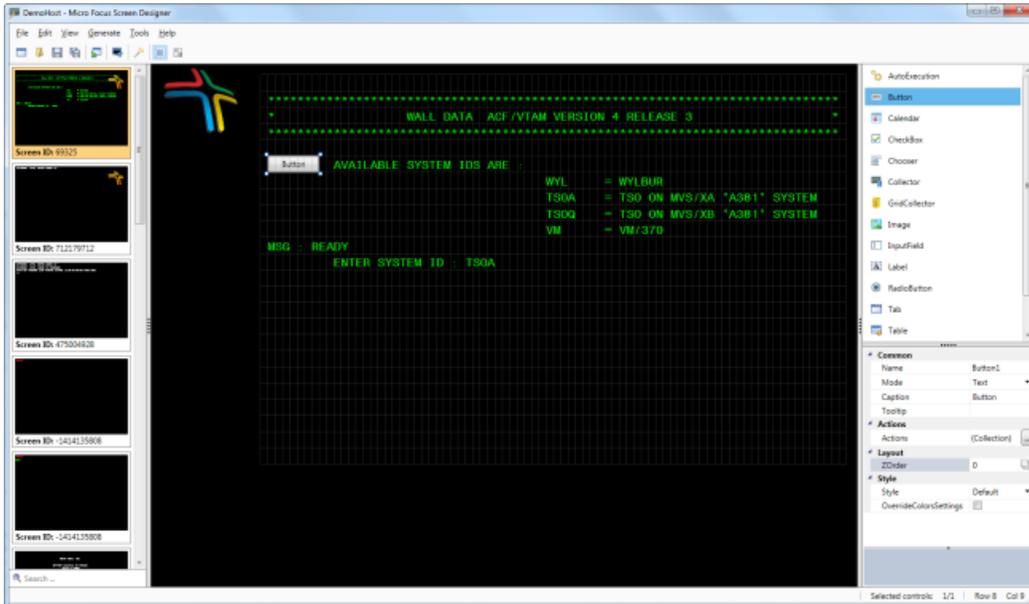
Button löst eine Aktion oder Aktionssequenz aus, wenn darauf geklickt wird.



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 Steuerelementsymbol Button von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es auf der Zeile `AVAILABLE SYSTEM IDS ARE`.

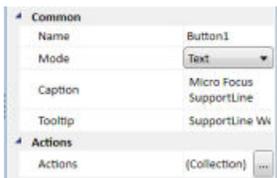


 **Hinweis:** Wenn Sie das Steuerelement auf dem Bildschirm platzieren, wird das Eigenschaftengitter ausgefüllt.

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.



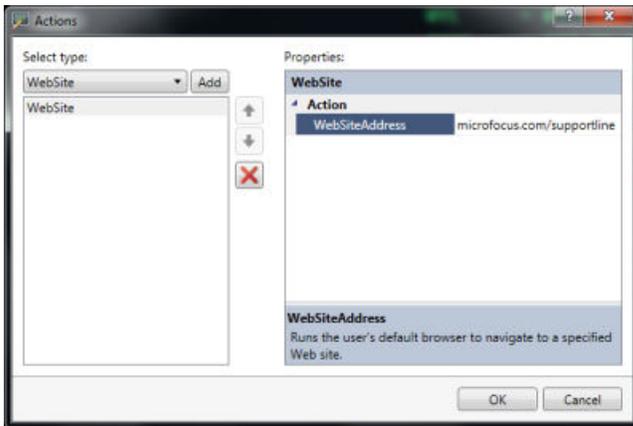
8. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  neben dem Feld **Actions**.

Das Dialogfeld **Aktionen** wird angezeigt.

9. Wählen Sie unter **Select type** aus der Dropdown-Liste **WebSite** aus.
10. Klicken Sie auf **Add**.

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

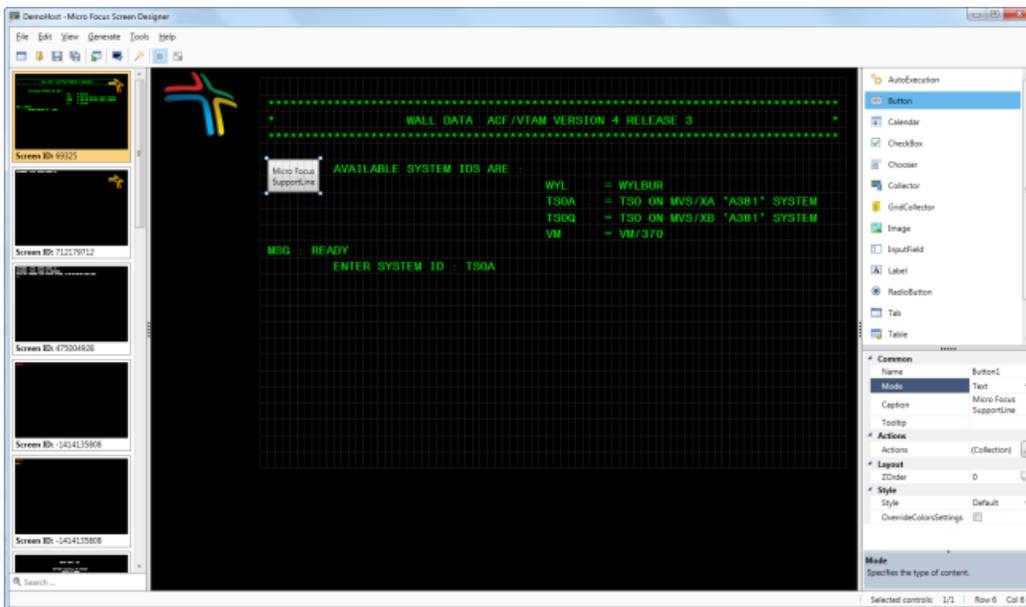
11. Geben Sie im Rahmen **Properties** `http://www.microfocus.com/supportline` in das Feld **ActionTarget** ein:



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 Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld **ImagePath**.

Das Dialogfeld **Choose Image** wird angezeigt.

16. Klicken Sie auf **+** neben **Add to pool**.

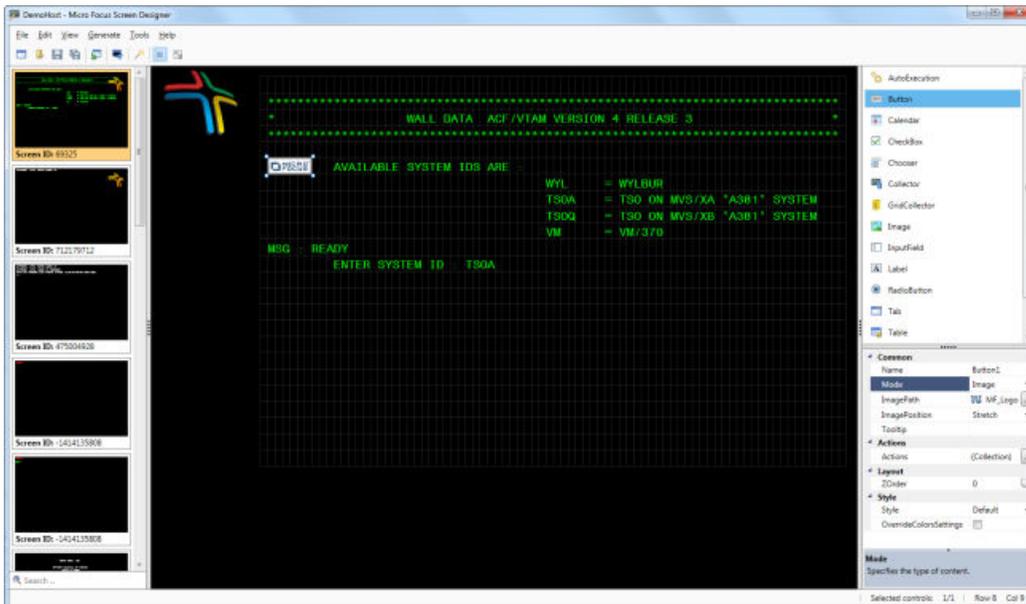
17. Navigieren Sie zum Speicherort der Datei **MF_Logo.png**, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie anschließend auf **Open**

18. Vergewissern Sie sich, dass das Bild im Dialogfenster **Choose Image** 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:



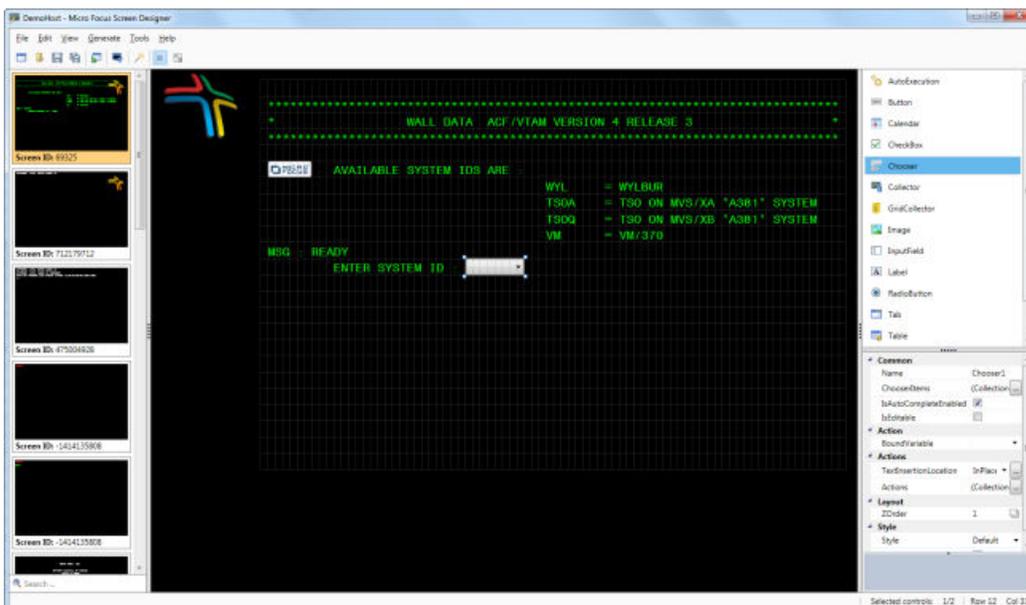
 **Hinweis:** Sie können auch einen Link zu einem Bild bereitstellen, das sich nicht auf Ihrem Rechner befindet. Dazu geben Sie die Web-Adresse des Bildes in das Feld **ImagePath** ein.

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

Hinzufügen eines Chooser-Steuerlements

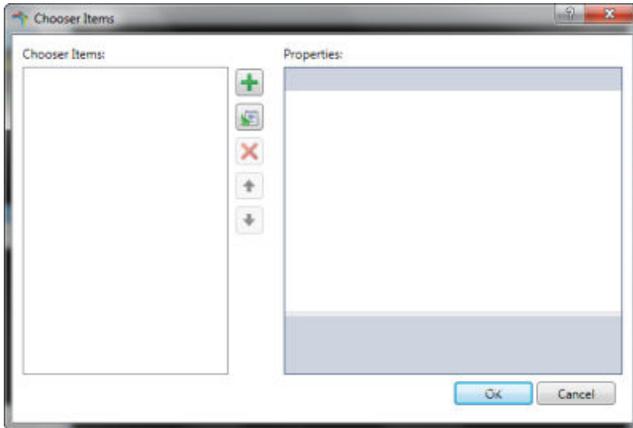
Chooser wird auf dem Bildschirm als Dropdown-Liste angezeigt. Chooser dient dazu, Daten in ein Feld auf dem Bildschirm einzufügen, indem ein Listenelement aus der Liste ausgewählt wird.

1. Ziehen Sie das Chooser-Steuerlementssymbol 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**.

Der Dialog **ChooserItems** wird angezeigt:



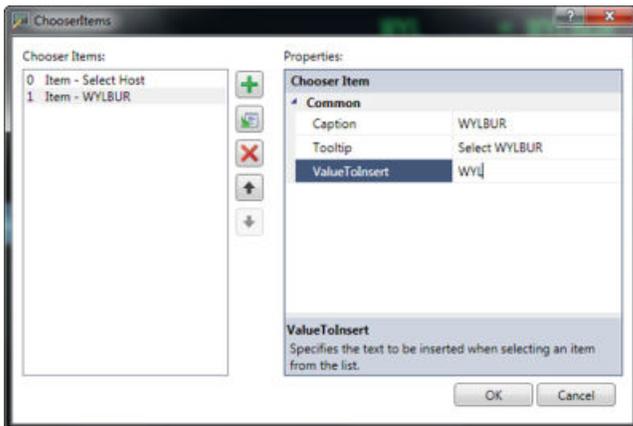
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ValueToInsert** .
4. Geben Sie im Rahmen **Properties** Select Host in das Feld **Caption** ein.
5. Geben Sie im Feld **Tooltip** Select host system ein.

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 im Feld **Tooltip** Select WYLBUR ein.
10. Geben Sie im 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.

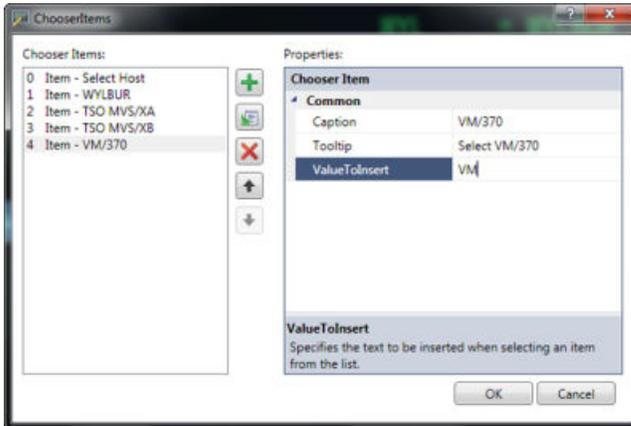
Das Dialogfeld **ChooserItems** sieht folgendermaßen aus:



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

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

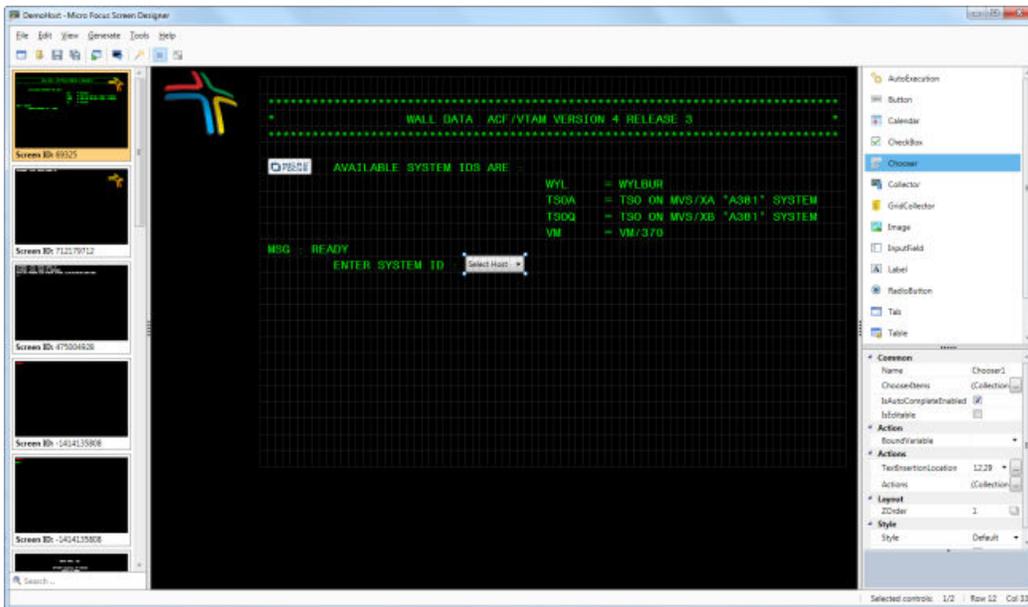
Nach Abschluss des Vorgangs sieht das Dialogfeld **ChooserItems** folgendermaßen aus:



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 Eigenschaftennaster  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 Eigenschaftennaster  neben **Aktionen**.

Das Dialogfeld **Aktionen** wird angezeigt.

19. Wählen Sie in der Liste **Typ auswählen** **Emulationsbefehl** aus.

20. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

21. Wählen Sie in der Liste **Aktion Eingabe** aus.

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

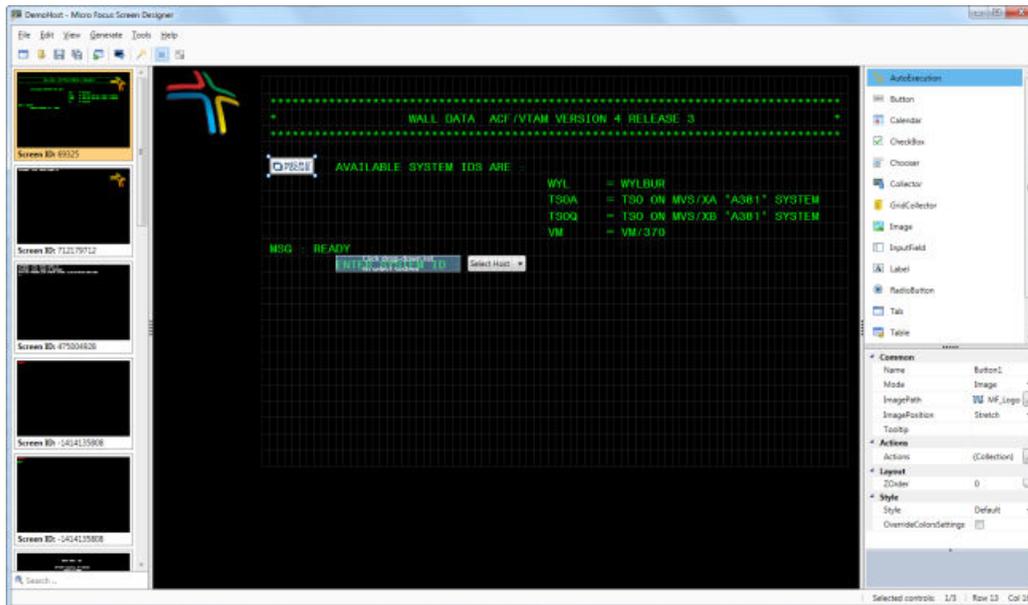
22. Klicken Sie auf **OK**.

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

Hinzufügen eines Tooltip-Steurelements

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

1. Ziehen Sie das Tooltip-Steurelement von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es auf `ENTER SYSTEM ID`:
2. Ziehen Sie an den Handgriffen des Steurelements, sodass das Steurelement 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.

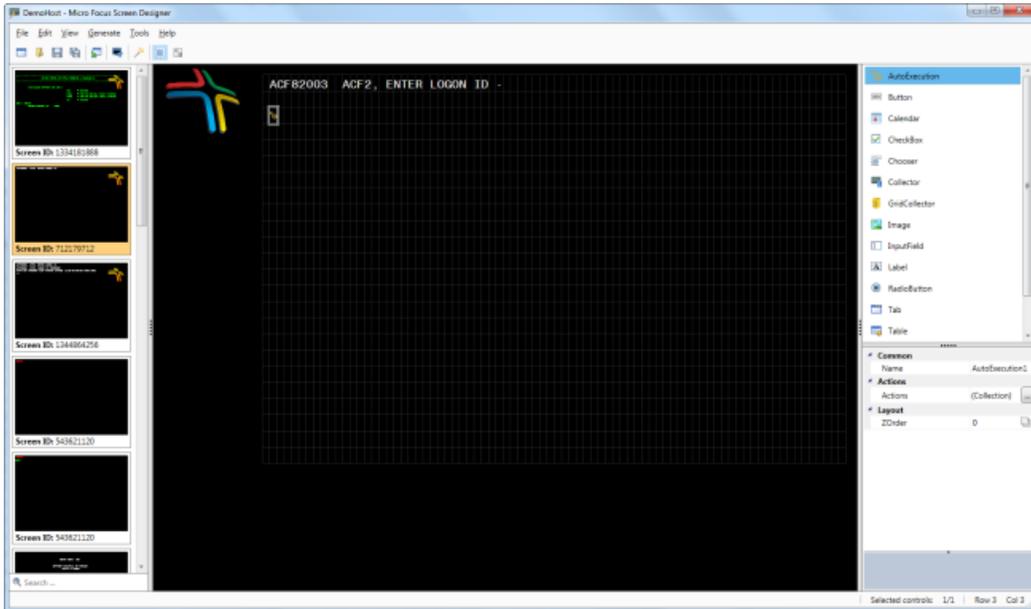
Hinzufügen eines AutoExecution-Steuersymbols

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

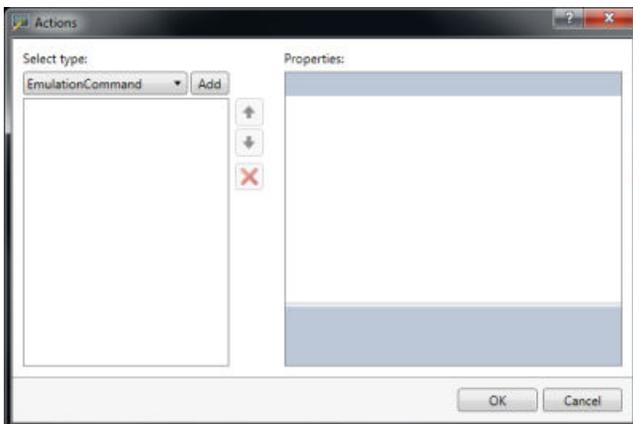
1. Wählen Sie im linken Bereich den zweiten Bildschirm aus.

Es wird eine größere Version des Bildschirms im Arbeitsbereich angezeigt.

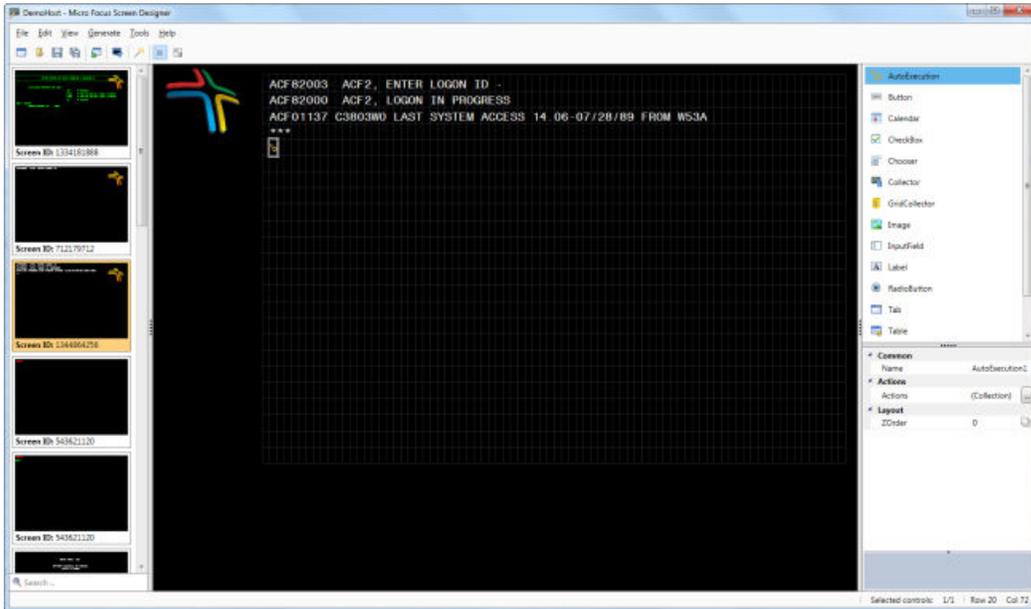
2. Ziehen Sie das AutoExecution-Steurelement von der Systemsteuerung rechts neben das Symbol Plus:



3. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  im Eigenschaftennaster 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

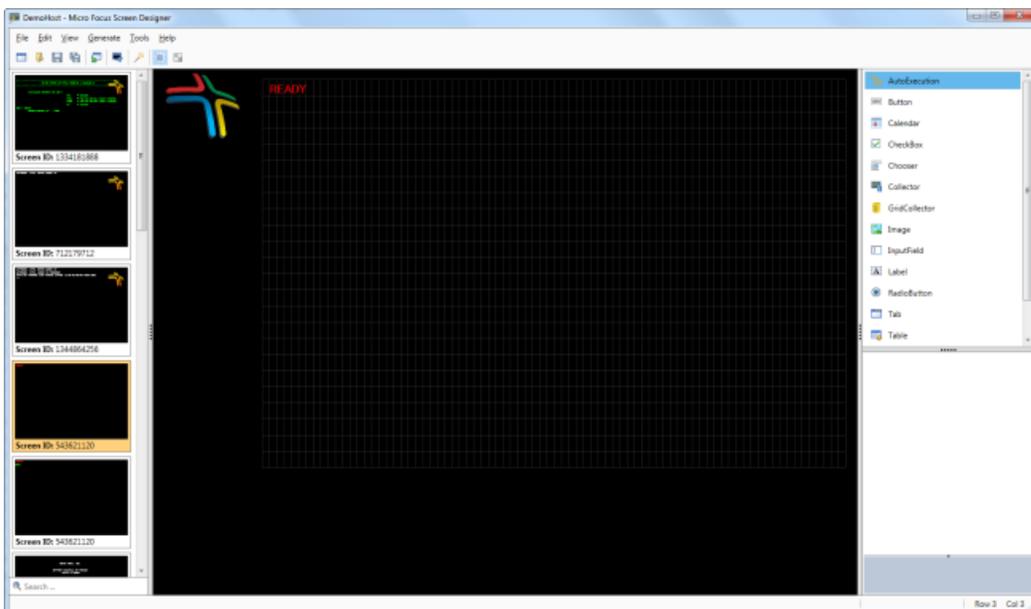
Das Image-Steuerelement markiert den Bereich eines Bildschirms mit entweder einer Hintergrundfarbe oder einem Bild.



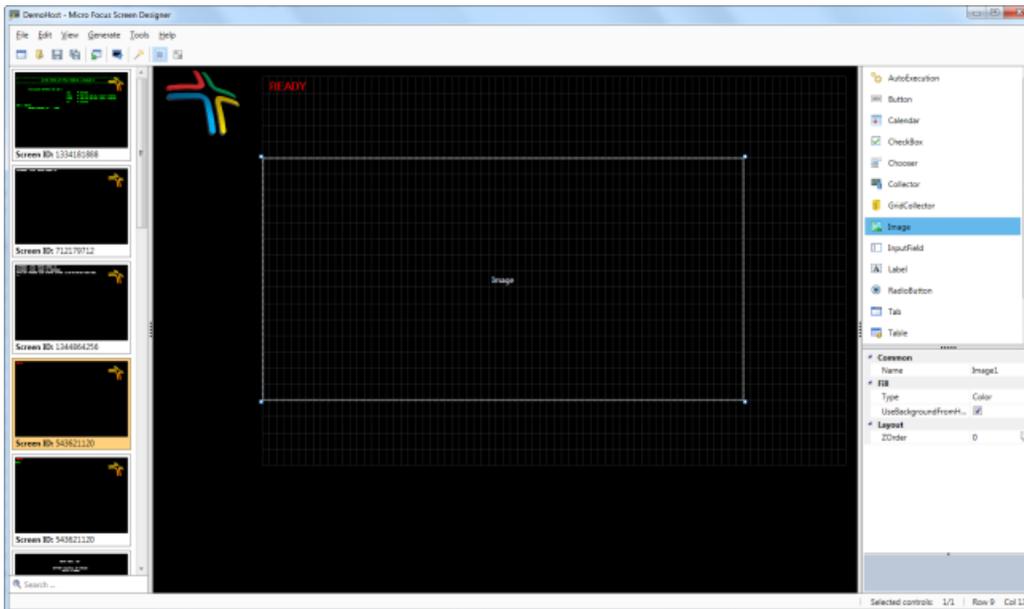
Hinweis: In diesem Abschnitt verwenden Sie die mit der Paketdatei bereitgestellte Datei `welcome.png`.

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:

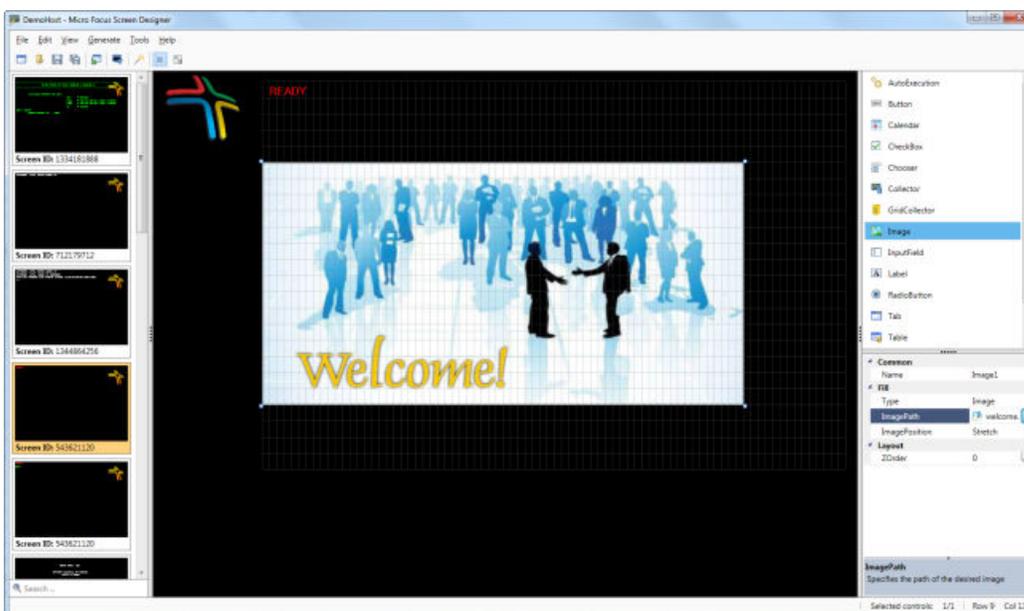


2. Ziehen Sie das Symbol des Image-Steuerelements von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und passen Sie anschließend seine Größe mithilfe der Handgriffe auf `15x66` an:



3. Wählen Sie im Eigenschaftensregister **Image** aus der Dropdown-Liste **Type** aus.
Das Feld **ImagePath** wird angezeigt.
4. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld **ImagePath**.
Das Dialogfeld **Choose Image** wird angezeigt.
5. Klicken Sie auf neben **Add to pool**.
6. Navigieren Sie zum Speicherort der Datei `welcome.jpg`, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie anschließend auf **Open**.
7. Vergewissern Sie sich, dass das Bild im Dialogfenster **Choose Image** ausgewählt ist, und klicken Sie auf **OK**.

Das ausgewählte Bild füllt nun das Steuerelement auf dem Bildschirm:



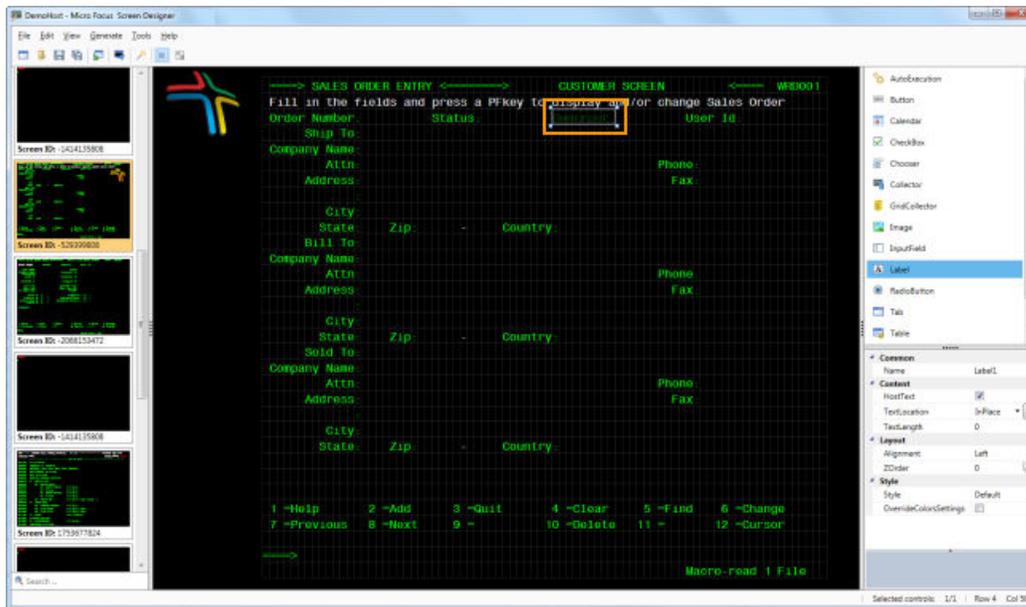
 **Hinweis:** Sie können auch einen Link zu einem Bild bereitstellen, das sich nicht auf Ihrem Rechner befindet. Dazu geben Sie die Web-Adresse des Bildes in das Feld **ImagePath** ein.

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

Hinzufügen eines Label-Steurelements

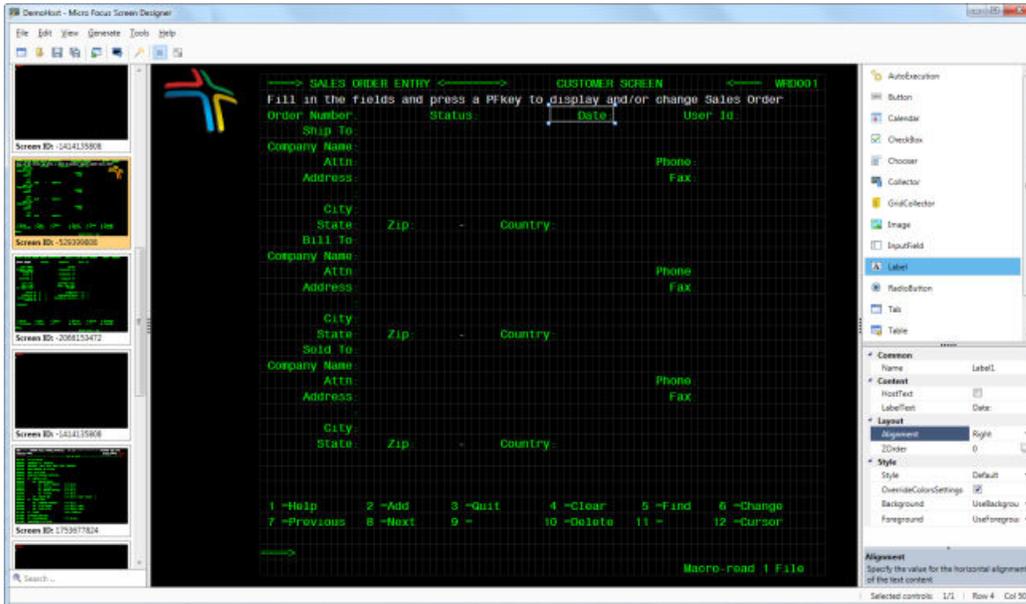
Das Label-Steurelement fügt einem grünen Bildschirm ein Text-Label hinzu. Sie können Label-Steurelemente nutzen, um ein bestehendes Bildschirm-Label zu ersetzen oder ein neues zu erstellen.

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-Steurelementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es oben auf dem Feld Contract.
3. Ändern Sie die Größe des Steurelements 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 StandardtextLabel, und geben Sie Date: ein.
6. Wählen Sie **Right** aus der Liste **Alignment** aus.
7. Überprüfen Sie **OverrideColorsSettings**.

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

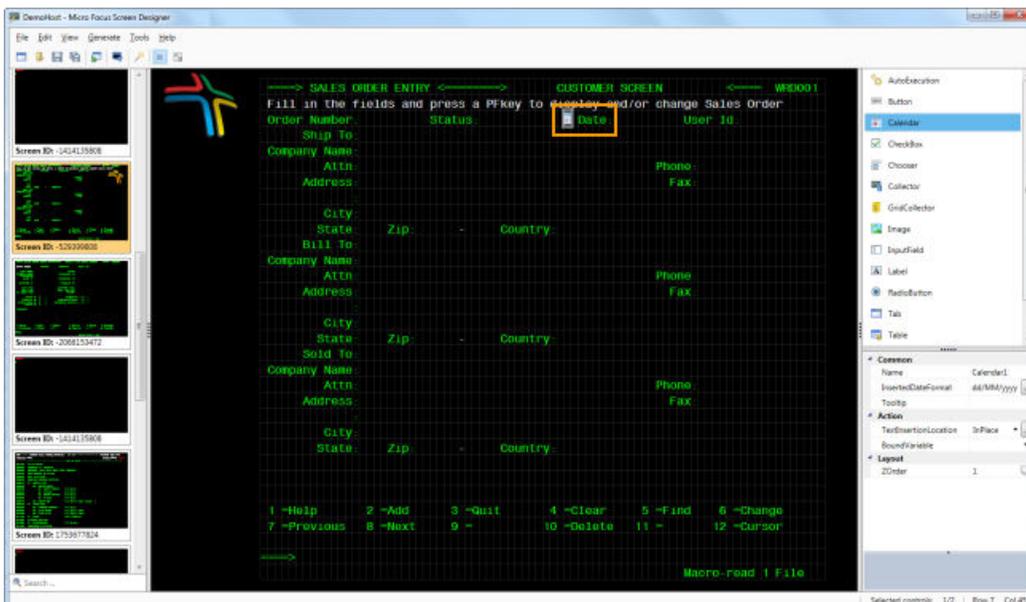


8. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

Hinzufügen eines Calendar-Steuerelements

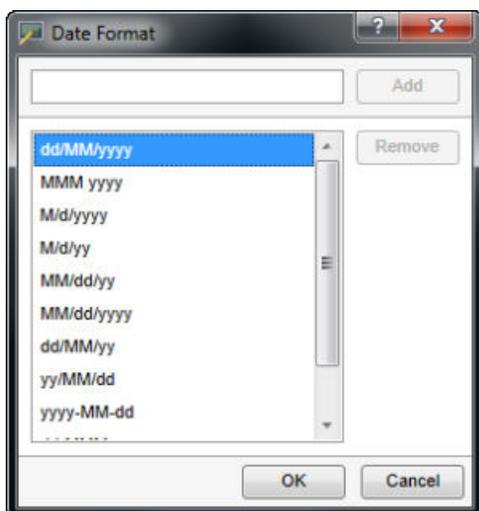
Calendar fügt ein ausgewähltes Datum an einem angegebenen Punkt auf dem Bildschirm hinzu.

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



3. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  im Eigenschaftengitter 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 im Feld **Tooltip** `Select date` ein.

6. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  neben dem Feld **TextInsertionLocation**.

Das Fenster **Select Screen Location** wird angezeigt.

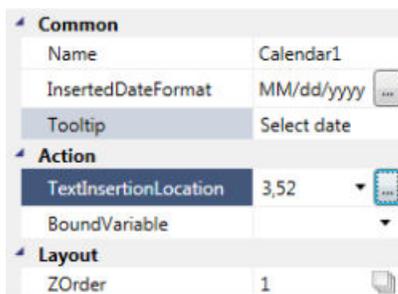
7. Wählen Sie **Location** aus der Liste **Select By** aus.

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.

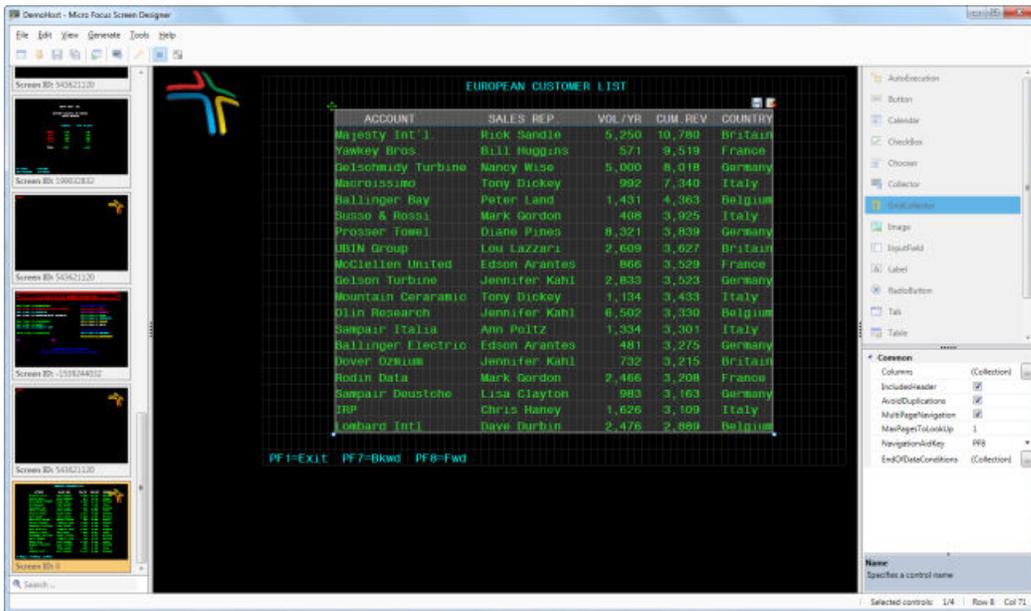
1. Scrollen Sie im linken Bereich nach unten, und wählen Sie den Bildschirm `EUROPEAN CUSTOMER LIST` aus.
2. Ziehen Sie das GridCollector-Steuerelement von der Systemsteuerung auf den Beginn der ersten Zeile:



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:

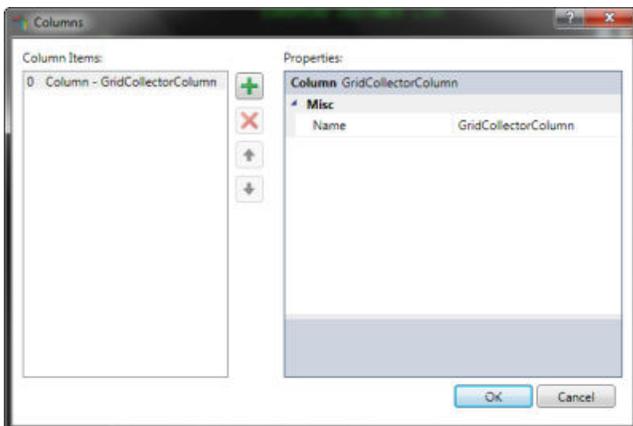


5. Verschieben Sie den Rahmen GridCollector, und ändern Sie seine Größe, sodass er die Bildschirmdaten überlagert:



6. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld **Columns**.

Das Dialogfeld **Columns** wird angezeigt:



7. Löschen Sie im Feld **Name** den Eintrag `GridCollectorColumn`, und geben Sie `Account` ein.

8. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add** .

Ein weiteres Element wird im Rahmen **Column Items** angezeigt.

9. Geben Sie im Feld **Name** `Sales Rep` ein.

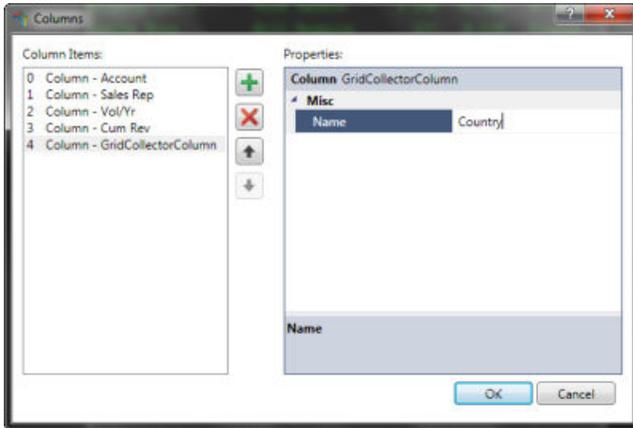
10. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Add** .

Ein weiteres Element wird im Rahmen **Column Items** angezeigt.

11. Fügen Sie weitere Spalten hinzu für:

- Vol/Yr
- Cum Rev
- Country

Das Dialogfeld sollte wie folgt aussehen:

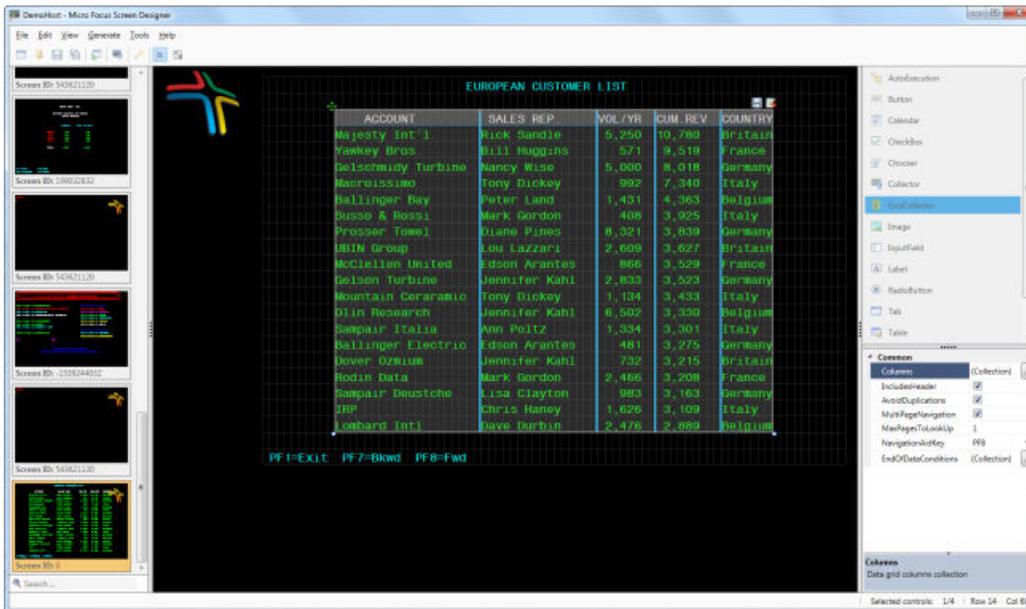


12. Klicken Sie auf **OK**.

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** .

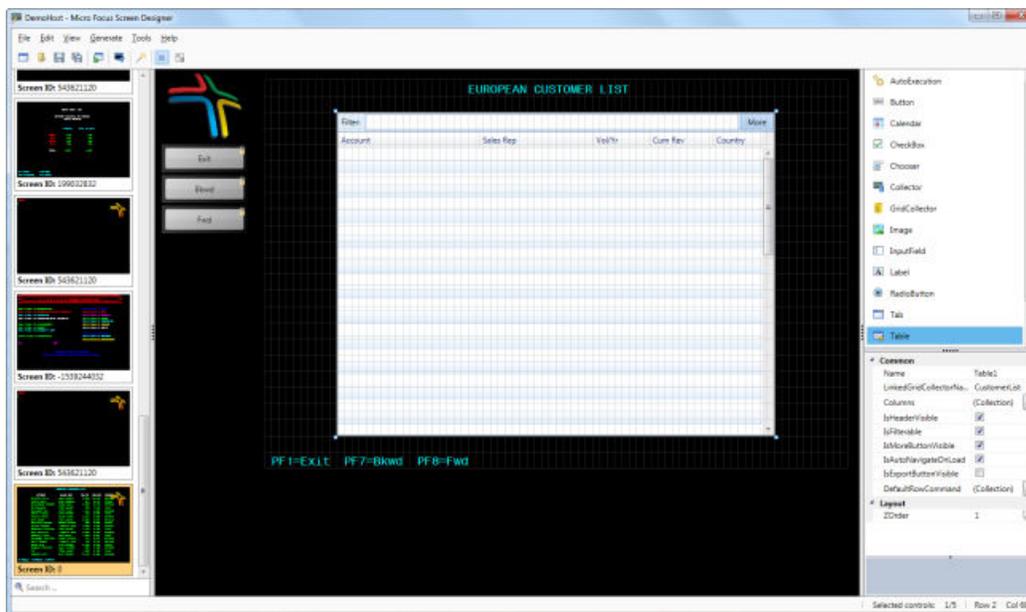
15. Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

Hinzufügen eines Table-Steuerlements

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

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

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



 **Hinweis:** Das Feld **LinkedGridColumnCollectorName** 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**.

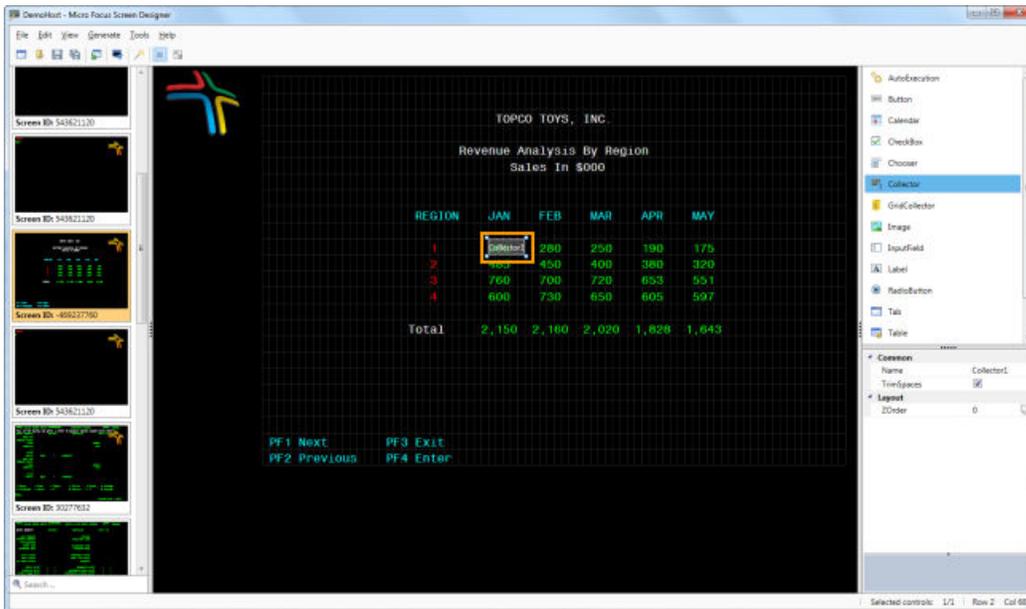
 **Hinweis:** Die Schaltfläche **More** wird nicht mehr in der Tabelle angezeigt und durch die Schaltfläche **Export** ersetzt.

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

Hinzufügen eines Collector-Steuerelements

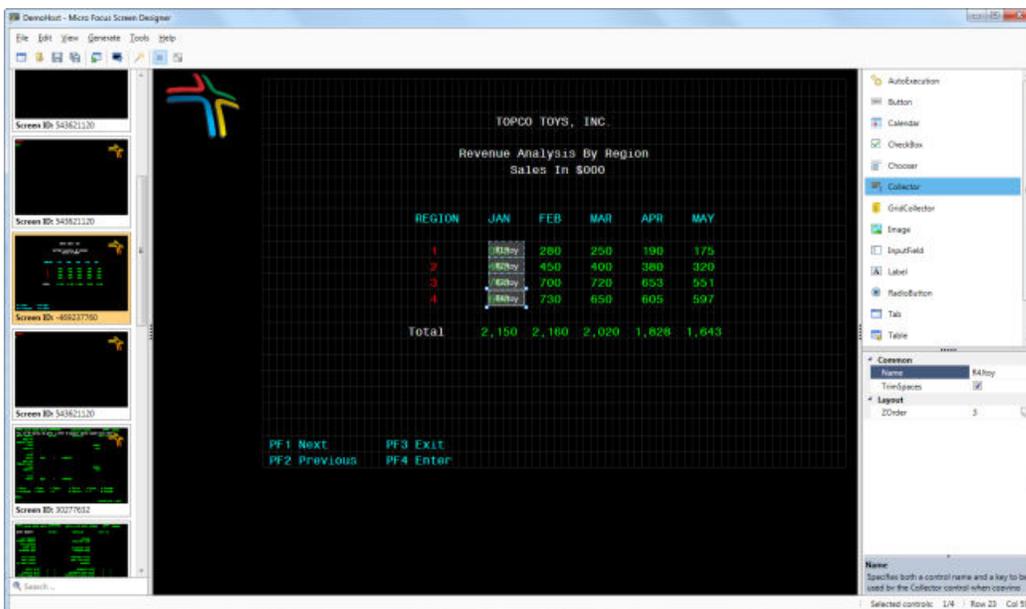
Collector-Steuerelemente sammeln Bildschirmdaten zur Verwendung in anderen Funktionen. In diesem Fall fügen Sie ein Collector-Steuerelement hinzu, um Daten für die Erstellung eines Tortendiagramms für Januar zu erfassen.

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 **Trim Spaces** 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:



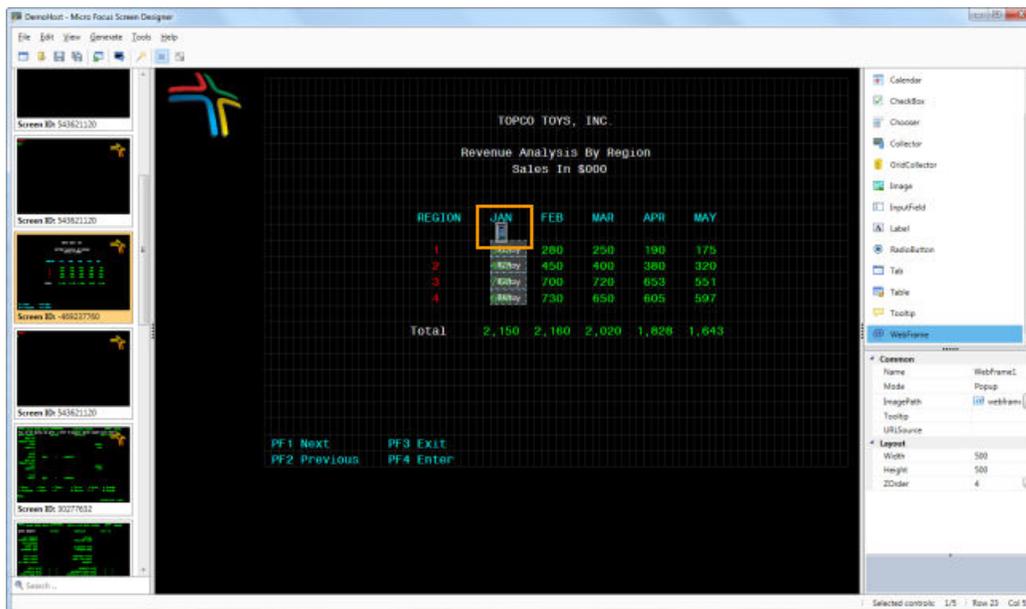
- Wählen Sie **Datei > Projekt speichern** aus.

Hinzufügen eines WebFrame-Steuer-elementes

Im vorhergehenden Abschnitt haben Sie vier Collector-Steuer-elemente für die Erfassung von Daten für ein Tortendiagramm hinzugefügt. Nun fügen Sie ein WebFrame-Steuer-element zur Nutzung der Variablen der Collector-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`-Steuerelementsymbol 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 **Choose Image** wird angezeigt.

4. Klicken Sie auf  neben **Add to pool**.

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

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

7. Geben Sie im 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.

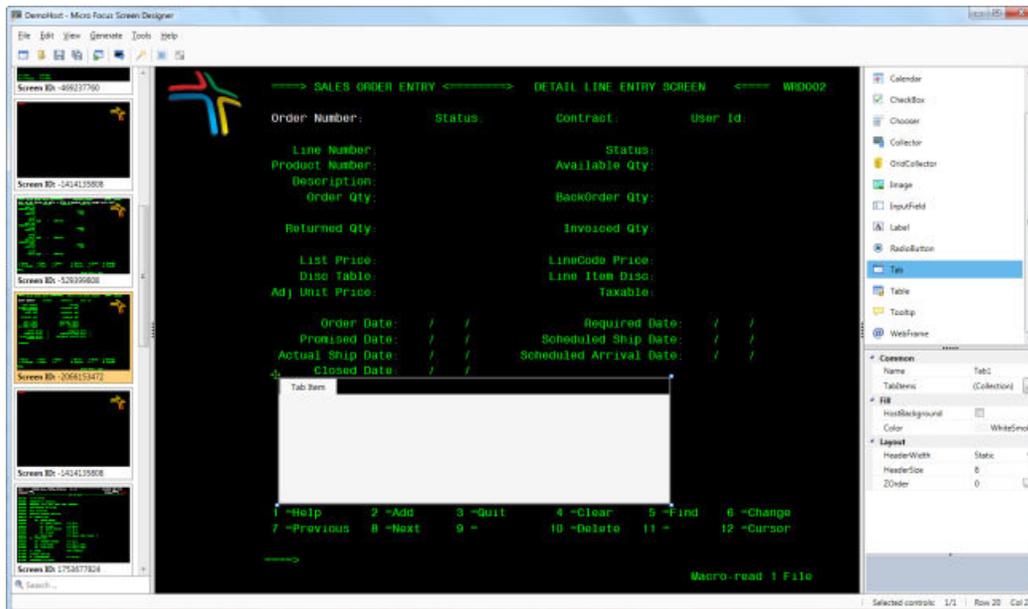
Hinzufügen eines Tab-Steuerelements

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.

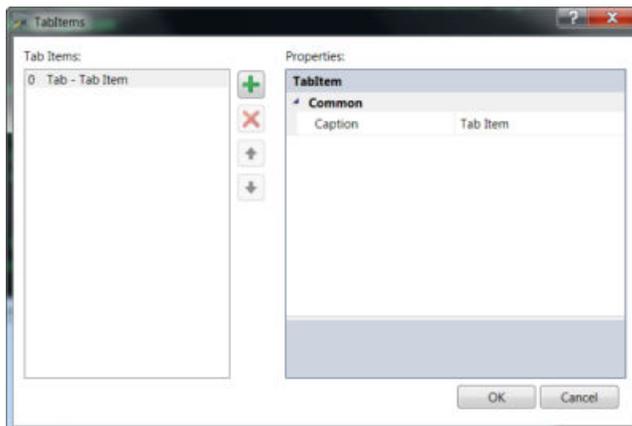
1. Wählen Sie im Protokollfenster den `SALES ORDER ENTRY - DETAIL LINE ENTRY SCREEN` aus.

Es wird eine größere Version des Bildschirms im Arbeitsbereich angezeigt.

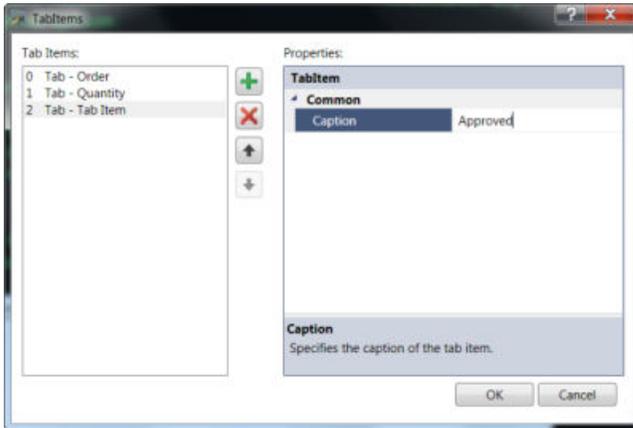
- Ziehen Sie das Tab-Steuerelementsymbol von der Systemsteuerung auf den Arbeitsbereich, und platzieren Sie es in den Bildschirmbereich Remarks:



- 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 Tab-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.

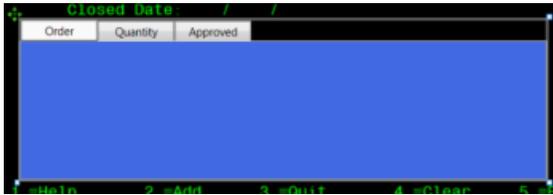
11. Klicken Sie auf die Nach-unten-Schaltfläche  im Eigenschaftengitter neben dem Feld **Color**.

Die Palette **Available Colors** wird angezeigt.

12. Wählen Sie **RoyalBlue** aus:



Die Farbe füllt das Tab-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 Label-Steuererelement von der Systemsteuerung auf das Tab-Steuererelement, das Sie erstellt haben:



2. Deaktivieren Sie im Eigenschaftensraster **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 Accelerator-Schaltfläche  neben dem Feld **TextInsertionLocation**.

Das Fenster **Select Screen Location** wird angezeigt.

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

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

10. Überprüfen Sie **OverrideColorsSettings**.

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 **Screen Location** zu öffnen.
18. Wählen Sie **Location** in der Dropdownliste **Select By** aus.
19. Klicken Sie in das Feld `Product Number` und anschließend auf **OK**.

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

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

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

24. Überprüfen Sie **OverrideColorsSettings**.

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`-Steuererelements

`RadioButton` sendet Text an eine definierte Bildschirmposition.

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

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



2. Ziehen Sie das RadioButton-Steurelement von der Systemsteuerung auf die Zeile `Status`:

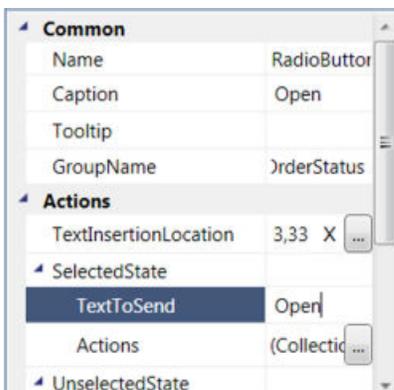


3. Löschen Sie im Eigenschaftensraster den Eintrag `RadioButton` aus dem Feld **Caption**, und geben Sie `Open` ein.
4. Geben Sie im Feld **GroupName** `OrderStatus` ein.
5. Öffnen Sie das Fenster **Screen Location** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.
6. Wählen Sie **Location** in der Dropdown-Liste **Select By** 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 im Feld **SelectedState** > **TextToSend** `Open` ein.

Das Eigenschaftensraster sollte wie folgt aussehen:



10. Ziehen Sie das RadioButton-Steurelement 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 im Feld **GroupName** `OrderStatus` ein.
13. Öffnen Sie das Fenster **Screen Location** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.
14. Wählen Sie **Location** in der Dropdown-Liste **Select By** 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 im Feld **SelectedState** > **TextToSend** `Shipped` ein.

18. Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche  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 `Approval`:



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

4. Öffnen Sie das Fenster **Screen Location** über die Accelerator-Schaltfläche **TextInsertionLocation**.

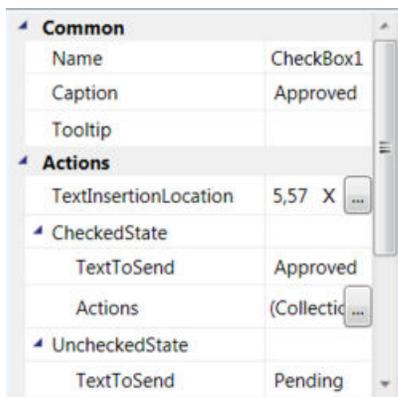
5. Wählen Sie **Location** in der Dropdown-Liste **Select By** aus.

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 im Feld **CheckedState** > **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.

Projekt online schalten

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

- Generieren einer Anpassungsdatei
- Die Datei mit einer Mainframe-Sitzung verknüpfen.
- Die Bildschirme testen.

Generieren einer Anpassungsdatei

Sie müssen nun eine Anpassungsdatei für die erstellten Steuerelemente generieren. Danach verknüpfen Sie die Datei mit einer Mainframe-Sitzung.

So generieren Sie eine Anpassungsdatei:

1. Wählen Sie **Anpassungsdatei > generieren** aus.

Das Dialogfeld **Designer-Archiv speichern** wird angezeigt.

2. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein, z. B. DemoHost.

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 Rumba-Desktop **Rumba+ > Rumba+ Modus** aus.

2. Wählen Sie **Rumba+ > Einstellungen** aus.

Das Fenster **Rumba+ Einstellungen** wird angezeigt.

3. Klicken Sie neben dem Feld **Rumba Designer-Archiv zuordnen** auf **Durchsuchen**.

Das Dialogfeld **Anpassungsdatei verknüpfen** wird angezeigt.

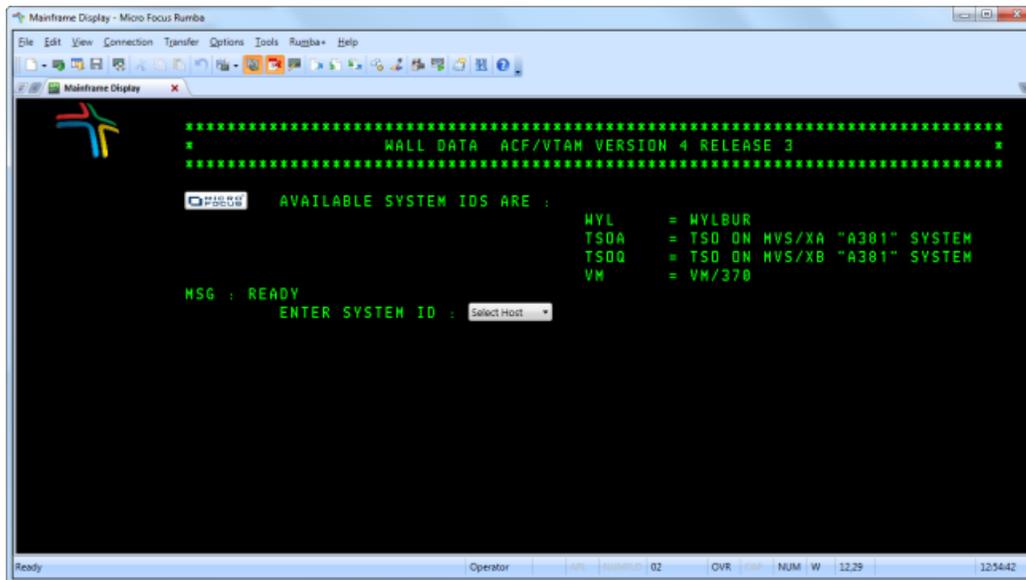
4. Wählen Sie die von Ihnen erstellte Anpassungsdatei aus, und klicken Sie anschließend auf **Öffnen**.

5. Klicken Sie im Fenster **Rumba+ Einstellungen** auf **OK**.

Bildschirme testen

1. Wählen Sie **Verbindung > Verbinden** aus.

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



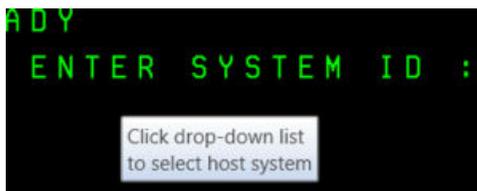
2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Schaltfläche **Micro Focus**.

Der erstellte ToOLTIPtext wird angezeigt.



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

Der erstellte ToOLTIPtext wird angezeigt.



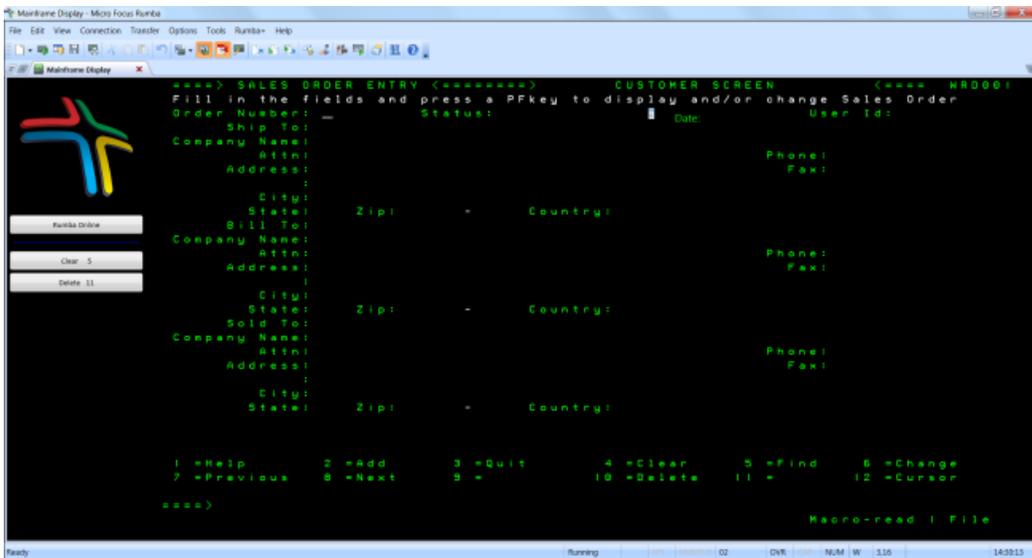
4. Wählen Sie über das Chooser-Steuerelement **TSO MVS/XA** aus. Die AutoExecution-Aktion, die Sie in Chooser angegeben haben, sendet automatisch einen **Eingabebefehl** zur Ausführung der Systemauswahl. Die zusätzlichen erstellten AutoExecution-Steuerelemente senden bei den Eingabeaufforderungen **ENTER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



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

0

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

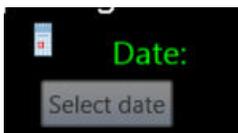


Dieser Bildschirm enthält das von Ihnen erstellte **Date**-Label und Calendar-Steuerelement:



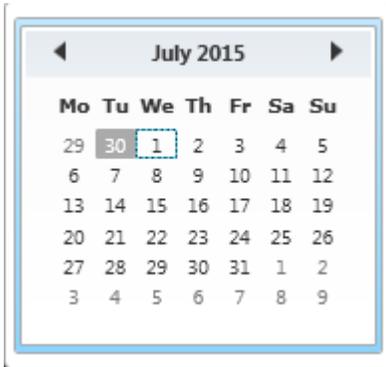
6. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Calendar-Steuerelement.

Der eingegebene Toolliptext wird angezeigt:



7. Klicken Sie auf das Calendar-Steuerelement.

Ein Kalender wird angezeigt:



8. Wählen Sie das aktuelle Datum aus.

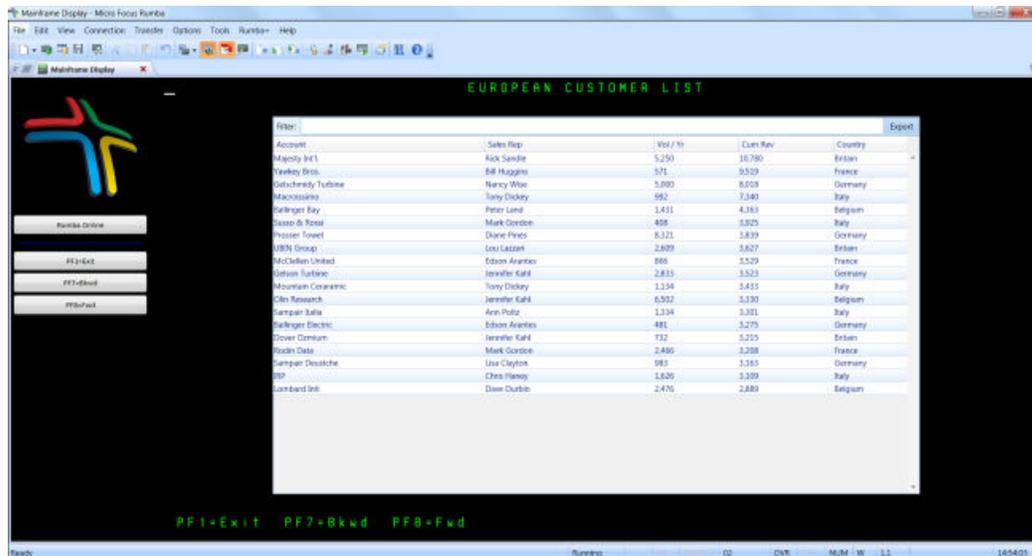
Das Datum wird angezeigt:



9. Drücken Sie PF3.

10. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY C ein.

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



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

Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.

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

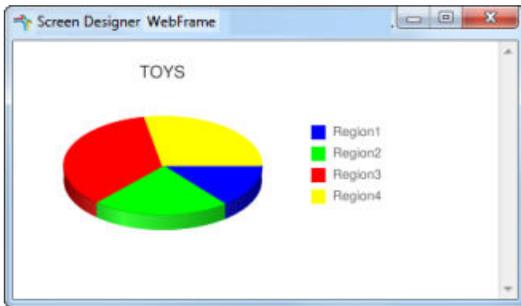
13. Drücken Sie PF1.

14. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

TOYS

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

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



16. Schließen Sie das Fenster mit dem Tortendiagramm.

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

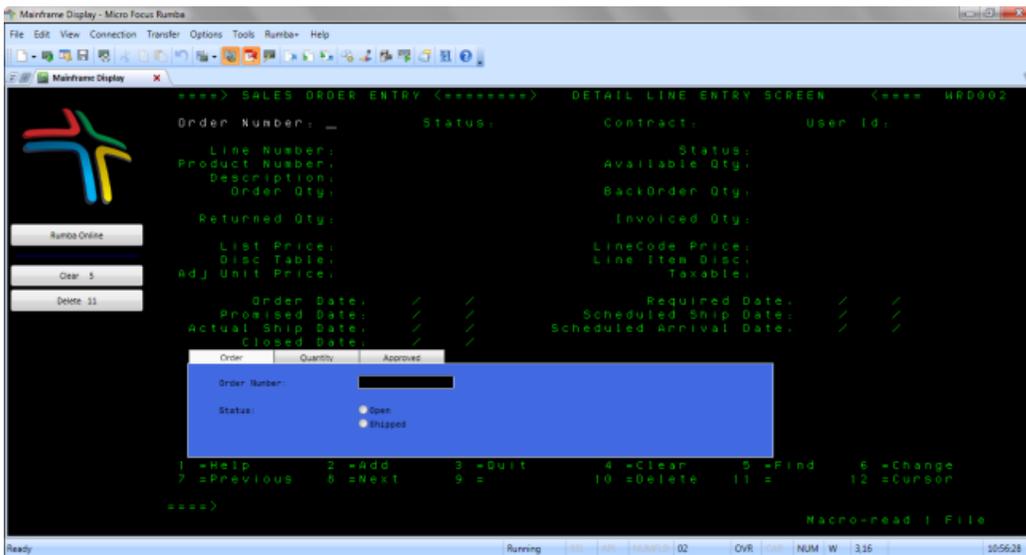
18. Geben Sie bei der Eingabeaufforderung READY Folgendes ein:

0

Der Bildschirm SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN wird angezeigt.

19. Drücken Sie **PF8**.

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



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

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

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

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

Order Number: 12345 Status: Open

22. 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.

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

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

Der Text wird im Feld `Product Number` angezeigt.

25. 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
```

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

27. Überprüfen Sie **Approved**.

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

28. 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:
```

29. Wählen Sie **Verbindung > Trennen** aus.

Rule Manager verwenden

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 wird.

- Hinzufügen von Tooltip- oder Button-Steuerelementen zu ganzen 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.

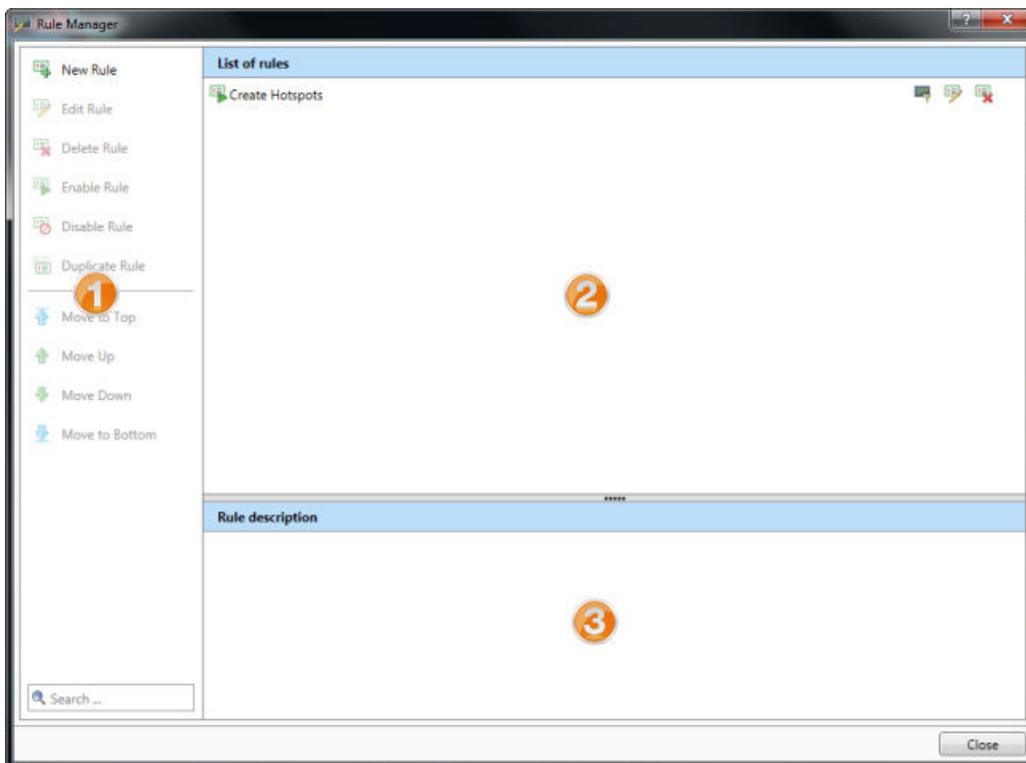


Tipp: Wenn Sie der Ansicht sind, dass ein Steuerelement in der **Screen Design**-Ansicht sich besser als Regel verwenden lässt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Steuerelement und wählen Sie im Pop-up-Menü **In Regel konvertieren** aus. Screen Designer verschiebt das Steuerelement dann in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

Das Fenster Rule Manager

Um das Fenster **Rule Manager** zu öffnen, wählen Sie in der Screen Designer-Symbolleiste **Extras > Regelmanager** aus.

Das Fenster **Rule Manager** wird angezeigt:



1

Steuerkonsole. Enthält eine Liste mit den folgenden Aktionen:

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

Die Steuerkonsole enthält außerdem Folgendes:

- Schaltflächen, um eine Regel nach oben, nach unten oder an den Beginn oder das Ende einer Liste zu verschieben.
- Suchfeld für das Suchen von Regeln.

2

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

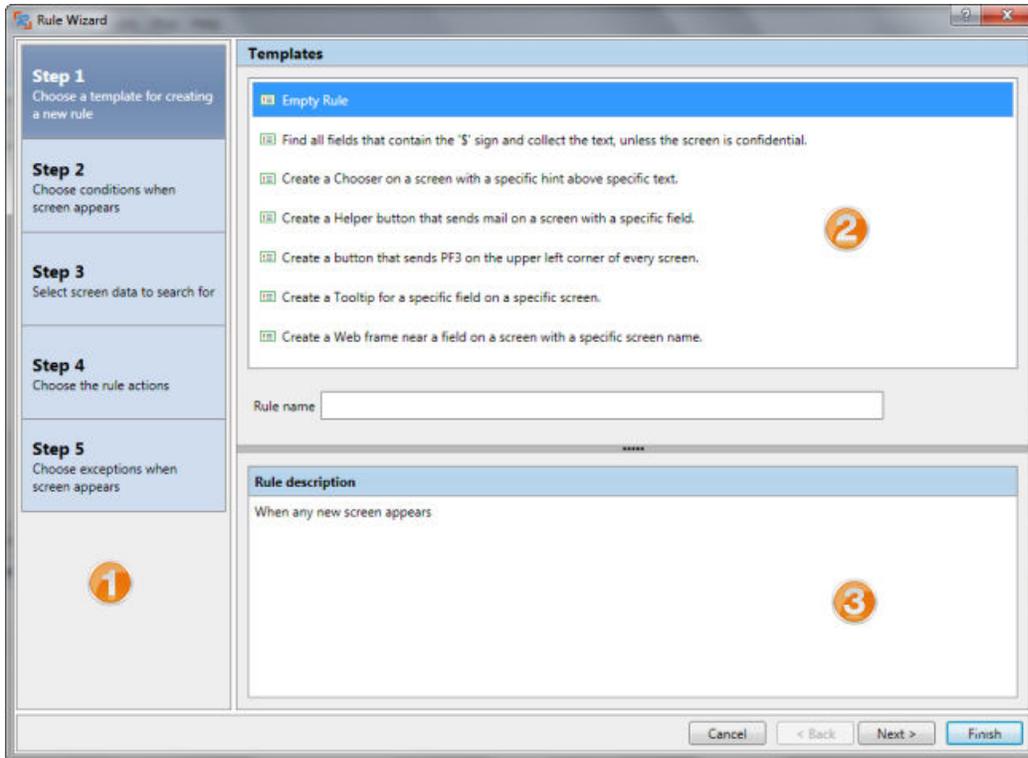
- Beschreibung.
- Symbol , über das die Regel zum Filtern von Bildschirmen verwendet wird.
- Symbol, das angibt, ob die Regel aktiviert ist .
- Symbol, das angibt, ob die Regel deaktiviert ist .
- Symbol zum Bearbeiten der Regel .
- Symbol zum Löschen der Regel .

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.

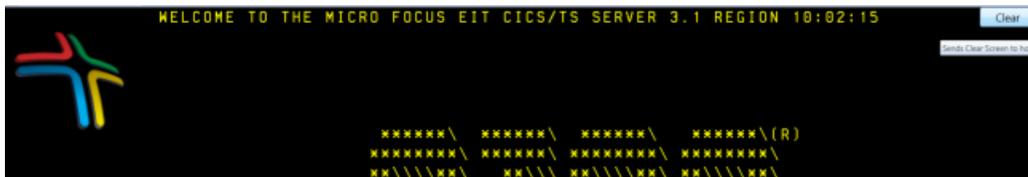
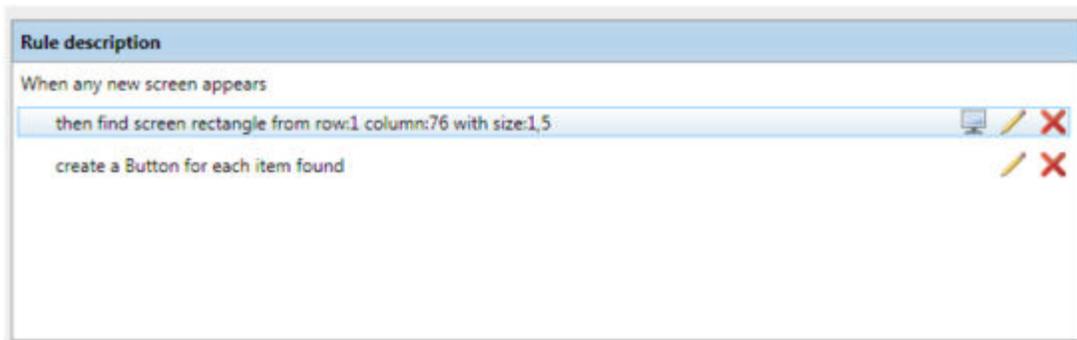
Beispiele

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

Hinzufügen von Button- oder Tooltip-Steuerelementen 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.

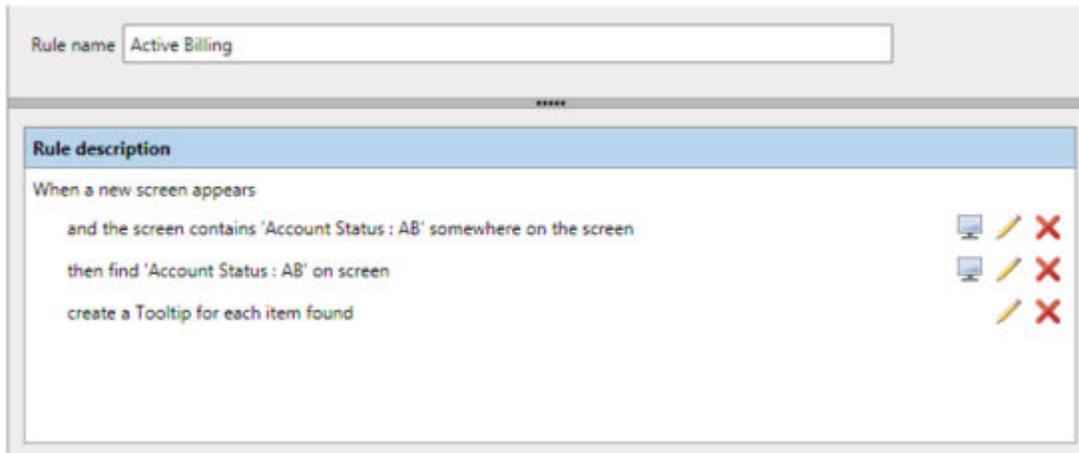
Button-Steuerelemente wie diese helfen Benutzern, die die für 3270/5250-Anwendungen geltenden Regeln nicht gewohnt sind.



Hinzufügen von Steuerelementen zu Bildschirmen innerhalb von Subsystemen

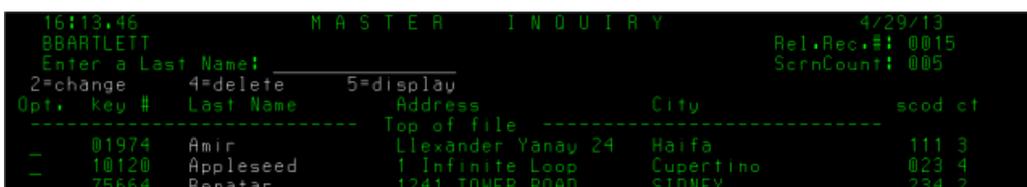
In diesem Beispiel möchte der Administrator Benutzern helfen, einen Kontostatus zu identifizieren. Wo auch immer die Zeichenfolge `ACCOUNT STATUS : AB` in der Anwendung angezeigt wird, wird ein Tooltip angezeigt, sodass der Operator weiß, dass der Kontostatus aktiv und mit zugesagten Kreditlinien lautet.

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

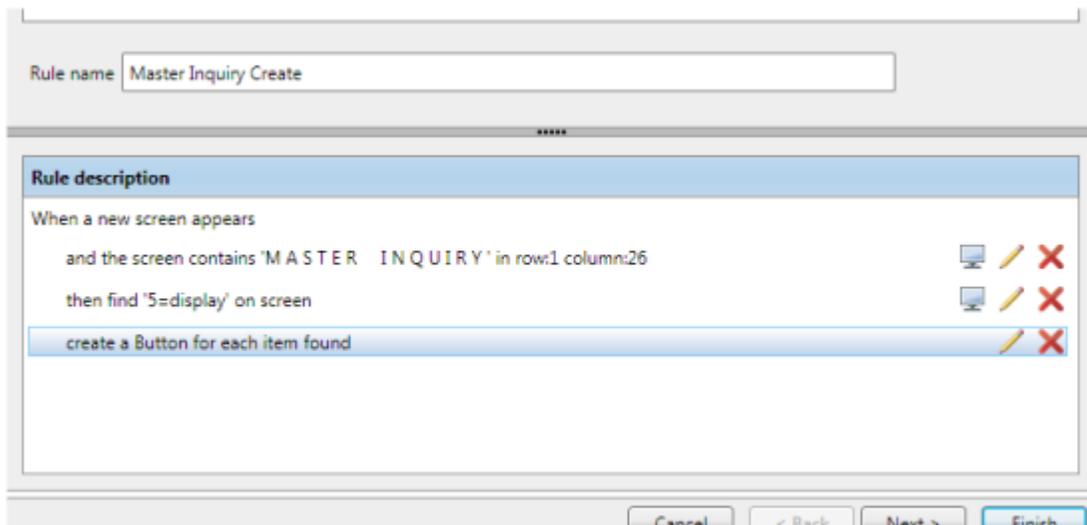
In diesem Beispiel sind drei Bildschirme in einer Anwendung namens **Master Inquiry** dargestellt. Die Bildschirme ähneln sich, haben aber unterschiedliche Eingabebefehle und Datenkopfzeilen. Jeder Bildschirm würde automatisch als ein anderer Bildschirm identifiziert werden.



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.

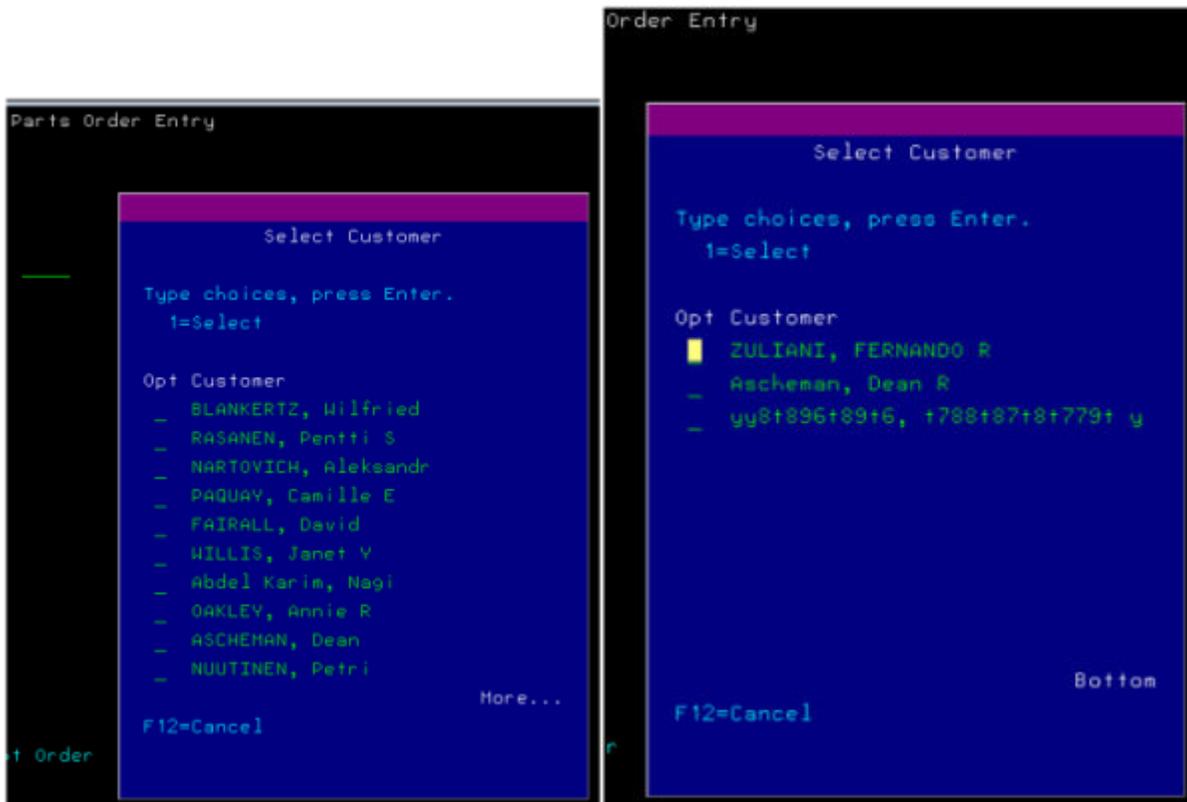


Hinzufügen von Steuerelementen zu jeder Zeile auf einem Bildschirm

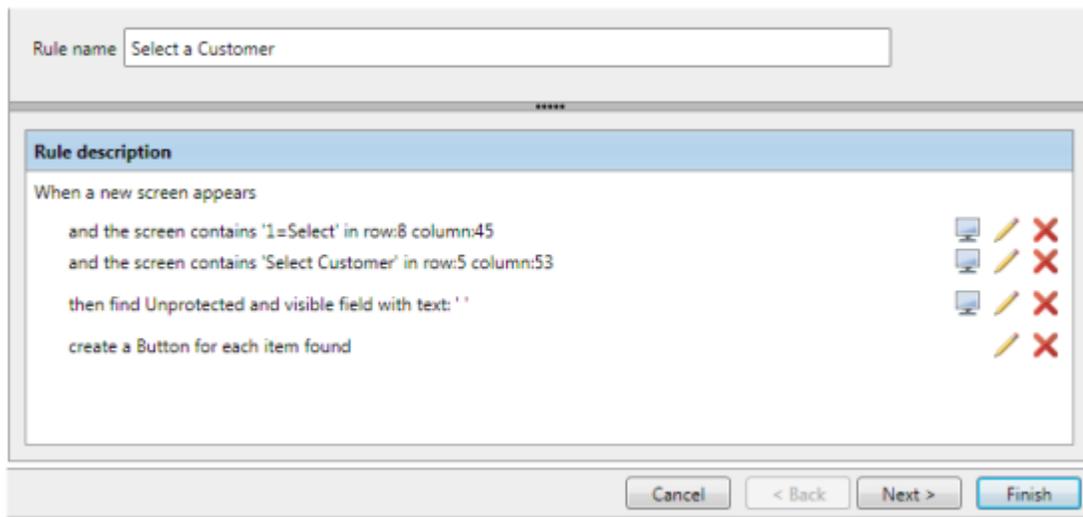
In diesem Beispiel werden Bildschirme mit Datentabellen verwendet und dieselben Steuerelemente zu jeder Zeile auf dem Display hinzugefügt. Wenn Sie die Ansicht **Screen Designer** verwenden würden, müssten Sie für jede Zeile in jeder Tabelle separate Steuerelemente hinzufügen. Stattdessen können Sie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

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

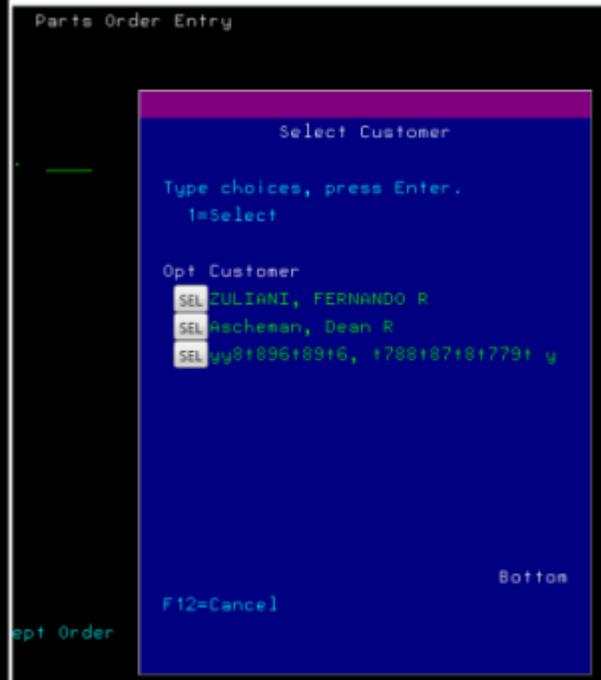
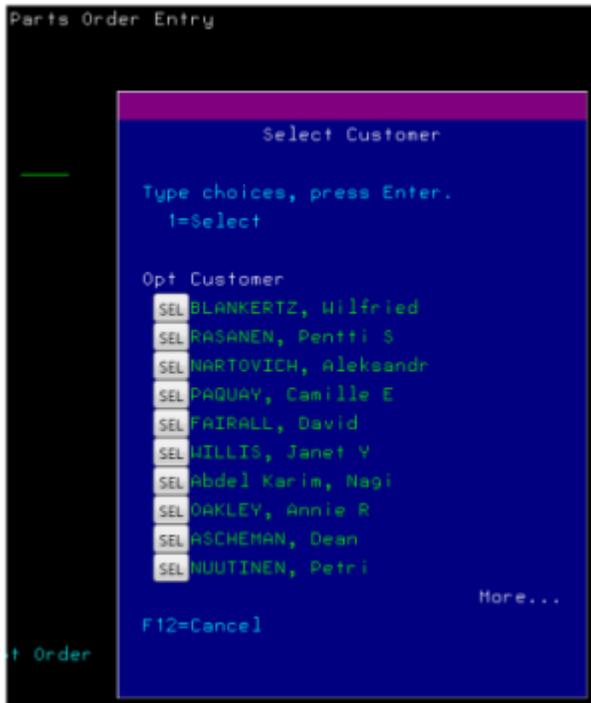
 **Hinweis:** Die Zahl der Dateneinträge pro Seite variiert. Die Regel erstellt 10 statische Auswahlen pro Seite. Infolgedessen weist die letzte Seite nur drei Schaltflächen auf, da nur drei Auswahlen gültig sind.



Die Regel sucht nach den Zeichenfolgen `Select Customer` und `1=Select`. Dann ersetzt sie das einstellige Eingabefeld durch eine Schaltfläche mit dem Label **SEL**. Diese Schaltfläche ersetzt die beiden Aktionen der Eingabe von `1` in das Datumsfeld und des Drückens von **Eingabe** durch ein einfaches Zeigen und Klicken.



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



Steuerelementtypen

AutoExecution

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

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
Actions	Leere Liste	Eine oder mehrere Aktionen werden nacheinander vom Anfang bis zum Ende der angegebenen Liste ausgeführt.

Button

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

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
Mode	Text	Gibt den Inhaltstyp des Steuerelements an. Kann Text oder Image sein.
Caption	Button	Der Text, der auf der Schaltfläche angezeigt werden soll.
ImagePath	Leere Zeichenfolge	<p>Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche, 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 Zum Pool hinzufügen, und navigieren Sie zu dem Bild, das Sie verwenden möchten. Die Bilddatei wird in den Bilder-Pool kopiert und zusammen mit dem Projekt gespeichert.</p> <p>Alternativ können Sie den Speicherort eines Bildes in Form des vollständigen Pfades oder der vollständigen Webadresse in das Feld ImagePath eingeben.</p> <p>Nur verfügbar, wenn Image auf <code><uicontrol translate="no">Image</uicontrol></code> eingestellt ist.</p>

Name	Standardwert	Beschreibung
ImagePosition	Stretch	Gibt die Position des Bildes innerhalb der Schaltfläche an: <ul style="list-style-type: none"> Stretch (Standard) Fill Fit Center
Tooltip		Der Tooltip wird angezeigt, wenn der Mauszeiger über die Schaltfläche bewegt wird. Wenn Tooltip leer ist, wird die Beschriftung der Schaltfläche angezeigt.
Actions	Leere Liste	Eine oder mehrere Aktionen, die nacheinander vom Anfang bis zum Ende der angegebenen Liste ausgeführt werden.
Style	Standard	Der Stil der Schaltfläche.
OverrideColorsSettings	Nicht markiert	Wenn markiert, sind die Hinter- und Vordergrund-Farboptionen verfügbar, und die Eigenschaft Style wird aufgehoben.
Background	UseBackgroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseBackgroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Hintergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.
Foreground	UseForegroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseForegroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Vordergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.

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.

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
InsertedDateFormat	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> Beispiel: 03/01/2015.
Tooltip	Leere Zeichenfolge	Wenn die Zeichenfolge leer ist, wird kein Tooltip angezeigt.

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

Formatspezifizierer	Beschreibung	Beispiel	Interpretation
MM	Der Monat, von 01 bis 12.	MM-dd-yyyy	Für das Datum 15.06.2015 wird MM als 06 interpretiert. Für das Datum 15.12.2015 wird MM als 12 interpretiert.
MMM	Der abgekürzte Monatsname.	MMM-dd-yyyy	Für das Datum Jun-15-2015 wird MMM als Jun (für EN-US) interpretiert. Für das Datum juin-15-2015 wird MMM als juin (für FR) interpretiert.
MMMM	Der voll ausgeschriebene Monatsname.	MMMM-dd-yyyy	Für das Datum January-15-2015 wird MMMM als January (für EN-US) interpretiert.
y	Stellt lediglich die letzte Ziffer des Jahres dar.	M-dd-y	Für das Datum 2-03-15 wird y als 5 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.
yy	Das Jahr, von 00 bis 99.	M-dd-yy	Für das Datum 6-15-15 wird yy als 15 interpretiert.
yyyy	Das Jahr als vierstellige Zahl.	M-dd-yyyy	Für das Datum 6-15-2015 wird yyyy als 2015 interpretiert.
Beliebige Zeichenfolge	Datumstrennzeichen.	Beispiele: M dd yyyy M-dd-yyyy M/dd/yyyy M#dd#yyyy	

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.

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
CheckedState	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende

Name	Standardwert	Beschreibung
UncheckedState	Leere Zeichenfolge	Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei aktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.
Caption	Kontrollkästchen	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei deaktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.
Tooltip	Leere Zeichenfolge	Der Tooltip-Text, der angezeigt wird, wenn die Maus über das Steuerelement bewegt wird.
OverrideStyleSettings	Nicht markiert	Wenn markiert, werden die Optionen für Hintergrund- und Vordergrundfarbe verfügbar, die (sofern ausgewählt) die Eigenschaft Style aufheben
Background	UseBackgroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseBackgroundFromHost (die Hintergrundfarbe des Host-Bildschirms wird als Hintergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.
Foreground	UseForegroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseForegroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Vordergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.
BackgroundColor	Black	Eine Farbpalette zur Auswahl der Hintergrundfarbe. Nur verfügbar, wenn Background auf CustomColors eingestellt ist.
ForegroundColor	White	Eine Farbpalette zur Auswahl der Textfarbe. Nur verfügbar, wenn Foreground auf CustomColors eingestellt ist.

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.

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
ChooserItems	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 Caption , Tooltip und ValueToInsert spezifiziert.
	Caption	Der Text, der im Dropdown-Listenelement angezeigt werden soll.
	Tooltip	Der Text, der als ToolTip angezeigt werden soll, wenn der Mauszeiger über das Dropdown-Listenelement bewegt wird.
	ValueToInsert	Gibt den Text an, der eingefügt werden soll, wenn ein Element aus der Liste ausgewählt wird.
IsAutoCompleteEnabled	Markiert	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.
IsEditable	Markiert	Wenn markiert, können Daten in das vom Chooser verwendete Feld eingegeben werden. Wenn nicht markiert, können Daten nur aus dem Dropdown-Listefeld ausgewählt werden.
Aktionen	Leere Liste	Eine Sammlung von Aktionen, die bei Auswahl eines Chooser-Elements auszuführen sind.
OverrideStyleSettings	Nicht markiert	Wenn markiert, sind die Hinter- und Vordergrund-Farboptionen verfügbar, und die Eigenschaft Style wird aufgehoben.
Background	UseBackgroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseBackgroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Hintergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.
Foreground	UseForegroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseForegroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Vordergrundfarbe verwendet) • CustomColors

Name	Standardwert	Beschreibung
BackgroundColor	Black	Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist. Eine Farbpalette zur Auswahl der Hintergrundfarbe. Nur verfügbar, wenn Background auf CustomColors eingestellt ist.
ForegroundColor	White	Eine Farbpalette zur Auswahl der Textfarbe. Nur verfügbar, wenn Foreground auf CustomColors eingestellt ist.

Importieren von Elementen aus einer .csv-Datei

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 ...
<CAP>	Beschriftung.
	Trennzeichen (;). Dies ist das einzige unterstützte Trennzeichen.
<TIP>	Tooltip.
<VAL>	Einzufügender Wert.

Zum Beispiel:

```
#First block
AAA;BBB;CCC
AAA;BBB;CCC
DDD;EEE;ZZZ
GGG;HHH;III
JJJ;KKK;LLL
MMM;NNN;OOO
```

Um eine .csv-Datei zu importieren:

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

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 Collectors 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
Name	Leere Zeichenfolge	Ein Name des Collector-Steuerelements. 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 <code>PhoneNumber</code> der globale Variablenname ist.
TrimSpaces	Markiert	Wenn markiert, werden Leerzeichen nicht in die Datenbank kopiert. Wenn nicht markiert, bleiben Leerzeichen Teil der Daten.

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
Name	GridCollector	Der Name eines GridCollector. Muss eindeutig sein.
Columns	GridCollector Column	Spaltensammlung. Jede Spalte hat eine Eigenschaft: Name: Nicht-leere Zeichenfolge.

Name	Standardwert	Beschreibung
IncludesHeader	Markiert	Wenn markiert, umfasst der Auswahlbereich die Kopfzeile der Tabelle.
AvoidDuplications	Markiert	Wenn markiert, werden doppelte Zeilen nicht gesammelt.
MultiPageNavigation	Markiert	Wenn markiert, werden die folgenden Eigenschaften aktiviert: MaxPages AIDKey EndCondition
MaxPagesToLookUp	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).
NavigationAidKey	PF8	Der AID-Schlüssel zum Abrufen der nächsten Seite.
EndOfDataConditions		Durch Klicken auf die Accelerator-Schaltfläche wird das Dialogfeld EndOfDataConditions geöffnet (siehe unten).

Eigenschaften "EndOfDataConditions"

Name	Standardwert	Beschreibung
SameData		Wenn ausgewählt, wird die Sammlung der Daten gestoppt, sobald doppelte Daten gefunden wurden. Standard.  Hinweis: Wenn dies die einzige definierte Stopp-Bedingung ist, kann SameData nicht gelöscht werden.
EmptyLine		Wenn ausgewählt, wird die Sammlung der Daten gestoppt, sobald eine leere Zeile gefunden wurde.
Text		Wenn ausgewählt, wird die Sammlung der Daten gestoppt, wenn: Die angegebene nicht-leere Zeichenfolge an der angegebenen Bildschirmposition gefunden wird. oder:

Name	Standardwert	Beschreibung
EndOfDataText		Die angegebene Zeichenfolge leer ist und nichts an der angegebenen Bildschirmposition gefunden wird.
EndOfDataTextLocation		Der zu suchende Text. Verfügbar, wenn Text ausgewählt ist. Die Position des Texts. Dies ist eine der folgenden Positionen: <ul style="list-style-type: none"> • Der gesamte Bildschirm, wie durch die Zeichenfolge Anywhere vorgegeben. • Eine bestimmte, im Dialogfeld Bildschirmposition vorgegebene Position auf dem Bildschirm. Um dieses Dialogfeld zu öffnen, klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld EndOfDataTextLocation.
EndOfDataTextRow		Die Zeile des Texts.
EndOfDataTextColumn		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:

Color Wenn **UseBackgroundFromHost** markiert ist, wird Image mit der Hintergrundfarbe des Hosts gefüllt. Wenn **UseBackgroundFromHost** nicht markiert ist, können Sie die Füllfarbe aus einer Palette auswählen. Die Standardfarbe ist Schwarz. Wenn Sie eine transparente Füllfarbe auswählen, ist das Image-Steuerelement auf dem Bildschirm unsichtbar.

Image Wenn Sie kein gültiges Bild auswählen oder keine gültige URL zum Bild angeben, ist das Image-Steuererelement 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
Type	Color	Kann entweder Color oder Image sein.
UseBackgroundFromHost	Markiert	Nur verfügbar, wenn Color auf <code><uicontrol translate="no">Image</uicontrol></code> eingestellt ist.
Color	Black	Füllfarbe. Nur verfügbar, wenn Type auf Color eingestellt ist und UseBackgroundFromHost nicht markiert ist.
ImagePath	Leere Zeichenfolge	Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche, 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 Zum Pool hinzufügen , 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 ImagePath eingeben. Nur verfügbar, wenn Image auf <code><uicontrol translate="no">Image</uicontrol></code> eingestellt ist.
ImagePosition	Stretch	Position und Größe des ausgewählten Bildes. Kann eine der folgenden Möglichkeiten sein: Stretch (Standard) Fill Fit Tile Center

InputField

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

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



Hinweis: Wenn das Steuererelement 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, werden keine Daten gelesen und es ist keine Eingabe in das InputField-Steuererelement zulässig.

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

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
Length	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.
Tooltip	Leere Zeichenfolge	Ein Tooltip, der das Steuererelement beschreibt.
IsNumeric	False	Gibt an, ob die Eingabe numerisch oder für alle Zeichen ist.
OverrideStyleSettings	Nicht markiert	Wenn markiert, sind die Hinter- und Vordergrund-Farboptionen verfügbar, und die Eigenschaft Style wird aufgehoben.
Background	UseBackgroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none">• UseBackgroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Hintergrundfarbe verwendet)• CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.
Foreground	UseForegroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none">• UseForegroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Vordergrundfarbe verwendet)• CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.

Name	Standardwert	Beschreibung
BackgroundColor	Black	Eine Farbpalette zur Auswahl der Hintergrundfarbe. Nur verfügbar, wenn Background auf CustomColors eingestellt ist.
ForegroundColor	White	Eine Farbpalette zur Auswahl der Textfarbe. Nur verfügbar, wenn Foreground auf CustomColors eingestellt ist.
IsPassword	Nicht markiert	Wenn markiert, wird ein Sternchen (*) verwendet, um die eingegebenen Zeichen zu maskieren.

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
HostText	Markiert	Wenn markiert, wird der Host-Text, der sich an der Position (StartRow, StartColumn) befindet, als Beschriftungstext verwendet. Wenn unmarkiert, wird LabelText verfügbar.
LabelText	Label	Wenn HostText nicht markiert ist, gibt dies den benutzerdefinierten Text an, der in der Beschriftung angezeigt wird.
TextLocation	InPlace	Die (Zeile, Spalte), von der der Beschriftungstext entnommen werden soll. InPlace bedeutet, dass der Beschriftungstext von der auf der Seite Screen Design angegebenen Position des Steuerelements oder von der durch die SearchFor -Bedingung definierten Position des logischen Markers entnommen werden soll. Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters Bildschirmposition auswählen festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld TextLocation klicken.
TextLength	0	Gibt die Anzahl der Zeichen im Beschriftungstext an.
Alignment	Left	Gibt die Ausrichtung des Beschriftungstexts an: Left Center

Name	Standardwert	Beschreibung
		Right
OverrideColorsSettings	Nicht markiert	Wenn markiert, sind die Hinter- und Vordergrund-Farboptionen verfügbar, und die Eigenschaft Style wird aufgehoben.
Background	UseBackgroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseBackgroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Hintergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.
Foreground	UseForegroundFromHost	Ein Listenfeld mit zwei Optionen: <ul style="list-style-type: none"> • UseForegroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Vordergrundfarbe verwendet) • CustomColors Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.

RadioButton

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

Eigenschaften:

Name	Standardwert	Beschreibung
Caption	RadioButton	Der Text, der auf dem Steuerelement angezeigt werden soll.
Tooltip	Leere Zeichenfolge	Der Tooltip-Text, der angezeigt wird, wenn die Maus über das Steuerelement bewegt wird.
GroupName	Leere Zeichenfolge	Die Optionsschaltflächengruppe, zu der diese Optionsschaltfläche gehört.
SelectedState	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei aktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.
UnselectedState	Leere Zeichenfolge	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen, die bei deaktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.
OverrideStyleSettings	Nicht markiert	Der an der vorgegebenen Bildschirmposition zu verwendende Text und alle vorgegebenen Aktionen,

Name	Standardwert	Beschreibung
Background	UseBackgroundFromHost	<p>die bei aktiviertem Kontrollkästchen auszuführen sind.</p> <p>Ein Listenfeld mit zwei Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UseBackgroundFromHost (die Hintergrundfarbe des Host-Bildschirms wird als Hintergrundfarbe verwendet) • CustomColors <p>Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.</p>
Foreground	UseForegroundFromHost	<p>Ein Listenfeld mit zwei Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UseForegroundFromHost (die Textfarbe des Host-Bildschirms wird als Vordergrundfarbe verwendet) • CustomColors <p>Nur verfügbar, wenn OverrideStyleSettings markiert ist.</p>
BackgroundColor	Black	<p>Eine Farbpalette zur Auswahl der Hintergrundfarbe. Nur verfügbar, wenn Background auf CustomColors eingestellt ist.</p>
ForegroundColor	White	<p>Eine Farbpalette zur Auswahl der Textfarbe. Nur verfügbar, wenn Foreground auf CustomColors eingestellt ist.</p>

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
TabItems	Leere Sammlung	Listet alle Tab-Elemente und ihre Steuerelemente auf. Jedes Tab-Element hat eine Beschriftung.

Name	Standardwert	Beschreibung
HostBackground	Nicht markiert	Wenn markiert, verwendet das Tab-Steuererelement die Hintergrundfarbe des Host-Bildschirms. Wenn nicht markiert, verwendet das Steuererelement die von der Eigenschaft Color definierte Farbe.
Color	White Smoke	Legt die Hintergrundfarbe des Tab-Steuererelements fest.
HeaderWidth	Statisch	Legt die Breite der Kopfzeilen des Tab-Elements fest. Statisch legt eine durch HeaderSize vorgegebene feste Breite fest. Dynamisch legt eine durch die Länge des Kopfzeilentexts bestimmte variable Breite fest.
HeaderSize	8	Legt die feste Breite der Kopfzeilen des Tab-Elements fest.

Table

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

Das Table-Steuererelement verwendet ein vordefiniertes GridCollector-Steuererelement als Datenquelle. Wenn bereits ein einzelner GridCollector auf dem Bildschirm vorhanden ist, verknüpft sich das Table-Steuererelement 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
LinkedGridCollectorName		Name des GridCollector-Steuererelements, mit dem das Table-Steuererelement verknüpft wird.
Columns		Sammlung von Spalten
	Title Name der verknüpften GridCollector-Spalte.	Der sichtbare Spaltentitel.
	IsVisible Markiert	Wenn markiert, ist das Steuererelement auf einem Bildschirm von Plus sichtbar.
	ColumnAliasInGridCollector	Der Name der GridCollector-Spalte, aus der die Daten entnommen werden.
	ColumnType String	Kann Folgendes sein: String Number Date
	ColumnDateFormat	Format der Daten in der ausgewählten Spalte.
ColumnAlignment	Left	Richtet den Text in den Zellen aus. Kann Folgendes sein:

Name	Standardwert	Beschreibung
		Left Center Right
IsHeaderVisible	Nicht markiert	Wenn markiert, zeigt die Tabelle die Kopfzeilen der Spalten.
IsAutoNavigateOnLoad	Markiert	Wenn markiert, veranlasst das Table-Steuererelement, dass der GridCollector die nächsten Seiten automatisch abrufen, wenn das Table-Steuererelement aktiviert ist.
IsFilterable	Markiert	Wenn markiert, wird der Tabelle ein Feld Filter hinzugefügt. Der eingegebene Wert filtert alle Zeilen heraus, bis auf diejenigen mit Strings oder einem String-Präfix, das zum Filtertext einer Spalte passt.
IsMoreButtonVisible	Markiert	Wenn dies aktiviert ist, wird eine Schaltfläche More zur Titelleiste der Tabelle hinzugefügt. Die Seiten More schieben den Bildschirm nach unten, bis es keine Tabellendaten mehr gibt.
IsExportButtonVisible	Nicht markiert	Wenn markiert, ist das Hinzufügen einer Schaltfläche Export zum Tabellentitel aktiviert. Dies ermöglicht dem Benutzer das Exportieren des Inhalts der Tabelle in eine durch Komma getrennte Datei <code>.csv</code> für die Verwendung in Microsoft Excel.
DefaultRowCommand		<p>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> <pre>##ColumnAliasInGridCollector##</pre> <p>Mit Hilfe der folgenden Syntax kann außerdem Text aus einem beliebigen Collector-Steuererelement entnommen werden.</p> <pre>%% GlobalVariableName%%</pre>

Tooltip

Das Tooltip-Steuererelement 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
Caption	Leere Zeichenfolge	Gibt den in Tooltip angezeigten Text an. Von Collector gespeicherte Daten können verwendet werden.
Advanced	Nicht markiert	Aktiviert den erweiterten Modus, wenn markiert.
KeyTextLocation	InPlace	Die Position (Zeile, Spalte), an der der Text vom Bildschirm erfasst wird. InPlace bedeutet die in der Ansicht Screen Design angegebene Position des Steuerelements oder die durch die SearchFor -Bedingung definierte Position des logischen Markers. Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters Bildschirmposition auswählen festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld KeyTextLocation klicken.
Tooltips		Nur erweiterter Modus.

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><TIP>

wobei

Dies ...	dies bezeichnet ...
<KEY>	Schlüssel des Emulationstext auf dem Bildschirm.
	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 Eigenschaftenraster auf die Accelerator-Schaltfläche neben **Tooltips**.
2. Klicken Sie im Dialogfeld **Tooltips** 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
Modus	Pop-up	Legt fest, ob WebFrame als Symbol (Pop-up) oder als eingebettetes Fenster (Embedded) angezeigt wird.
URLSource	Leere Zeichenfolge	Jede gültige Webadresse. Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können zur Angabe des Ziels verwendet werden.
ImagePath	Leere Zeichenfolge	Klicken Sie auf die Accelerator-Schaltfläche, 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 Zum Pool hinzufügen , 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 ImagePath eingeben.
Width	500	Fensterbreite in Pixel.
Height	500	Fensterhöhe in Pixel.
Tooltip		Wenn die Zeichenfolge leer ist, wird kein Tooltip angezeigt. Andernfalls wird der Text angegeben, der als Tooltip angezeigt werden soll, wenn der Mauszeiger über das Symbol WebFrame bewegt wird.

Gemeinsame Eigenschaften

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

Name	Standardwert	Beschreibung
Name		Gibt einen benutzerdefinierten Namen für ein oder mehrere Steuerelemente vor.

Name	Standardwert	Beschreibung
		 Hinweis: Wenn eine Regel mehr als ein Steuerelement desselben Typs auf demselben Bildschirm erzeugt, wird die folgende Namenskonvention verwendet: <code><name> ,</code> <code><name>_1 , . . .</code> <code><name>_<name></code>
TextInsertionLocation	InPlace	<p>Die Position (Zeile, Spalte), an der der Text auf dem Bildschirm eingefügt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • InPlace bedeutet die in der Ansicht Screen Design angegebene Position des Steuerelements oder die durch die SearchFor-Bedingung definierte Position des logischen Markers. • None bedeutet, dass das Steuerelement keine vorgegebene Position im grünen Bildschirm hat und seine Funktion unabhängig vom grünen Bildschirm ist. <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters Bildschirmposition auswählen festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld TextInsertionLocation klicken.</p>
BoundVariable		<p>Eine Datenquelle, die Steuerelemente zum Lesen oder Schreiben verwenden können, so dass sie miteinander interagieren können.</p>
ControlTarget	MainArea	<p>Das Steuerelementziel ist der Bereich, der im aktuell ausgewählten Thema für die Positionierung des Steuerelements angegeben ist. MainArea ist der Bereich, den der grüne Bildschirm einnimmt.</p>
Style	Leere Zeichenfolge	<p>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.</p>
UseBackgroundFromHost	Nicht markiert	<p>Wenn markiert, erhält das Steuerelement seine Hintergrundfarbe vom Host. Wenn unmarkiert, wird die Hintergrundfarbe</p>

Name	Standardwert	Beschreibung
UseForegroundFromHost	Nicht markiert	<p>verwendet, die durch den Stil des Steuerelements angegeben wird.</p> <p>Wenn markiert, erhält das Steuerelement seine Vordergrundfarbe vom Host. Wenn unmarkiert, wird die Vordergrundfarbe verwendet, die durch den Stil des Steuerelements angegeben wird.</p>
RowOffset	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>
ColumnOffset	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>
RowSpan	0	<p>Wenn dieser Wert ungleich Null ist, wird die Höhe des durch die SearchFor-Bedingung definierten logischen Markers überschrieben.</p>
ColumnSpan	0	<p>Wenn dieser Wert ungleich Null ist, wird die Breite des durch die SearchFor-Bedingung definierten logischen Markers überschrieben.</p>
ZOrder	Der höchste Wert ZOrder aller Steuerelemente auf dem derzeitigen Bildschirm auf der Seite "Screen Design" außer Topmost + 1	<p>Gibt die Stapelreihenfolge von zwei oder mehreren Steuerelementen vor. Steuerelemente mit höheren Werten für ZOrder werden weiter oben im Stapel bzw. näher zum Vordergrund angezeigt.</p>

Aktionen

Aktion	Beschreibung	Werte
SetText	<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>TextInsertionLocation Die (Zeile, Spalte), in der das Steuerelement auf dem Bildschirm eingefügt wird. InPlace bedeutet die in der Ansicht Screen Design angegebene Position des Steuerelements oder die durch die SearchFor-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</p> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters Bildschirmposition auswählen festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld TextInsertionLocation klicken.</p> <p>ActionTarget Der einzufügende Text.</p>
EmulationCommand	Führt einen bestimmten Emulationsbefehl aus.	<p>EmulationCommand Die möglichen Werte sind aufgelistet.</p>
ClearField	Löscht den Inhalt eines vorgegebenen Feldes an einer vorgegebenen Bildschirmposition.	<p>FieldLocation Gibt die (Zeile, Spalte) an, in der das Feld auf dem Bildschirm positioniert ist. InPlace bedeutet die auf der Seite Screen Design angegebene Position des Steuerelements oder die durch die SearchFor-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</p> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters Bildschirmposition auswählen festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld FieldLocation klicken.</p>
WebSite	Führt den Standardbrowser des Benutzers aus, um zu einer bestimmten Website zu navigieren.	<p>ActionTarget Webadresse Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können als Argumente verwendet werden.</p>
RunApplication	Führt eine angegebene Anwendung auf dem Rechner des Benutzers aus.	<p>ActionTarget</p> <p>Auszuführende Befehlszeile. Zum Beispiel:</p> <p>C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe</p>

Aktion	Beschreibung	Werte
		<p>AdditionalArguments</p> <p>Anwendungsargumente Zum Beispiel:</p> <p><code>/callto:+555555</code></p> <p>Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können für die Angabe von Parametern verwendet werden für ActionTarget und AdditionalArguments.</p>
RunMacro	Führt ein angegebenes Makro aus.	<p>ActionTarget Der vollständige Pfad der auszuführenden Makrodatei oder der Pfad relativ zum Makroordner. Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können als Argumente verwendet werden.</p>
RunScript	Bewirkt die Ausführung eines angegebenen Skripts.	<p>ActionTarget Der vollständige Pfad der auszuführenden Skriptdatei oder der Pfad relativ zum Skriptordner. Von Collector-Steuerelementen gespeicherte Daten können als Argumente verwendet werden.</p>
SetCursor	Positionier den Cursor auf die vorgegebene Bildschirmposition.	<p>CursorLocation Gibt die (Zeile, Spalte) an, in die der Cursor auf den Bildschirm positioniert werden soll. InPlace bedeutet die in der Ansicht Screen Design angegebene Position des Steuerelements oder die durch die SearchFor-Bedingung definierte Position des logischen Markers.</p> <p>Die Bildschirmposition kann auch mit Hilfe des Fensters Bildschirmposition auswählen festgelegt werden. Dieses Fenster wird angezeigt, wenn Sie auf die Accelerator-Schaltfläche neben dem Feld CursorLocation klicken.</p>
SetValueToAVariable	Erstellt eine globale Variable und weist ihr einen Wert zu. Wenn die globale Variable bereits vorhanden ist, wird ihr Wert zurückgesetzt.	<p>GlobalVariableName Der Name der globalen Variable.</p> <p>Inhalt Der Wert der globalen Variable. Ausdrücke, die Werte anderer bereits vorhandener globaler Variablen enthalten, können in der Form%</p> <p><code>%<other_variable_name></code></p> <p>%% verwendet werden.</p>
Email	Sendet eine E-Mail an die angegebene Adresse.	<p>ActionTarget Die E-Mail-Adresse des Empfängers.</p>

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
In Regel konvertieren	Konvertiert ein statisches Steuerelement in der Ansicht Screen Design in ein von Rule Manager verwaltetes dynamisches Steuerelement.
Ausschneiden	Schneidet ein Steuerelement aus und kopiert es in die Screen Designer-Zwischenablage.
Kopieren	Kopiert ein Steuerelement in die Screen Designer-Zwischenablage.
Einfügen	Fügt ein Steuerelement aus der Screen Designer-Zwischenablage in den zurzeit im Arbeitsbereich der Ansicht Screen Design angezeigten Bildschirm ein.
Löschen	Löscht ein Steuerelement.
Deaktivieren / Aktivieren	<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 Aktivieren 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>
In den Hintergrund	Wenn zwei oder mehr Steuerelemente übereinander dargestellt werden, wird das ausgewählte Steuerelement durch diese Option an das untere Ende des Stapels versetzt.
In den Vordergrund	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.

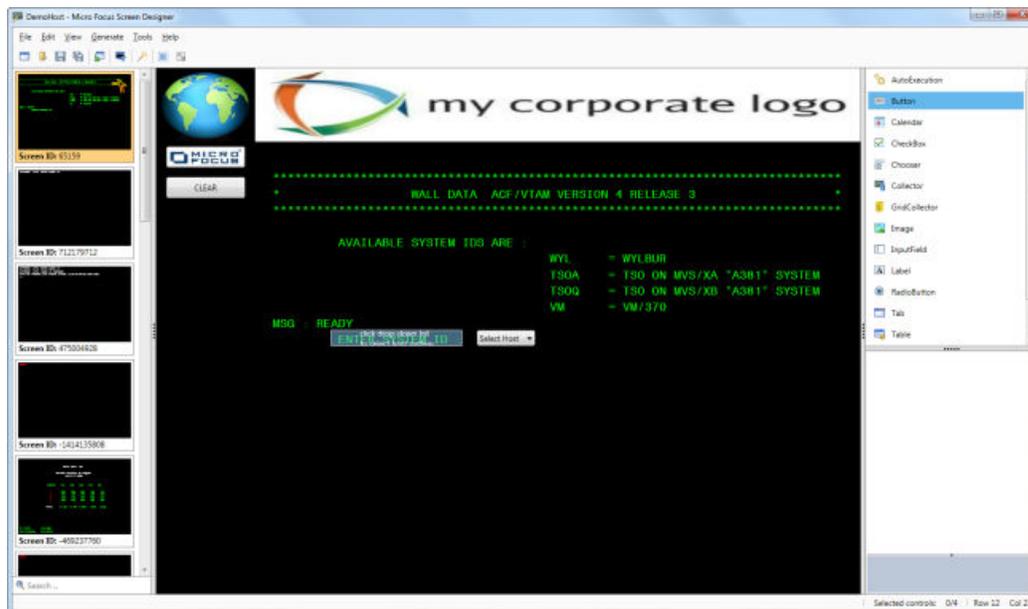
Das Bildschirmlayout besitzt laut Definition einen rechteckigen Hauptbereich in der Mitte, der von rechteckigen Bereichen (Rändern) umgeben sein kann. Die Ränder sind durch das verwendete Design definiert.

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

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

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.

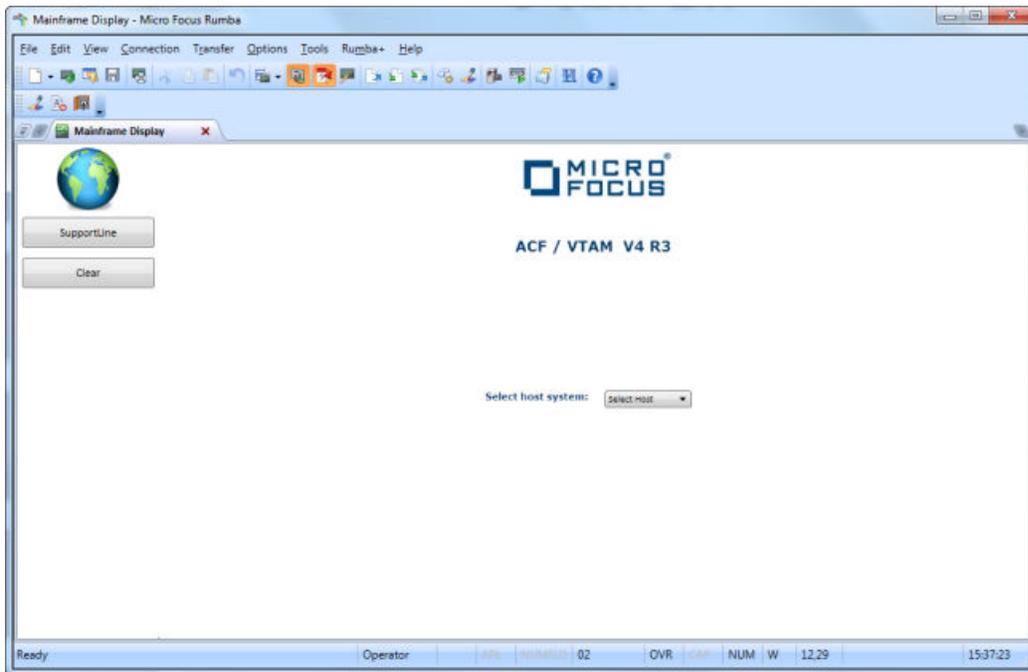
Entfernen einer Bildschirm-Leinwand

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 Anpassungsprojekt 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:

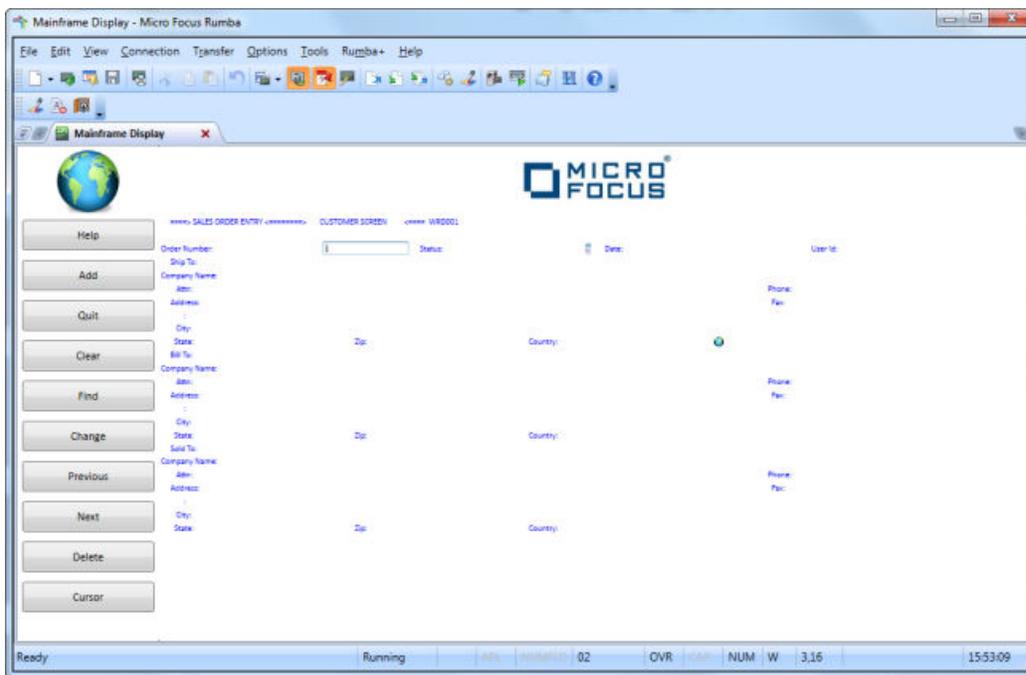


Beachten Sie die Verwendung des *Themen-Editor*, um im oberen Bereich ein Banner und Logo hinzuzufügen.

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 Designer 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
Von leeren Feldern erstellte Bezeichnungen ausschließen	Wenn dies aktiviert ist, werden Label-Steuer-elemente herausgefiltert, die ausgehend von geschützten Feldern ohne Text erstellt wurden. Standardmäßig aktiviert.
Automatisch Steuer-elemente für alle neuen Protokollbildschirme generieren	Wenn dies aktiviert ist, werden Label- und InputField-Steuer-elemente automatisch für alle neu importierten Protokollbildschirme generiert. Standardmäßig deaktiviert.

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

Ändern der Deckkraft

Die Deckkraft aller Steuer-elemente 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 Steuer-elemente

Sie können zu jeder Zeit mehrere Steuer-elemente auswählen und somit eine Aktion gleichzeitig auf alle ausgewählten Steuer-elemente ausführen anstatt die Aktion auf jedes einzelne Steuer-element einzeln ausführen zu müssen.

Für das Auswählen von Steuer-elementen haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

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

Auf die ausgewählten Steuer-elemente können Sie folgende Aktionen ausführen:

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



Hinweis: Rule Manager-Steuer-elemente können nicht Bestandteil einer Mehrfachauswahl sein.

Arbeiten mit Regel-Steuer-elementen

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

Über Regel-Steuer-elemente

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

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.

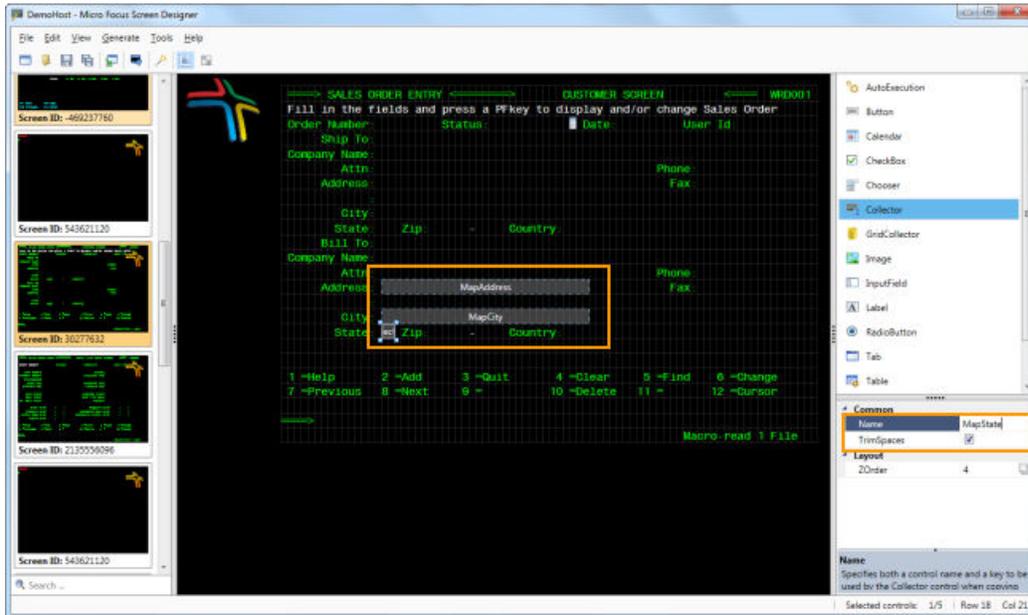
WebFrame Erstellt unter Verwendung eines Bilds ein Symbol. Sie können die Blockgröße festlegen. Nur für Webbrowser-URLs gültig. Es wird keine Adressleiste angezeigt.

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 **Screen Design**-Ansicht 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 in der Anpassungsdatei 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 Büropark in Maryland bestimmt:

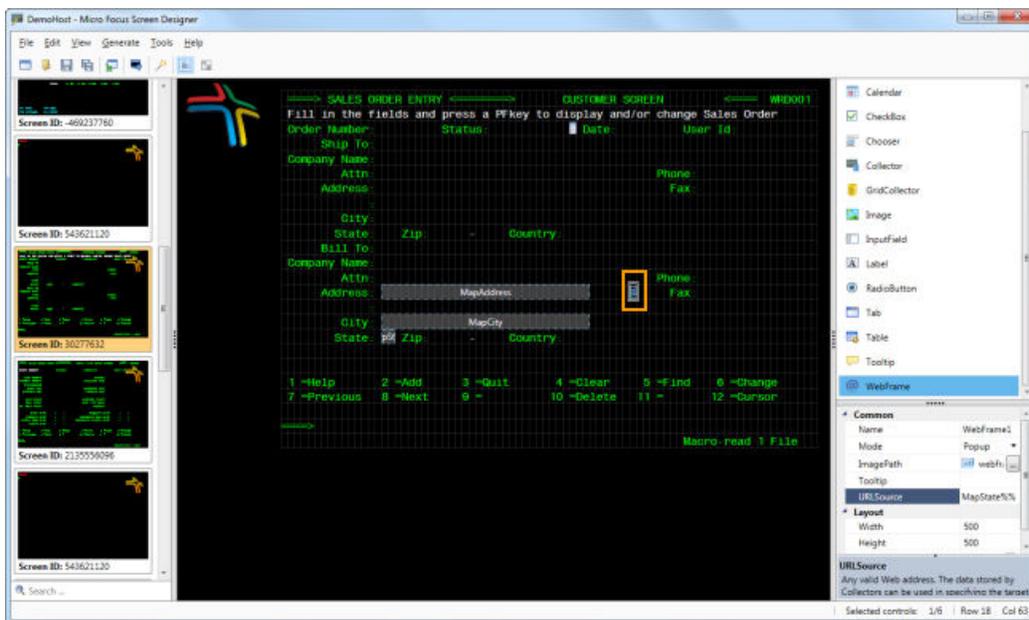
<http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD>

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-Zeilensequenz:

%%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 WebFrame-Steuerelement hinzu, um die Daten vom Collector-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 Plus erfasst das Collector-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.

Ausgabedateien für Rumba+ Web und Rumba+ Mobile generieren

Mit dem Rumba+ Server-Build-Tool können Sie Pakete für die Anwendungsbereitstellung für Rumba+ Web und Rumba+ Mobile erstellen.

Das Tool verwendet die von Screen Designer erstellte Anwendungsdatei, um eine Web Application aRchive- (.war)-Datei zu erstellen. Die .war-Datei enthält eine Regeldatei und weitere Ressourcen wie Bilder, Makros und Skripts.

Die Datei wird anschließend über einen Anwendungsserver für die Implementierung bereitgestellt.



Hinweis: Das Rumba+ Server-Build-Tool wird mit Micro Focus Rumba+ Web und Micro Focus Rumba+ Mobile bereitgestellt.

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

Exportieren einer Anpassungsdatei

Informationen zum Exportieren einer Anpassungsdatei finden Sie in der *Rumba+ Server Build Tool 1.3: - Hilfe*.

Bereitstellen einer WAR-Datei

Informationen zur Bereitstellung einer WAR-Datei für einen Anwendungsserver finden Sie im *Rumba+ Server1.3: -Administratorhandbuch*.

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 Projektthema 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: <code>Origcustom screen ID - Copy</code> , <code>Origcustom screen ID - Copy (2)</code> . Alle Verweise auf die umbenannte

Wenn ...	Dann ...
	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"> • Copy and Replace • Don't Copy • Copy, but keep both files

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

Die Screen Designer-Befehlszeile verwenden

Mit der Screen Designer-Befehlszeile können Sie Folgendes tun:

- Anhand der Dateien eines Screen Designer-Projekts eine oder mehrere Anpassungsdateien 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

<Install_Dir>	der Installationsordner von Screen Designer ist.
/P <project_file_path>	der vollqualifizierte Pfad für eine einzelne Projektdatei ist.
/L <project_file_list_path>	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.
/O <output_dir>	der vollqualifizierte Pfad für den Export der Anpassungsdateien ist. Optional. Ist nichts angegeben, wird der Ordner <i><Install_Ver></i> \Plus\ScreenDesigner verwendet.
/S	das Projekt nach der Generierung der Anpassungsdatei speichert.
/I <config_file>	der vollqualifizierte Pfad der konfigurierten Liste der zu importierenden Projekte ist.
/?	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: Eine einzelne Anpassungsdatei generieren

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus  
\Rumba\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\AppData  
\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Beispiel: Mehrere Anpassungsdateien generieren

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

Beispiel für Listeninhalt einer Projektdatei:

```
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\ul\ul.rsdp  
#C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\unique  
\unique.rsdp  
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\TableTest  
\TableTest.rsdp  
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\longtable3\longtable3.rsdp  
C:\work\rumba_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>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects1\MergeProjects1.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects3\MergeProjects3.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\al\al.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsdp  
saveto=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\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 Ordernamen benannt ist. Wenn der Pfad beispielsweise wie folgt lautet:

```
C:\Benutzer\Benutzername\AppData\Local\Micro Focus\Rumba  
\Plus\Projects\MergeProjects20
```

heißt das erstellte Projekt MergeProjects20.

Eigenständigen Screen Designer verwenden

Sie können Screen Designer über den Rumba-Desktop oder als eigenständige Anwendung verwenden. Sie können Screen Designer unabhängig davon eigenständig verwenden, ob Rumba ausgeführt wird.

1. Wählen Sie im Windows-**Start**-Menü **Start > Alle Programme > Micro Focus Rumba > Rumba-Tools > Micro Focus RumbaScreen Designer**.

Screen Designer wird als eigenständige Anwendung gestartet.

2. Wenn Sie Screen Designer schließen möchten, wählen Sie **Datei > Beenden** aus.

Sie können Screen Designer unabhängig davon eigenständig verwenden, ob Rumba ausgeführt wird. Es ist jedoch sehr nützlich, Rumba gleichzeitig auszuführen. Beispielsweise können Sie ein Projekt im eigenständigen Screen Designer ändern, die Anpassungsdatei generieren, zu Rumba wechseln, sobald das Projekt erstmalig geladen wurde, und den Rumba+-Modus abwechselnd aktivieren und deaktivieren, um das Ergebnis der Änderungen direkt anzuzeigen.

Kontaktaufnahme mit Micro Focus

Micro Focus ist bestrebt, technischen Support und Beratung auf höchstem Niveau anzubieten. Micro Focus leistet weltweiten Support, der sich durch fristgerechten und zuverlässigen Service auszeichnet, um so den Geschäftserfolg jedes einzelnen Kunden zu ermöglichen.

Support können alle Kunden in Anspruch nehmen, die einen Wartungs- und Supportvertrag abgeschlossen haben, sowie potenzielle Kunden, die unsere Produkte testen. Unsere hochqualifizierten Mitarbeiter kümmern sich umgehend und professionell um Ihre Anfragen.

Gehen Sie zu <http://supportline.microfocus.com/assistedservices.asp>, um Ihre Supportanfrage direkt an die Micro Focus SupportLine zu richten, oder senden Sie eine E-Mail an supportline@microfocus.com.

Besuchen Sie die Micro Focus SupportLine unter <http://supportline.microfocus.com>, um die aktuellsten Neuigkeiten und andere Supportinformationen zu erfahren. Benutzer, die die Website erstmals besuchen, müssen sich dazu registrieren.

Für die Micro Focus SupportLine erforderliche Informationen

Wenn Sie sich an die Micro Focus SupportLine wenden, geben Sie bitte nach Möglichkeit die folgenden Informationen an. Je mehr Informationen Sie mitteilen, desto besser kann Ihnen die Micro Focus SupportLine zur Seite stehen.

- Name und Versionsnummer aller Produkte, die Ihrer Meinung nach Probleme bereiten.
- Hersteller und Modell Ihres Computers.
- Systeminformationen wie Name und Version des Betriebssystems, Angaben zu den Prozessoren und zum Speicher.
- Ausführliche Beschreibung des Problems, Schritte zur Wiederholung der Fehlersituation.
- Exakter Wortlaut aller relevanten Fehlermeldungen.
- Ihre Seriennummer oder Werkauftragsnummer (WO). Sie finden diese Nummern auf dem Karton, in dem das Produkt geliefert wurde, und auf der roten Karte in der DVD-Hülle.

Zusätzliche für die Micro Focus SupportLine erforderliche Informationen

Wenn Sie eine Schutzverletzung melden, werden Sie möglicherweise gebeten, eine Speicherauszugsdatei (.dmp) bereitzustellen. Um eine Speicherauszugsdatei zu erstellen, verwenden Sie das Dialogfeld **Unerwarteter Fehler**, das angezeigt wird, wenn eine Schutzverletzung auftritt.

Falls nicht anders von der Micro Focus SupportLine verlangt, lassen Sie die Speicherauszugseinstellung auf **Normal** (empfohlen), klicken Sie auf **Dump**, und geben Sie dann einen Speicherort und einen Namen für die Speicherauszugsdatei an. Sobald die Speicherauszugsdatei geschrieben wurde, können Sie sie per E-Mail an die Micro Focus SupportLine senden.

Sie werden möglicherweise auch gebeten, eine Protokolldatei bereitzustellen, die von der Consolidated Tracing Facility (CTF) erstellt wird – eine Tracing-Infrastruktur, die Ihnen ermöglicht, schnell und einfach detaillierte Diagnoseinformation zur Funktion verschiedener Micro Focus-Softwarekomponenten zu erstellen.

Ihre Meinung ist gefragt!

Wir begrüßen Ihre Rückmeldung bezüglich der Micro Focus-Dokumentation.

[Senden Sie uns Ihr Feedback zu dieser Hilfedokumentation.](#)

Klicken Sie auf den obigen Link, um Ihre Anmerkungen an Micro Focus zu übermitteln.