



Entire Connection

Konfigurationsmanager

Version 4.3.1



Dieses Handbuch gilt für Entire Connection ab Version 4.3.1.

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

© März 2002, Software AG
Alle Rechte vorbehalten

Software AG und/oder Software AG Produkte sind entweder Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Software AG. Andere hier erwähnte Produkte und Unternehmensnamen können Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Inhaltsverzeichnis

Konfigurationsmanager	1
Konfigurationsmanager	1
Grundlagen der Benutzung	2
Grundlagen der Benutzung	2
Konfigurationsmanager aufrufen	2
Bestandteile des Anwendungsfensters	3
Menüleiste	4
Symbolleiste	5
Statusleiste	5
Share-Datei und Objekttypen	6
Definierte Objekte	7
Navigation	8
Hilfefunktion	9
Konfigurationsmanager beenden	9
Parameter für den Programmaufruf	10
Objekte verwalten	11
Objekte verwalten	11
Befehl eingeben	12
Objekt erstellen	13
Objekteigenschaften anzeigen/ändern	13
Objekt duplizieren	14
Objekt löschen	14
Objekt umbenennen	14
Privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umwandeln	15
Objekt exportieren	15
Doppelter Name	16
Tastenschema exportieren	16
Farbschema exportieren	17
Host-Session exportieren	17
Über die Objekttypen	19
Über die Objekttypen	19
Systemvoreinstellungen	20
Benutzer	21
Benutzergruppen	23
Menüs	24
Tasks	25
Host-Sessions	26
Farbschemata	28
Tastenschemata	30
Host-Drucker-Sessions	32
Übersetzungstabellen	33
Physische Tastaturtabellen	34
Terminal-Funktionscodetabellen	35
Share-Datei	36
Share-Datei	36
Was ist die Share-Datei?	36
Share-Datei öffnen	36
Share-Datei reorganisieren	37

Bestehende Benutzerprofile übernehmen	38
Objekte nach Entire Screen Builder exportieren	39
Export konfigurieren	39
Alle Objekte exportieren	41

Konfigurationsmanager

Die folgenden Themen betreffen den Konfigurationsmanager von Entire Connection.

- Grundlagen der Benutzung
- Objekte verwalten
- Über die Objekttypen
- Share-Datei

Ausführliche Informationen über die objektabhängigen Dialogfelder finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Grundlagen der Benutzung

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie mit dem Konfigurationsmanager von Entire Connection arbeiten.

- Konfigurationsmanager aufrufen
 - Bestandteile des Anwendungsfensters
 - Navigation
 - Hilfefunktion
 - Konfigurationsmanager beenden
 - Parameter für den Programmaufruf
-

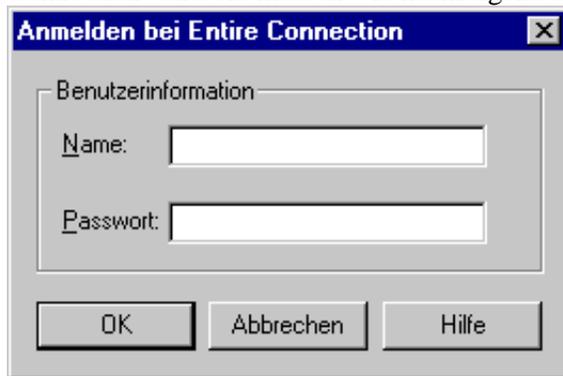
Konfigurationsmanager aufrufen

Wenn Sie bei der Installation keine andere Angabe machen, erscheint nach der Installation automatisch ein Ordner für Entire Connection im Programme-Ordner des Startmenüs. Dieser Ordner enthält Verknüpfungen für alle Komponenten von Entire Connection, einschließlich Konfigurationsmanager.

► Konfigurationsmanager starten

1. Wählen Sie **Programme > Software AG Entire Connection n.n.n > Konfigurationsmanager** aus dem Startmenü.

Wenn Ihr Benutzername und Passwort (falls für Sie erforderlich) bereits in den Programmeigenschaften von Pccadmin.exe eingetragen wurden, wird der Konfigurationsmanager mit Ihren Benutzerrechten gestartet. Andernfalls erscheint das Dialogfeld "Anmelden bei Entire Connection" und Sie müssen wie nachfolgend beschrieben vorgehen.



Die Share-Datei von Entire Connection enthält die folgenden Standardeinstellungen für den Administrator:

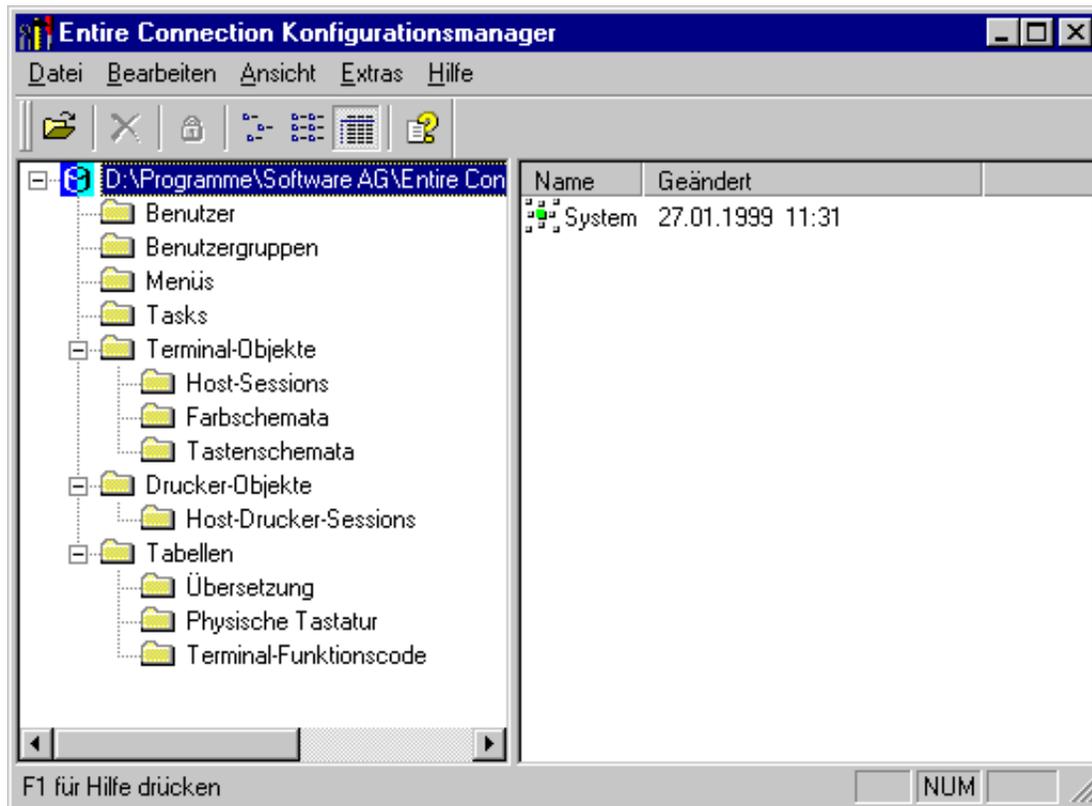
- SYSTEM als Standardname.
- PASSWORD als Standardpasswort.

Wenn Sie ein Administrator sind, melden Sie sich mit diesem Namen und Passwort bei Entire Connection an. Anschließend sollten Sie den Benutzer SYSTEM umbenennen und ein anderes Passwort definieren.

2. Geben Sie Ihren Namen ein.
3. Geben Sie Ihr Passwort ein (falls erforderlich).
4. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **OK**.
Der Konfigurationsmanager wird nun mit den Rechten gestartet, die für Sie definiert wurden.

Bestandteile des Anwendungsfensters

Wenn Sie den Konfigurationsmanager aufrufen, wird die registrierte Share-Datei automatisch geöffnet.



Das Anwendungsfenster enthält zwei Fensterbereiche. Um die Größe eines Fensterbereichs zu verändern, bewegen Sie den Mauszeiger über den Rand, der die beiden Fensterbereiche trennt. Der Mauszeiger verändert sein Aussehen und zeigt zwei Pfeile, die in entgegengesetzte Richtungen zeigen. Ziehen Sie jetzt den Rand mit der Maus bis einer der beiden Fensterbereiche die gewünschte Größe hat.

Nachstehend werden die folgenden Themen behandelt:

- Menüleiste
- Symbolleiste
- Statusleiste
- Share-Datei und Objekttypen (linker Fensterbereich)
- Definierte Objekte (rechter Fensterbereich)

Menüleiste

Die folgenden Menüs stehen zur Verfügung:

Datei	Mit den Befehlen in diesem Menü können Sie eine andere Share-Datei öffnen oder den Konfigurationsmanager beenden.
Bearbeiten	Mit den Befehlen in diesem Menü können Sie die Objekte im rechten Fensterbereich des Anwendungsfensters verwalten.
Ansicht	Mit den Befehlen in diesem Menü können Sie die Anzeige der Symbol- und Statusleiste ein- und ausschalten. Außerdem können Sie festlegen, wie die Objekte im rechten Fensterbereich des Anwendungsfensters dargestellt werden und ob private Objekte angezeigt werden.
Extras	Mit den Befehlen in diesem Menü können Sie die Share-Datei reorganisieren oder Informationen aus einer älteren Share-Datei in die zur Zeit aktive Share-Datei übernehmen. Sie können auch Objekte aus der Share-Datei nach Entire Screen Builder exportieren.
Hilfe	<p>Wenn Sie aus diesem Menü den Befehl Online-Dokumentation wählen, wird die Dokumentation für Entire Connection angezeigt.</p> <p>Wenn Sie den Befehl PDF-Dokumentation wählen, erscheint eine Seite mit Hyperlinks zu allen PDF-Büchern, die zur Dokumentation von Entire Connection gehören. Um diese Bücher anzuzeigen und zu drucken muss der Adobe Acrobat Reader auf Ihrem Computer installiert sein.</p> <p>Wenn Sie den Befehl Info wählen, erscheint ein Dialogfeld mit Informationen über Entire Connection (z.B. Lizenznummer und Installationsdatum). Wenn Sie die Registerkarte "Version" wählen, erscheinen Informationen über die Module von Entire Connection. Diese Informationen können für Ihren Technischen Support hilfreich sein. Mit der Befehlsschaltfläche Speichern können Sie die angezeigten Informationen in der Datei P-level.log speichern. Diese Datei wird im Log-/Trace-Verzeichnis erstellt.</p> <p>Wenn Sie den Befehl Software AG im Web wählen, können Sie die Web-Seiten der Software AG nach den neuesten Informationen über Produkte oder Ereignisse durchsuchen.</p>

Symbolleiste

Sie können die wichtigsten Funktionen des Konfigurationsmanagers mit Hilfe der Symbolleiste aufrufen. Die Schaltflächen in der Symbolleiste repräsentieren die folgenden Menübefehle:

-  Share-Datei öffnen (Menü Datei)
-  Löschen (Menü Bearbeiten)
-  Private Objekte (Menü Ansicht)
-  Kleine Symbole (Menü Ansicht)
-  Liste (Menü Ansicht)
-  Details (Menü Ansicht)
-  Online-Dokumentation (Menü Hilfe)

▶ Anzeige der Symbolleiste ein- und ausschalten

- Wählen Sie aus dem Menü **Ansicht** den Befehl **Symbolleiste**.
Wenn die Symbolleiste im Anwendungsfenster angezeigt wird, erscheint ein Häkchen neben diesem Menübefehl.

Statusleiste

In der Statusleiste werden Systemmeldungen angezeigt und Hilfetexte zu den jeweils markierten Menübefehlen und Schaltflächen in der Symbolleiste.

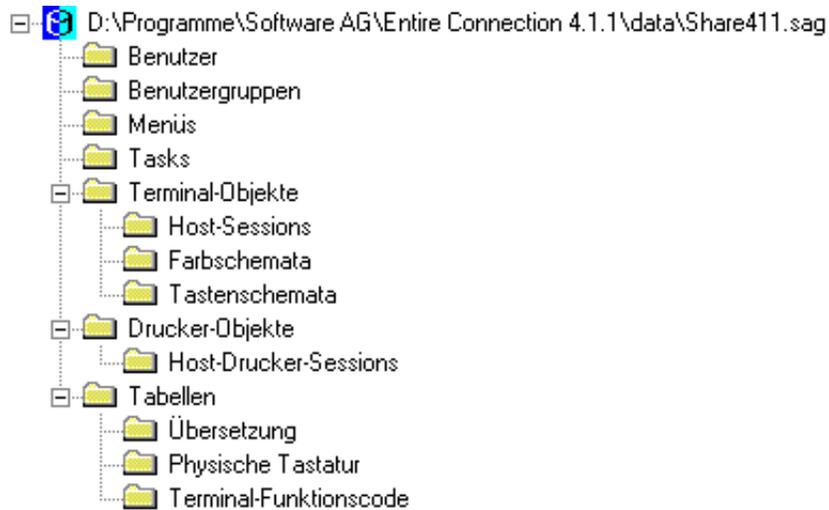
▶ Anzeige der Statusleiste ein- und ausschalten

- Wählen Sie aus dem Menü **Ansicht** den Befehl **Statusleiste**.
Wenn die Statusleiste im Anwendungsfenster angezeigt wird, erscheint ein Häkchen neben diesem Menübefehl.

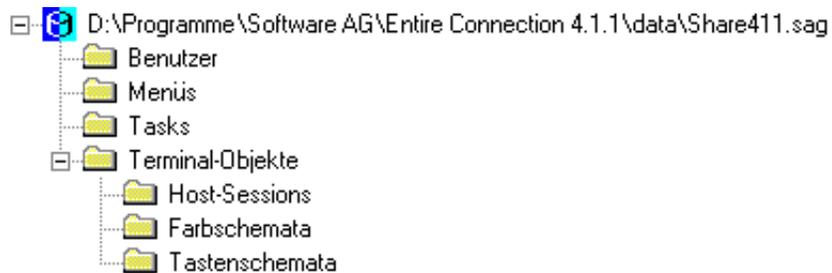
Share-Datei und Objekttypen

Der linke Fensterbereich des Anwendungsfensters enthält eine Baumstruktur. Sie enthält den Pfad zur aktiven Share-Datei und alle verfügbaren Objekttypen.

Der Administrator kann die folgenden Objekttypen sehen:



Der allgemeine Benutzer kann nur die folgenden Objekttypen sehen:



Definierte Objekte

Der rechte Fensterbereich des Anwendungsfensters zeigt die Objekte, die zur Zeit für den markierten Objekttyp definiert sind.

Mit den folgenden Befehlen aus dem Menü **Ansicht** legen Sie fest, wie die Objekte im rechten Fensterbereich dargestellt werden. Diese Befehle stehen Ihnen auch in der Symbolleiste oder im Kontextmenü **Ansicht** zur Verfügung. Das Kontextmenü erscheint, wenn Sie im rechten Fensterbereich des Anwendungsfensters mit der **rechten** Maustaste klicken.



Der Befehl **Kleine Symbole** stellt die Objekte folgendermaßen dar::

 AS400KEYS  BS2000KEYS
 SAGKEYS1  SAGKEYS2
 VT220PC



Der Befehl **Liste** stellt die Objekte folgendermaßen dar:

 AS400KEYS
 BS2000KEYS
 SAGKEYS1
 SAGKEYS2
 VT220PC



Der Befehl **Details** (Standardeinstellung) stellt die Objekte folgendermaßen dar:

Name	Besitzer	Geändert
 AS400KEYS	Freigegeben	25.01.1999 13:25
 BS2000KEYS	Freigegeben	25.01.1999 13:25
 SAGKEYS1	Freigegeben	25.01.1999 13:25
 SAGKEYS2	Freigegeben	25.01.1999 13:25
 VT220PC	Freigegeben	25.01.1999 13:25

Die Spaltenüberschriften sind vom angezeigten Objekttyp abhängig.

Sie können die Breite jeder Spalte verändern. Hierzu bewegen Sie den Mauszeiger zu der Trennlinie zwischen zwei Überschriften. Der Mauszeiger zeigt nun zwei Pfeile, die in entgegengesetzte Richtungen deuten. Mit der Maus können Sie die Spalte nun bis zur gewünschten Breite ziehen.



Der Befehl **Private Objekte** steht nur dem Administrator zur Verfügung. Er zeigt zusätzlich die privaten Objekte anderer Benutzer an. Wenn die Objekte in der Detail-Ansicht angezeigt werden, wird der Name des jeweiligen Besitzers angezeigt. Mit dem Befehl **Freigeben** kann der Administrator ein privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umwandeln. Dieser Befehl gilt nur für folgende Objekttypen:

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

Navigation

Sie können die Baumstruktur im linken Fensterbereich ein- und ausblenden, indem Sie das Plus- oder Minuszeichen vor dem Namen der Share-Datei oder eines Ordner anklicken. Alternative: Sie können den Namen der Share-Datei oder eines Ordners, vor dem ein Plus- oder Minuszeichen steht, doppelt anklicken, um die Baumstruktur ein- und auszublenden.

▶ Alle Objekttypen anzeigen (wenn nur die Share-Datei zu sehen ist)

- Klicken Sie den Namen der Share-Datei doppelt an.
Oder klicken Sie das Pluszeichen vor dem Namen der Share-Datei an.
Einige der Objekttypen sind in Ordnern enthalten (dies ist durch ein Plus- oder Minuszeichen vor dem Ordernamen gekennzeichnet). In diesem Fall müssen Sie das Pluszeichen anklicken oder den Ordernamen doppelt anklicken, um die darin enthaltenen Objekttypen anzuzeigen.

▶ Alle für einen bestimmten Objekttyp definierten Objekte anzeigen

- Klicken Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich an.
Alle Objekte, die zu diesem Objekttyp gehören, werden nun im rechten Fensterbereich angezeigt.
Ausnahme:
Um die Systemvoreinstellungen ("System") im rechten Fensterbereich anzuzeigen, müssen Sie den Namen der Share-Datei anklicken.

▶ Die Objekteigenschaften anzeigen/ändern

- Klicken Sie das gewünschte Objekt im rechten Fensterbereich doppelt an.
Ein objektabhängiges Dialogfeld erscheint. Ausführliche Informationen über die objektabhängigen Dialogfelder finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.
Anmerkung:
Für eine Tabelle kann kein Dialogfeld angezeigt werden.

Hilfefunktion

Die gesamte Dokumentation zu Entire Connection steht als HTML-Hilfe zur Verfügung.

▶ Dokumentation aufrufen

- Wählen Sie aus dem Menü **Hilfe** den Befehl **Online-Dokumentation**.
Oder klicken Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste an:



▶ Kontextbezogene Hilfe aufrufen

- Wählen Sie in einem Dialogfeld die Befehlsschaltfläche **Hilfe**.
Oder drücken Sie F1.

Konfigurationsmanager beenden

Wenn Sie den Konfigurationsmanager beenden, werden die Einstellungen im Menü **Ansicht** sowie Position und Größe des Anwendungsfensters in der Windows-Registrierung gespeichert. Wenn Sie den Konfigurationsmanager später wieder aufrufen, wird das Anwendungsfenster wieder so hergestellt, wie es beim letzten Benutzen aussah.

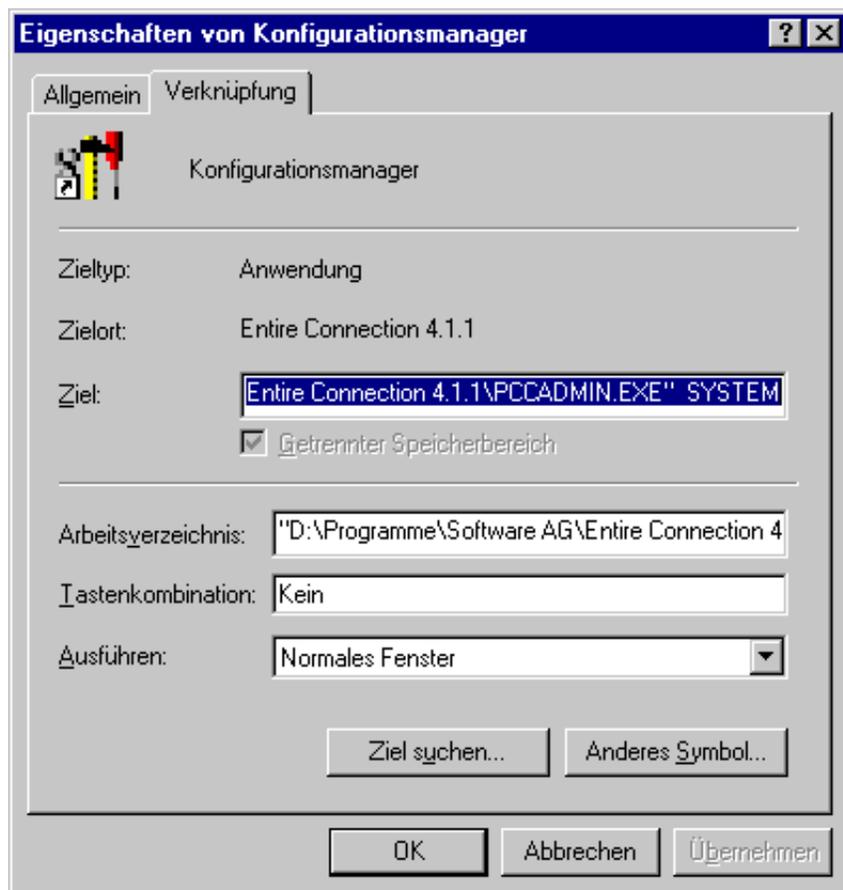
▶ Konfigurationsmanager beenden

- Wählen Sie aus dem Menü **Datei** den Befehl **Beenden**.
Oder wählen Sie aus dem Systemmenü den Befehl **Schließen**.
Oder klicken Sie die entsprechende Standardschaltfläche in der Titelleiste an.

Parameter für den Programmaufruf

Der Konfigurationsmanager wird durch den Aufruf von Pccadmin.exe gestartet.

Standardmäßig wird bei der Installation ein Eintrag für diese Anwendung im Windows-Startmenü erstellt. Wenn Sie die Anwendungseigenschaften ändern, können Sie die Parameter (d.h. Benutzername und Passwort) definieren, mit denen der Konfigurationsmanager gestartet wird. Eine Standardangabe wird bei der Installation erstellt.



Die Syntax für den Aufruf des Konfigurationsmanagers ist die folgende:

```
[laufwerk:\pfad\]Pccadmin.exe benutzername password
```

Benutzername and Passwort sind optionale Parameter.

Objekte verwalten

Dieser Abschnitt enthält die folgenden allgemeinen Informationen, die für alle Objekttypen gelten.

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

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

Anmerkung:

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

Befehl eingeben

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

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

Als Alternative zum Menü **Bearbeiten** stehen Kontextmenüs zur Verfügung. Sie rufen ein Kontextmenü auf, indem Sie im rechten Fensterbereich mit der **rechten** Maustaste klicken. In Abhängigkeit von der Zeigerposition gilt Folgendes beim Klicken mit der rechten Maustaste:

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

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

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

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

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

1. Markieren Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im rechten Fensterbereich auf den Namen des gewünschten Objekts.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü aufzurufen.
4. Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem Kontextmenü.

Objekt erstellen

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

Diese Beschreibung gilt für alle Objekte, außer den folgenden:

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

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

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

▶ Ein neues Objekt mit Hilfe eines Kontextmenüs erstellen

1. Markieren Sie den gewünschten Objekttyp im linken Fensterbereich.
2. Stellen Sie den Mauszeiger im rechten Fensterbereich in eine beliebige Spalte außer der Namensspalte.
Oder stellen Sie den Mauszeiger unter die Liste der existierenden Objekte.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü aufzurufen.
4. Wählen Sie den Befehl **Neu** aus dem Kontextmenü.

Objekteigenschaften anzeigen/ändern

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

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

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

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

- Tabellen können nicht geändert werden.

Objekt duplizieren

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

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

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

Objekt löschen

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

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

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

- Die Systemvoreinstellungen können nicht gelöscht werden.

Objekt umbenennen

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

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

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

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

Privates Objekt in ein allgemein verfügbares Objekt umwandeln

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

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



Warnung:

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

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

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

Objekt exportieren

Mit dem Befehl **Exportieren** kann der Administrator das markierte Objekt von der Share-Datei nach Entire Screen Builder exportieren. Nach dem Exportvorgang steht das Objekt automatisch in der Administrationskomponente von Entire Screen Builder (System Management Hub) zur Verfügung. Eine ausführliche Log-Datei mit dem Namen Export.log wird in das Log/Trace-Verzeichnis von Entire Connection geschrieben.



Sie können diese Funktion nur dann benutzen, wenn Entire Screen Builder Version 4.3.1 oder höher und Entire Connection auf dem selben PC installiert sind.

Der Befehl **Exportieren** steht nur dem Administrator und nur bei allgemein verfügbaren Objekten der folgenden Typen zur Verfügung.

- Host-Sessions vom Typ Telnet 3270 (Anzeige-Sessions), BS2000 TCP/IP und NetWare für SAA.
- Mainframe-Farbschemata
- Tastenschemata

Wie man *alle* Objekte oder *mehr als ein* Objekt zur selben Zeit exportiert ist unter Objekte nach Entire Screen Builder exportieren beschrieben.

Wenn Sie ein *einzelnes* Objekt exportieren, können die unten beschriebenen Dialogfelder erscheinen.

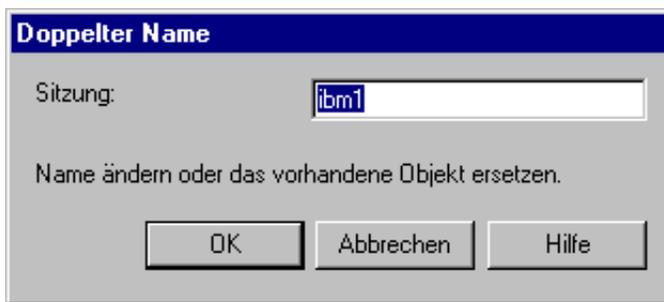
- Doppelter Name
- Tastenschema exportieren
- Farbschema exportieren
- Host-Session exportieren

Anmerkung:

Diese Dialogfelder können auch erscheinen, wenn die Exportvorgaben nicht angewendet werden. Siehe Export konfigurieren.

Doppelter Name

Wenn es bei Entire Screen Builder bereits ein Objekt mit dem selben Namen gibt, erscheint ein Dialogfeld in dem Sie einen anderen Namen eingeben können. Zum Beispiel:

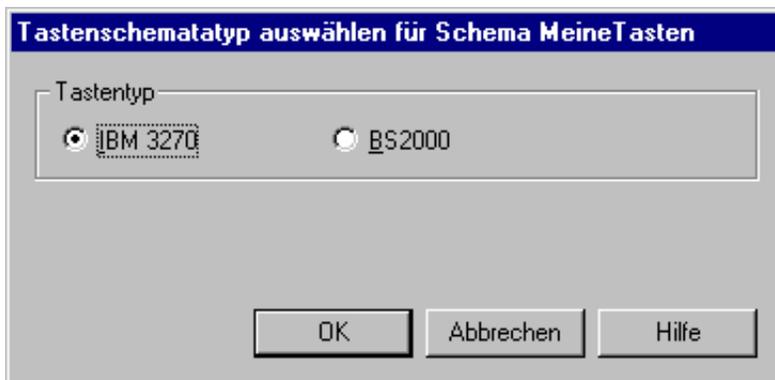


Dieses Dialogfeld kann erscheinen, wenn Sie ein Tastenschema, ein Farbschema oder eine Host-Session exportieren. Sie haben dann zwei Möglichkeiten:

- Sie können dem Objekt einen neuen Namen geben und **OK** wählen.
- Sie können das existierende Objekt mit dem selben Namen überschreiben, indem Sie den alten Namen beibehalten und **OK** wählen.

Tastenschema exportieren

Wenn Sie ein Tastenschema exportieren, erscheint das folgende Dialogfeld:



Wählen Sie einen der folgenden Tastentypen und wählen Sie **OK**:

- IBM 3270
- BS2000

Farbschema exportieren

Wenn Sie ein Farbschema exportieren, brauchen Sie keine zusätzlichen Informationen angeben. Es erscheint kein Dialogfeld (außer wenn ein doppelter Name gefunden werden).

Host-Session exportieren

Die folgenden Dialoge können erscheinen, wenn Sie eine Host-Session exportieren (zusätzlich zu dem Dialogfeld, das erscheint wenn ein doppelter Name gefunden wird):

1. Wenn ein definiertes Farbschema bei Entire Screen Builder nicht zur Verfügung steht, erscheint ein Dialogfeld in dem Sie ein anderes Farbschema auswählen können. Zum Beispiel:



Wählen Sie aus dem Dropdown-Listefeld ein Farbschema, das bei Entire Screen Builder definiert ist und wählen Sie **OK**.

2. Wenn ein definiertes Tastenschema bei Entire Screen Builder nicht zur Verfügung steht, erscheint ein Dialogfeld in dem Sie ein anderes Tastenschema auswählen können. Zum Beispiel:



Wählen Sie aus dem Dropdown-Listefeld ein Tastenschema, das bei Entire Screen Builder definiert ist und wählen Sie **OK**.

3. Wenn eine definierte Übersetzungstabelle bei Entire Screen Builder nicht zur Verfügung steht, erscheint ein Dialogfeld in dem Sie eine andere Übersetzungstabelle auswählen können. Zum Beispiel:



Wählen Sie aus dem Dropdown-Listefeld eine Übersetzungstabelle, die bei Entire Screen Builder definiert ist und wählen Sie **OK**.

4. Nachdem das Objekt exportiert wurde, erscheint ein Dialogfeld mit der Information, dass das Objekt erfolgreich exportiert wurde.

 Wenn Sie in einem der oben aufgeführten Dialogfelder die Befehlsschaltfläche **Abbrechen** wählen, wird der Export vollständig abgebrochen.

Über die Objekttypen

Dieser Abschnitt enthält allgemeine Informationen über die Objekttypen:

- Systemvoreinstellungen (steht nur dem Administrator zur Verfügung)
- Benutzer
- Benutzergruppen (steht nur dem Administrator zur Verfügung)
- Menüs
- Tasks
- Host-Sessions
- Farbschemata
- Tastenschemata
- Host-Drucker-Sessions (steht nur dem Administrator zur Verfügung)
- Übersetzungstabellen (steht nur dem Administrator zur Verfügung)
- Physische Tastaturtabellen (steht nur dem Administrator zur Verfügung)
- Terminal-Funktionscodetabellen (steht nur dem Administrator zur Verfügung)

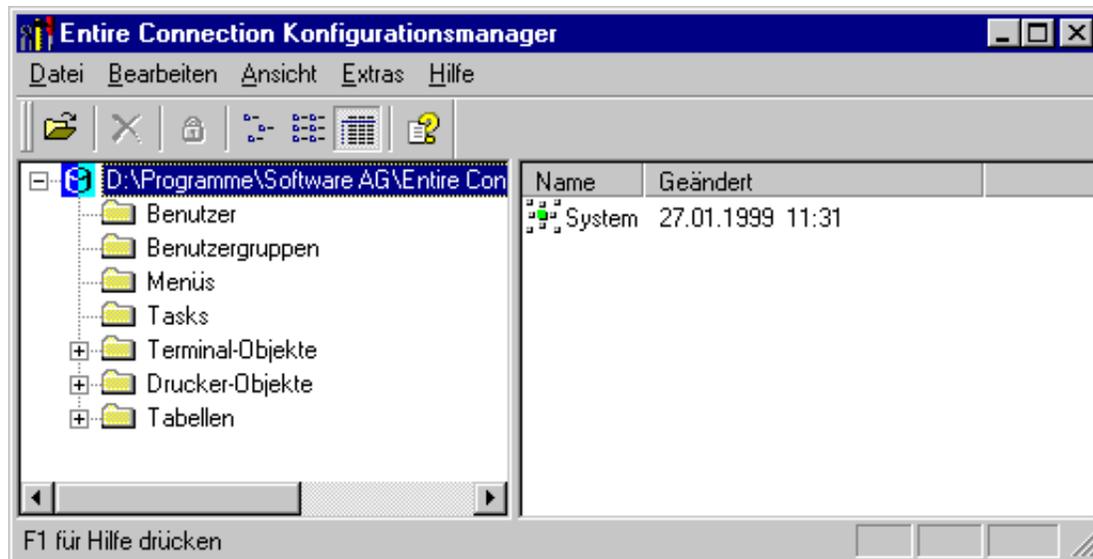
Ausführliche Informationen über die objektabhängigen Dialogfelder finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Systemvoreinstellungen

Die Systemvoreinstellungen können nur vom Administrator angezeigt und geändert werden. Bei allen anderen Benutzern wird dieser Objekttyp nicht angezeigt.

Mit den Systemvoreinstellungen können Sie die Eigenschaften ändern, die Auswirkungen auf alle Benutzer in Ihrer Umgebung haben, sowie Vorgabewerte für Eigenschaften definieren. Diese Vorgabewerte werden von anderen Objekttypen für die anfänglichen Werte herangezogen.

Wenn Sie die Share-Datei markieren, wird das Objekt "System" im rechten Fensterbereich angezeigt.



Der folgende Befehl steht zur Verfügung:

Ändern	Systemvoreinstellungen anzeigen oder ändern.
---------------	--

Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Systemvoreinstellungen" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Benutzer

Der Administrator kann Benutzerkennzeichen, Passwörter und andere benutzerspezifische Parameter definieren. Sobald ein Benutzerkennzeichen definiert ist, kann der Benutzer als Mitglied einer oder mehrerer Benutzergruppen definiert werden. Der Benutzer erbt alle Rechte der Gruppe, zu der er gehört.

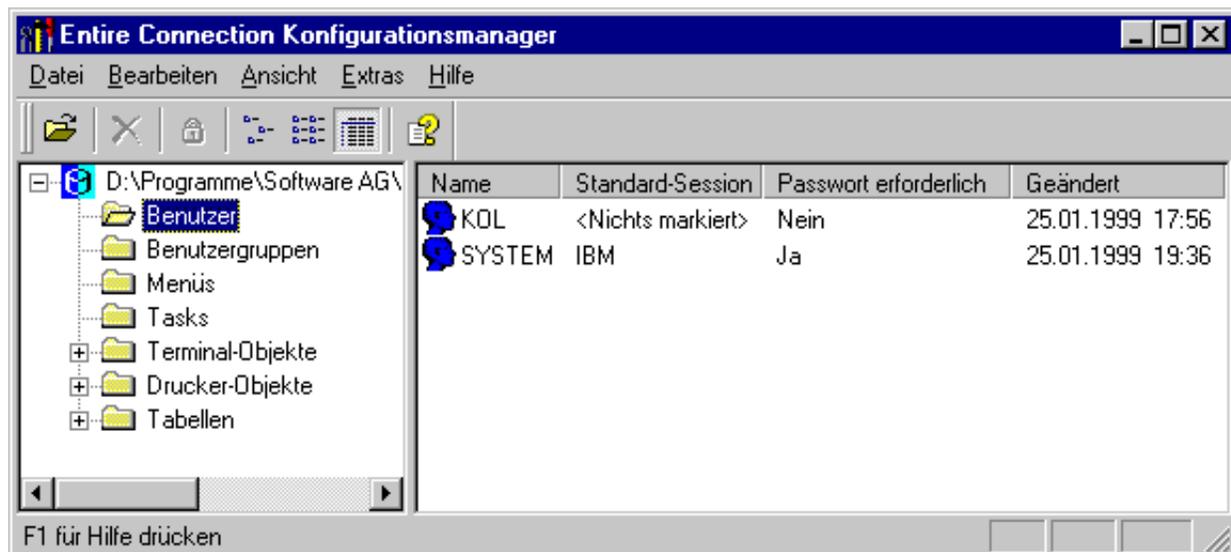
Jeder neue Benutzer wird automatisch als Mitglied der Gruppe EVERYONE definiert.

Das Benutzerkennzeichen wird beim Anmelden bei Entire Connection benötigt. Es entspricht dem Namen des Benutzerprofils. In einer Prozedurdatei bezieht sich die Variable *USERID auf das aktuelle Benutzerkennzeichen. Wenn Sie ein neues Benutzerkennzeichen definieren, werden von Entire Connection automatisch bestimmte Standardwerte gesetzt.

Ein separates Profil für jeden Benutzer hat folgende Vorteile:

- Berechtigungen können flexibel vergeben werden, weil man einen Benutzer als Mitglied einer oder mehrerer Gruppen definieren kann.
- Für jedes Benutzerkennzeichen ist eine eindeutige Umgebung definiert.
- Mehrere Benutzer können mit derselben Anwendung auf demselben PC arbeiten. Jedes Benutzerprofil wird in der Share-Datei gespeichert.

Wenn Sie "Benutzer" markieren, wird eine Liste aller definierten Benutzer im rechten Fensterbereich angezeigt. Bei einem allgemeinen Benutzer wird nur das eigene Benutzerprofil angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu	Ein neues Benutzerprofil erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften des markierten Benutzerprofils anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Ein neues Benutzerprofil durch Kopieren des markierten Benutzerprofils erstellen.
Löschen	Das markierte Benutzerprofil löschen. Das Benutzerprofil des Administrators kann nicht gelöscht werden.
Umbenennen	Das markierte Benutzerprofil umbenennen.

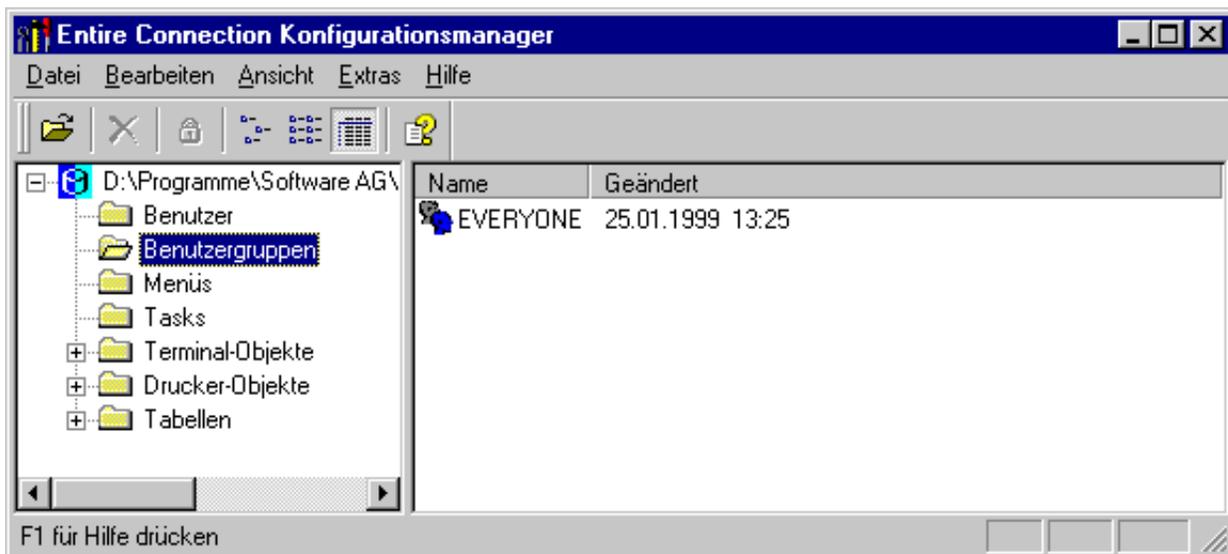
Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Benutzereigenschaften" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Benutzergruppen

Benutzergruppen können nur vom Administrator angezeigt und geändert werden. Bei allen anderen Benutzern wird dieser Objekttyp nicht angezeigt.

Das Benutzergruppenkonzept vereinfacht das Administrieren von Benutzerrechten für Objekte (Daten und Funktionen) von Entire Connection. Die Zugriffsberechtigung für ein bestimmtes Objekt wird einer Gruppe erteilt. Ein Benutzer erbt die Zugriffsrechte der Gruppe, zu der er gehört. Entire Connection wird mit der Standardgruppe EVERYONE installiert. Sie können diese Gruppe ändern oder Sie können neue Gruppen erstellen.

Wenn Sie "Benutzergruppen" markieren, wird eine Liste aller definierten Benutzergruppen im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu	Eine neue Benutzergruppe erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften der markierten Benutzergruppe anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Eine neue Benutzergruppe durch Kopieren der markierten Benutzergruppe erstellen.
Löschen	Die markierte Benutzergruppe löschen. Die Gruppe EVERYONE kann nicht gelöscht werden.
Umbenennen	Die markierte Benutzergruppe umbenennen. Die Gruppe EVERYONE kann nicht umbenannt werden.

Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Gruppeneigenschaften" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

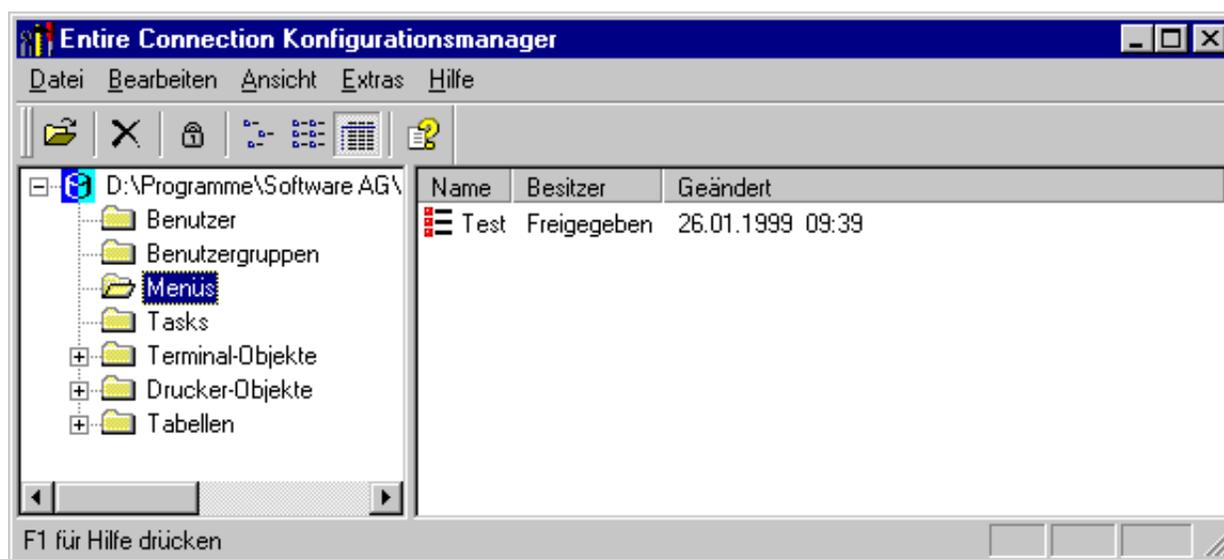
Menüs

In der Terminal-Anwendung können Sie einen Task - anstatt mit Hilfe des Dienstprogramms Task-Liste - aus einem Benutzermenü (d.h. aus einem selbsterstellten Menü, das Tasks als Menübefehle enthält) heraus ausführen.

Die folgende Beschreibung gilt, wenn Sie ein Administrator sind und das Benutzermenü anderen Benutzern zur Verfügung stellen wollen. Nachdem Sie ein Benutzermenü definiert haben, fügen Sie es in den Gruppeneigenschaften der Liste der erlaubten Objekte hinzu. Anschließend können Sie die Eigenschaften eines bestimmten Benutzers ändern und angeben, welche Benutzermenüs bei diesem Benutzer in der Menüleiste der Terminal-Anwendung erscheinen sollen.

Wenn Sie ein allgemeiner Benutzer sind, brauchen Sie das Benutzermenü nur in Ihren Benutzereigenschaften anzugeben.

Wenn Sie "Menüs" markieren, wird eine Liste aller definierten Benutzermenüs im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu	Ein neues Benutzermenü erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften des markierten Benutzermenüs anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Ein neues Benutzermenü durch Kopieren des markierten Benutzermenüs erstellen.
Löschen	Das markierte Benutzermenü löschen.
Umbenennen	Das markierte Benutzermenü umbenennen.
Freigeben	Das markierte private Benutzermenü in ein allgemein verfügbares Benutzermenü umwandeln.

Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Menü" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Tasks

Sie können einem einzigen Befehl, dem so genannten Task, einen DOS-Befehl, ein DOS-Programm, eine Windows-Anwendung oder eine Prozedurdatei zuordnen. Sie können einem Task auch Parameter, Arbeitsverzeichnisse, Eingabeaufforderungen und vieles mehr zuweisen. Die Kombination dieser Möglichkeiten stellt Ihnen ein leistungsfähiges Werkzeug zur Organisation Ihrer PC-Software-Umgebung zur Verfügung.

Mit dem Dienstprogramm Task-Liste können Sie einen Task oder eine Prozedurdatei ausführen. Im Dialogfeld "Benutzergruppen" können Sie angeben, welche Tasks von einer bestimmten Benutzergruppe ausgeführt werden dürfen.

Wenn Sie "Tasks" markieren, wird eine Liste aller definierten Tasks, einschließlich der Transfer-Tasks, im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu > Prozedurdatei-Task	Einen neuen Prozedurdatei-Task erstellen.
Neu > Anwendungs-Task	Einen neuen Anwendungs-Task erstellen.
Neu > DOS-Task	Einen neuen DOS-Task erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften des markierten Task anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Einen neuen Task durch Kopieren des markierten Tasks erstellen.
Löschen	Den markierten Task löschen. Sie können keinen Software AG-Task löschen.
Umbenennen	Den markierten Task umbenennen. Sie können keinen Software AG-Task umbenennen.
Freigeben	Den markierten Task in einen allgemein verfügbaren Task umwandeln.

Wenn Sie einen Task erstellen, kopieren oder umbenennen, dürfen Sie keinen Namen angeben, der bei Entire Connection bereits als Task-Name oder Befehl benutzt wird. Ausführliche Informationen über die taskabhängigen Dialogfelder finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

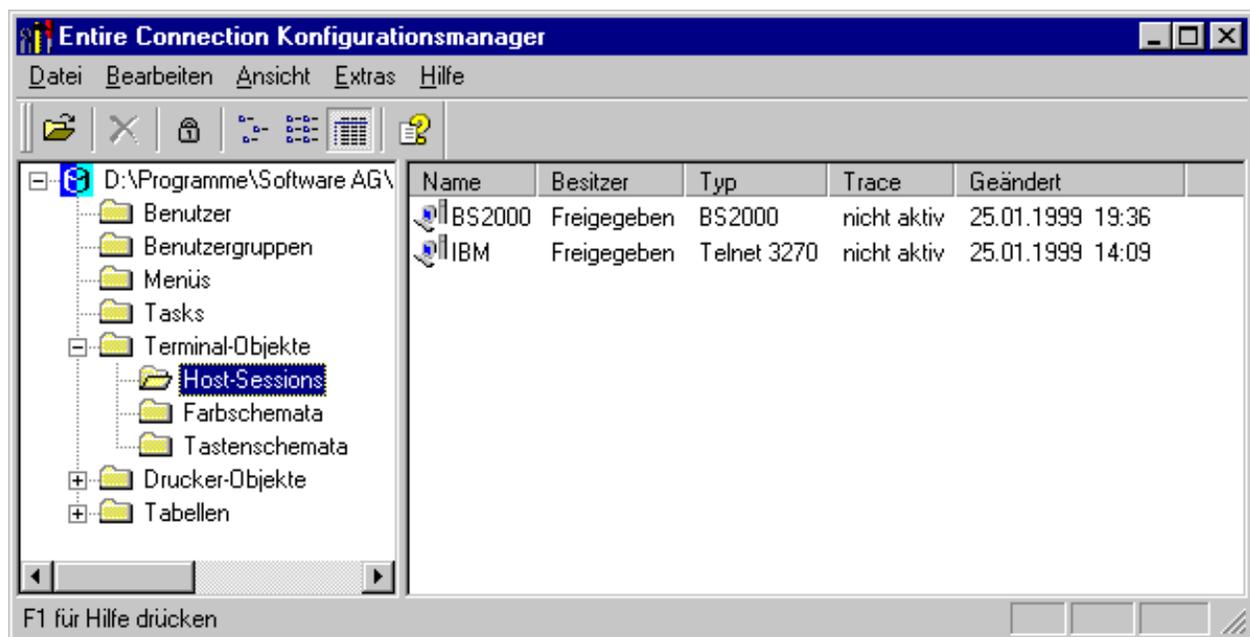
Host-Sessions

Mit dieser Funktion können Sie alle Einstellungen für eine Session festlegen. Dies beinhaltet den Session-Typ (z.B. Telnet 3270) sowie eine Vielzahl von Eigenschaften, die das Verhalten einer Session bestimmen.

Kommunikationsabhängige Eigenschaften sind für das erfolgreiche Öffnen einer Session erforderlich. Aus diesem Grund haben diese Eigenschaften keine vordefinierten Werte. Sie selbst müssen die erforderlichen Werte definieren. Dies sind verschiedene Parameter in den Session-abhängigen "Kommunikation"-Dialogfeldern. Andere Session-Eigenschaften sind bereits vordefiniert oder enthalten Standardwerte.

Sie können verschiedene Sessions definieren, die jeweils andere Eigenschaften haben. Jede Session muss einen anderen Namen haben.

Wenn Sie "Host-Sessions" (im Ordner "Terminal-Objekte") markieren, wird eine Liste aller definierten Host-Sessions im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu > <i>sessiontyp</i>	Eine neue Host-Session erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften der markierten Host-Session anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Eine neue Host-Session durch Kopieren der markierten Host-Session erstellen.
Löschen	Die markierte Host-Session löschen.
Umbenennen	Die markierte Host-Session umbenennen.
Freigeben	Die markierte private Host-Session in eine allgemein verfügbare Host-Session umwandeln.
Exportieren	Die markierte Host-Session nach Entire Screen Builder exportieren.

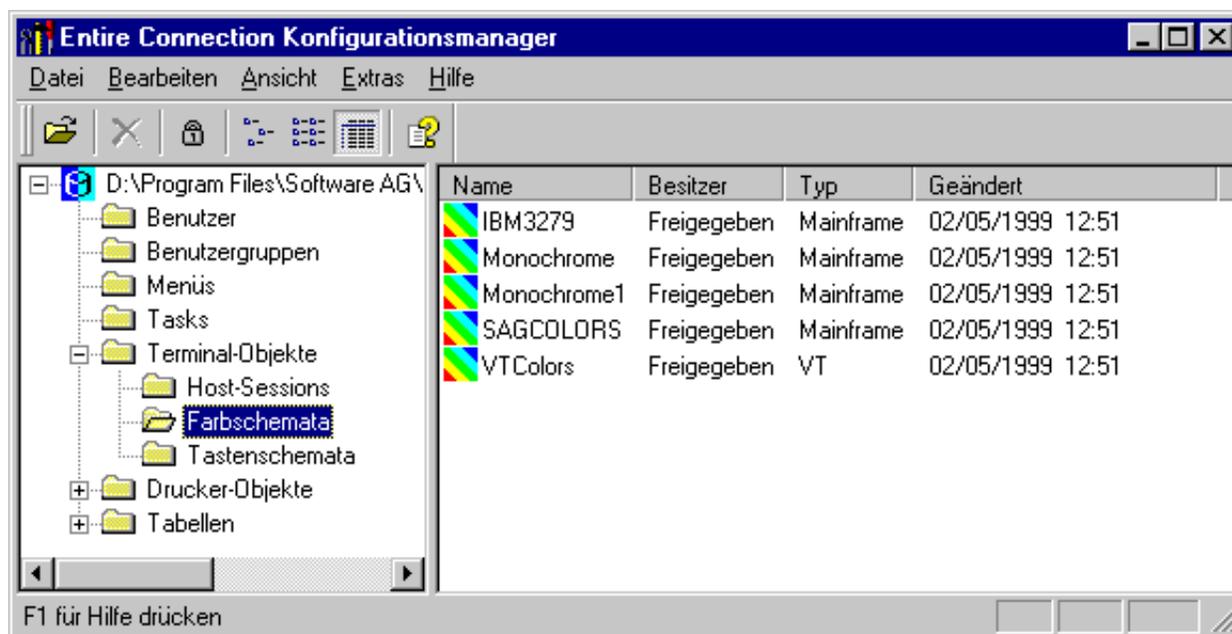
Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Session-Eigenschaften" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Farbschemata

Jede Host-Session verwendet ein Farbschema. Dies kann eines der Farbschemata sein, die mit Entire Connection zur Verfügung gestellt werden oder ein Farbschema, das Sie selbst definiert haben.

Sie können die Farben für die verschiedenen Feldarten und die Standardhintergrundfarben für den Terminal-Emulationsbildschirm definieren.

Wenn Sie "Farbschemata" (im Ordner "Terminal-Objekte") markieren, wird eine Liste aller definierten Farbschemata im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu > VT-Farbschema	Ein neues VT-Farbschema erstellen.
Neu > Mainframe-Farbschema	Ein neues Mainframe-Farbschema erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften des markierten Farbschemas anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Ein neues Farbschema durch Kopieren des markierten Farbschemas erstellen.
Löschen	Das markierte Farbschema löschen. Die Farbschemata SAGCOLORS und VTCOLORS können nicht gelöscht werden.
Umbenennen	Das markierte Farbschema umbenennen. Die Farbschemata SAGCOLORS und VTCOLORS können nicht umbenannt werden.
Freigeben	Das markierte private Farbschema in ein allgemein verfügbares Farbschema umwandeln.
Exportieren	Das markierte Farbschema nach Entire Screen Builder exportieren.



Wenn Sie ein Farbschema löschen oder umbenennen, wird bei jeder Session, bei der dieses Farbschema definiert war, das Standardfarbschema benutzt (SAGCOLORS bei Mainframe-Sessions und VTColors bei VT-Sessions).

Ausführliche Informationen über die Dialogfelder, die für die verschiedenen Farbschemata erscheinen, finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

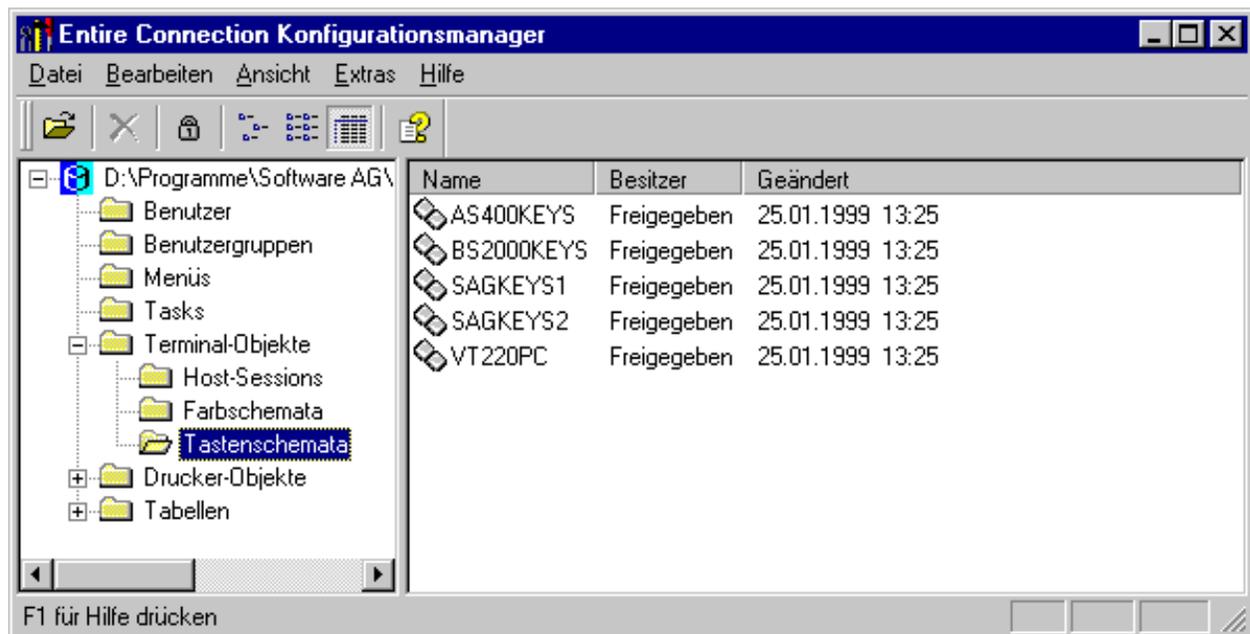
Tastenschemata

Jede Host-Session verwendet ein Tastenschema. Dies kann eines der Tastenschemata sein, die mit Entire Connection zur Verfügung gestellt werden oder ein Tastenschema, das Sie selbst definiert haben.

Mit Hilfe eines Tastenschemas können Sie:

- Ihrer PC-Tastatur Host-Tasten zuweisen.
- Prozedurdateien oder Tasks mit einem einzigen Tastendruck aufrufen.

Wenn Sie "Tastenschemata" (im Ordner "Terminal-Objekte") markieren, wird eine Liste aller definierten Tastenschemata im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die definierten Host-Tasten werden Terminal-Emulationstasten genannt. Entire Connection wird mit bestimmten Standardtastenzuweisungen für die unterstützten Host-Systeme installiert. Die folgenden Tastenschemata stehen zur Verfügung:

Tastenschema	Beschreibung
AS400KEYS	Layout für AS400-Host-Systeme.
BS2000KEYS	Layout für BS2000-Host-Systeme von Siemens.
SAGKEYS1	PC-Layout für 3270er Host-Systeme.
SAGKEYS2	IRMA-Layout für 3270er Host-Systeme.
VT220PC	Layout für UNIX/VMS-VT220-Hosts.

Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu	Ein neues Tastenschema erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften des markierten Tastenschemas anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Ein neues Tastenschema durch Kopieren des markierten Tastenschemas erstellen.
Löschen	Das markierte Tastenschema löschen. Das Tastenschema SAGKEYS1 kann nicht gelöscht werden.
Umbenennen	Das markierte Tastenschema umbenennen. Das Tastenschema SAGKEYS1 kann nicht umbenannt werden.
Freigeben	Das markierte private Tastenschema in ein allgemein verfügbares Tastenschema umwandeln.
Exportieren	Das markierte Tastenschema nach Entire Screen Builder exportieren.



Wenn Sie ein Tastenschema löschen oder umbenennen, wird bei jeder Session, bei der dieses Tastenschema definiert war, das Standardtastenschema SAGKEYS1 benutzt.

Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Terminal-Emulationstastenschema" und die Terminal-Emulationstasten für die verschiedenen Host-Systeme finden Sie in der **Übersicht der Objekteigenschaften**.

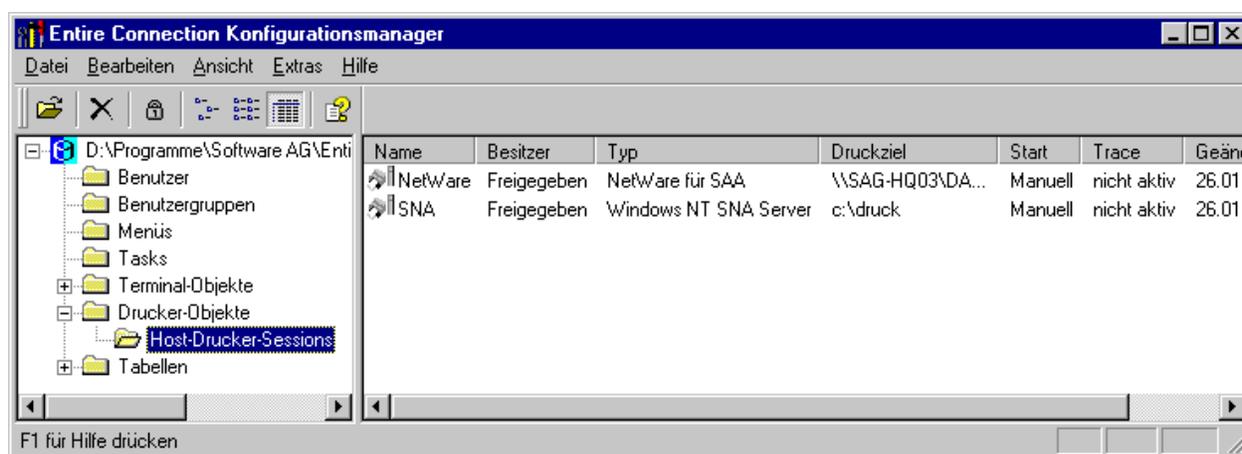
Host-Drucker-Sessions

Host-Drucker-Sessions können nur vom Administrator angezeigt und geändert werden. Bei allen anderen Benutzern wird dieser Objekttyp nicht angezeigt.

Entire Connection emuliert einen Großrechner-Drucker genauso wie ein Terminal. Die empfangenen Daten werden dabei jedoch nicht auf dem Bildschirm angezeigt, sondern werden an eines der folgenden Druckerziele weitergeleitet:

- Drucker
- Datei
- Programm

Wenn Sie "Host-Drucker-Sessions" (im Ordner "Drucker-Objekte") markieren, wird eine Liste aller definierten Host-Drucker-Sessions im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Neu > sessiontyp	Eine neue Host-Drucker-Session erstellen.
Ändern	Die Eigenschaften für die markierte Host-Drucker-Session anzeigen oder ändern.
Duplizieren	Eine neue Host-Drucker-Session durch Kopieren der markierten Host-Drucker-Session erstellen.
Löschen	Die markierte Host-Drucker-Session löschen.
Umbenennen	Die markierte Host-Drucker-Session umbenennen.

Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Host-Drucker-Session" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften. Wenn Sie die Drucker-LU überwachen wollen, siehe den Abschnitt Host-Drucker-Manager.

Übersetzungstabellen

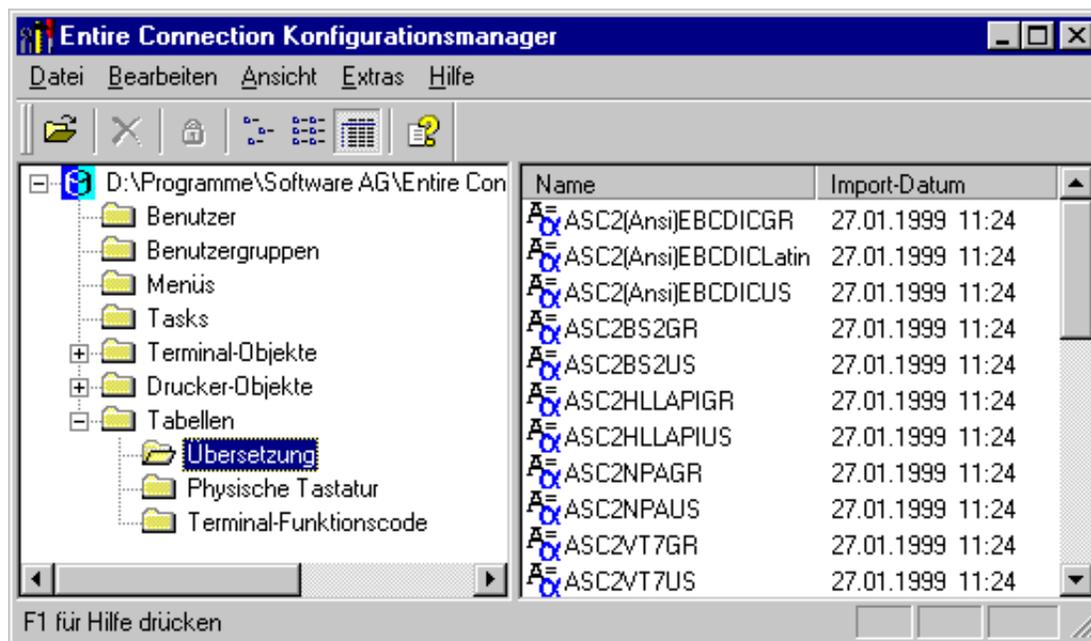
Die Liste der Übersetzungstabellen kann nur vom Administrator angezeigt werden. Bei allen anderen Benutzern wird dieser Objekttyp nicht angezeigt.

Für jede Kommunikationsmethode gibt es zwei Übersetzungstabellen. Die eine Tabelle wird benutzt, wenn Zeichen an den Host gesendet werden. Die andere Tabelle wird benutzt, wenn Zeichen vom Host empfangen werden.

- Eine Tabelle, deren Name mit ASC2 beginnt, wird benutzt, wenn der PC Daten an den Host sendet.
- Eine Tabelle, deren Name mit 2ASC endet, wird benutzt, wenn der PC Daten vom Host empfängt.

Die Sprache ist im Tabellennamen angegeben. "US" kennzeichnet zum Beispiel eine US-englische Übersetzungstabelle und "GR" eine deutsche Übersetzungstabelle.

Wenn Sie "Übersetzung" (im Ordner "Tabellen") markieren, wird eine Liste aller definierten Übersetzungstabellen im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Tabelle importieren	Eine Quelldatei mit Übersetzungstabellen prüfen und in der Share-Datei speichern.
Löschen	Die markierte Übersetzungstabelle aus der Share-Datei löschen.

Übersetzungstabellen können nur importiert werden. Sie können mit Entire Connection nicht angezeigt oder geändert werden. Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Übersetzungstabelle importieren" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

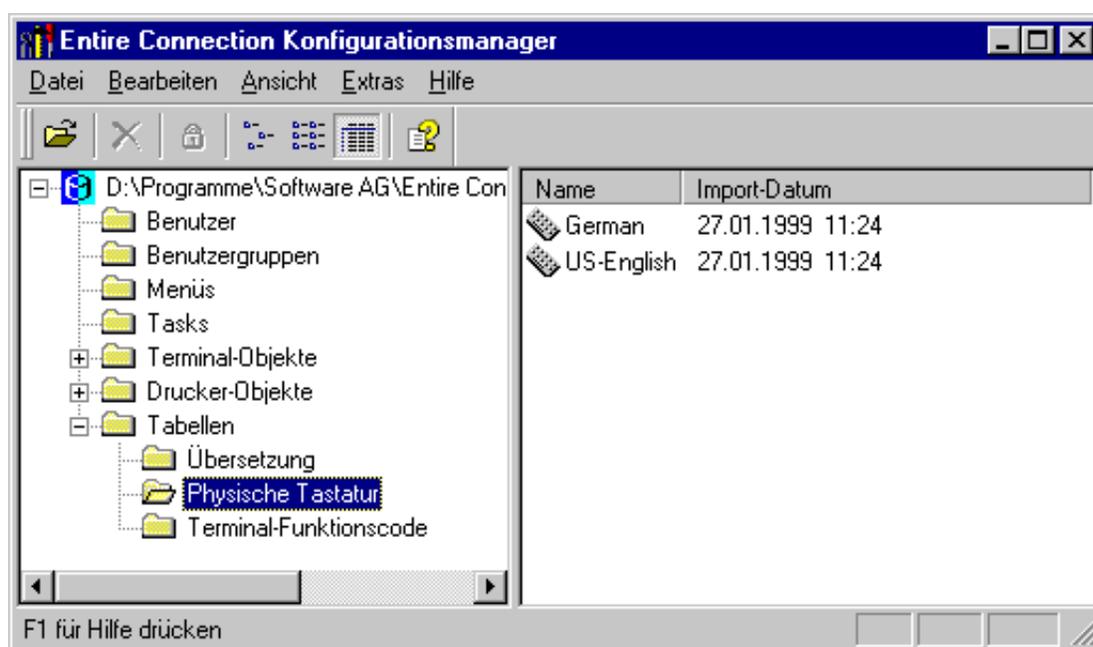
Die Übersetzungstabellen für den Datentransfer werden auf der Eigenschaftenseite "National" der Session-Eigenschaften definiert.

Physische Tastaturtabellen

Die Liste der physische Tastaturtabellen kann nur vom Administrator angezeigt werden. Bei allen anderen Benutzern wird dieser Objekttyp nicht angezeigt.

Eine Tastaturtabelle definiert die physische Tastatur. Jede von Windows unterstützte Tastatur kann verwendet werden. Das Installationsprogramm von Entire Connection sieht vor, dass eine Standard-PC-Tastatur benutzt wird. Die Tastenbelegung ist hierbei entweder Deutsch oder US-International, je nachdem welche Angabe für die Sprache gemacht wurde. Standardmäßig ist die rechte STRG-Taste als die Terminal-Emulations-Taste TE-ENTER definiert, die wiederum standardmäßig als EINGABE-Taste definiert ist.

Wenn Sie "Physische Tastatur" (im Ordner "Tabellen") markieren, wird eine Liste aller definierten physischen Tastaturtabellen im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Tabelle importieren	Eine Quelldatei mit einer physischen Tastaturtabelle prüfen und in der Share-Datei speichern.
Löschen	Die markierte physische Tastaturtabelle aus der Share-Datei löschen.

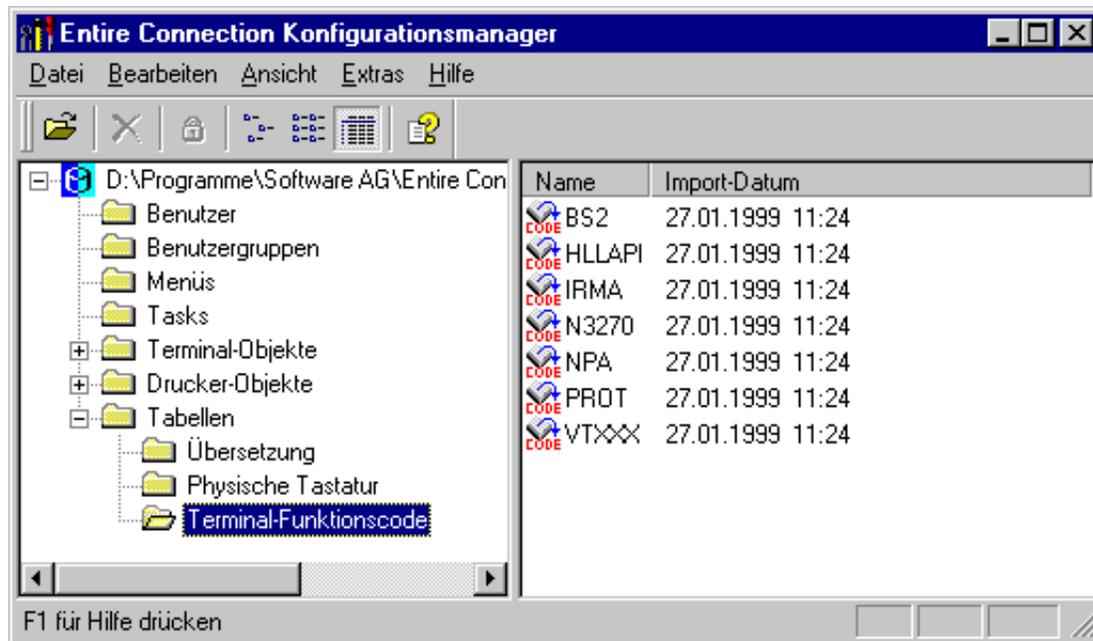
Physische Tastaturtabellen können nur importiert werden. Sie können mit Entire Connection nicht angezeigt oder geändert werden. Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Tastaturtabelle importieren" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Terminal-Funktionscodetabellen

Die Liste der Terminal-Funktionscodetabellen kann nur vom Administrator angezeigt werden. Bei allen anderen Benutzern wird dieser Objekttyp nicht angezeigt.

Eine Funktionscodetabelle definiert, welche Information an den Host gesendet werden muss, um eine bestimmte Funktion zu emulieren (z.B. eine PF-Taste).

Wenn Sie "Terminal-Funktionscode" (im Ordner "Tabellen") markieren, wird eine Liste aller definierten Terminal-Funktionscodetabellen im rechten Fensterbereich angezeigt.



Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

Tabelle importieren	Eine Quelldatei mit einer Terminal-Funktionscodetabelle prüfen und in der Share-Datei speichern.
Löschen	Die markierte Terminal-Funktionscodetabelle aus der Share-Datei löschen.

Terminal-Funktionscodetabellen können nur importiert werden. Sie können mit Entire Connection nicht angezeigt oder geändert werden.

Ausführliche Informationen über das Dialogfeld "Funktionscodetabelle importieren" finden Sie in der Übersicht der Objekteigenschaften.

Share-Datei

Dieser Abschnitt behandelt die folgenden Themen:

- Was ist die Share-Datei?
- Share-Datei öffnen
- Share-Datei reorganisieren
- Bestehende Benutzerprofile übernehmen
- Objekte nach Entire Screen Builder exportieren

Was ist die Share-Datei?

Die Share-Datei ist eine Binärdatei, in der alle unter Entire Connection definierten Objekte enthalten sind (Benutzer, Benutzergruppen, Host-Sessions, Tasks, usw.).

Der Name der Share-Datei, die mit Entire Connection ausgeliefert wird, ist Share411.sag. Die Share-Datei wird bei der Installation von Entire Connection automatisch unter Windows registriert. Sie befindet sich im "data"-Verzeichnis von Entire Connection.

Share-Datei öffnen

Es wird empfohlen, dass Sie alle Benutzer in nur einer Share-Datei verwalten. Wenn Sie jedoch zum Beispiel die Share-Datei umbenennen oder unterschiedliche Share-Dateien für verschiedene Benutzergruppen anlegen wollen, können Sie eine andere Share-Datei öffnen. Beim Aufruf des Konfigurationsmanagers wird immer die registrierte Share-Datei geöffnet.

► Andere Share-Datei öffnen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Datei** den Befehl **Share-Datei öffnen**.
Oder klicken Sie die folgende Schaltfläche in der Symbolleiste an:



Das Dialogfeld "Share-Datei öffnen" erscheint.



2. Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis und die Share-Datei, die Sie öffnen möchten. Standardmäßig ist die Namensweiterung einer Share-Datei "sag".
3. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **Öffnen**.

Share-Datei reorganisieren

Diese Funktion steht nur einem Administrator zur Verfügung.

Es wird empfohlen, dass Sie die Share-Datei von Zeit zu Zeit reorganisieren, um gelöschte Objekte aus der Share-Datei zu entfernen. Die Dateigröße wird dadurch verringert und die Zugriffszeit verbessert.

Share-Datei reorganisieren

1. Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Share-Datei reorganisieren**. Der Name der zur Zeit aktiven Share-Datei wird im Dialogfeld angezeigt.
2. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **OK**, um mit der Reorganisation zu beginnen. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, erscheint ein anderes Dialogfeld, in dem der Pfad zur Sicherungskopie der Original-Share-Datei angezeigt wird.
3. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **OK**, um das Dialogfeld zu schließen.

Bestehende Benutzerprofile übernehmen

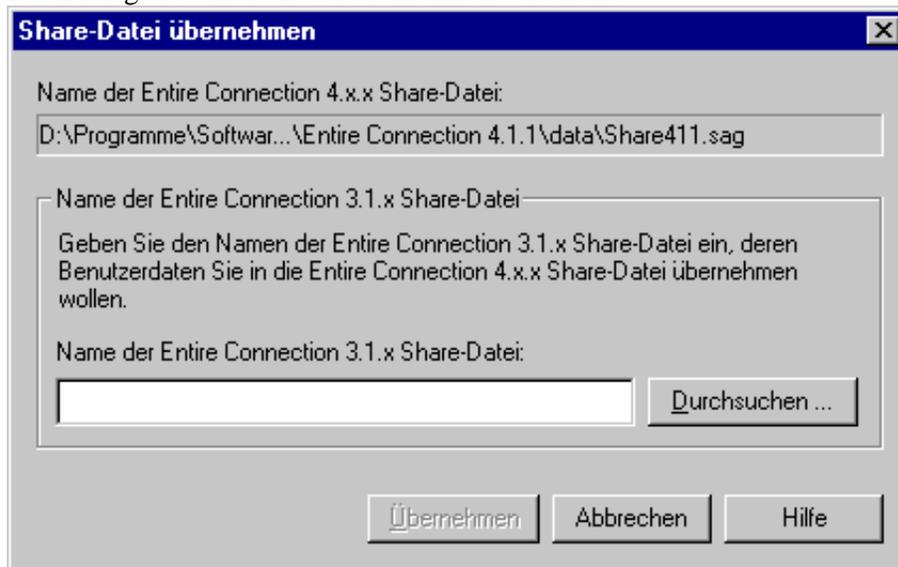
Diese Funktion steht nur einem Administrator zur Verfügung.

Sie können die Benutzerprofile, die mit Entire Connection für Windows Version 3.x definiert wurden, in die aktive Share-Datei übernehmen.

-  Sie können bestehende Benutzerprofile nur direkt nach der Installation übernehmen. Wenn Sie bereits einen Benutzer definiert haben, steht der Menübefehl **Bestehende Benutzerprofile übernehmen** nicht mehr zur Verfügung. Es steht erst dann wieder zur Verfügung, wenn Sie alle Benutzer wieder löschen.

▶ Bestehende Benutzerprofile übernehmen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Bestehende Benutzerprofile übernehmen**. Das Dialogfeld "Share-Datei übernehmen" erscheint.



2. Geben Sie den Pfad und Namen der alten Share-Datei an.
Oder wählen Sie die Befehlsschaltfläche **Durchsuchen**, um die Share-Datei aus einer Liste auszuwählen.
3. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **Übernehmen**.
Die Benutzerprofile aus der alten Share-Datei werden nun in die neue Share-Datei übernommen.

Objekte nach Entire Screen Builder exportieren

Diese Funktion steht nur einem Administrator zur Verfügung.



Sie können diese Funktion nur dann benutzen, wenn Entire Screen Builder Version 4.3.1 oder höher und Entire Connection auf dem selben PC installiert sind.

Sie können Sie die folgenden Objekte nach Entire Screen Builder exportieren:

- Host-Sessions vom Typ Telnet 3270 (Anzeige-Sessions), BS2000 TCP/IP und NetWare für SAA.
- Mainframe-Farbschemata
- Tastenschemata

Die exportierten Objekte können dann mit Entire Screen Builder benutzt werden. Nach dem Exportvorgang stehen sie automatisch in der Administrationskomponente von Entire Screen Builder (System Management Hub) zur Verfügung. Eine ausführliche Log-Datei mit dem Namen Export.log wird in das Log/Trace-Verzeichnis von Entire Connection geschrieben.

Die folgende Einschränkung betrifft den Export von Tastenschemata: Entire Connection exportiert nur die Tasten, für die der Befehl TYPE definiert wurde (zum Beispiel "type pf3"). Außerdem werden die Tasten nur dann exportiert, wenn der Befehl TYPE bei Entire Screen Builder in die entsprechende Definition umgesetzt werden kann (weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation von Entire Screen Builder). Unbekannte Tasten und Definitionen werden ignoriert. Bedingt durch die Beschränkungen bei Entire Screen Builder werden nur die ersten zehn Definitionen exportiert. Der Rest wird ignoriert. Beispiel, wenn für eine Taste "type pf9 tab 'aaa' tab 'bbb' tab 'ccc' tab 'ddd' tab 'eee'" definiert wurde, werden nur die ersten zehn Definitionen einschließlich des letzten "tab" exportiert; "eee" wird nicht exportiert. Details finden Sie in der Datei Export.log.

Nachstehend werden die folgenden Themen behandelt:

- Export konfigurieren
- Alle Objekte exportieren

Sie können auch einzelne Objekte exportieren. Siehe Objekt exportieren.

Export konfigurieren

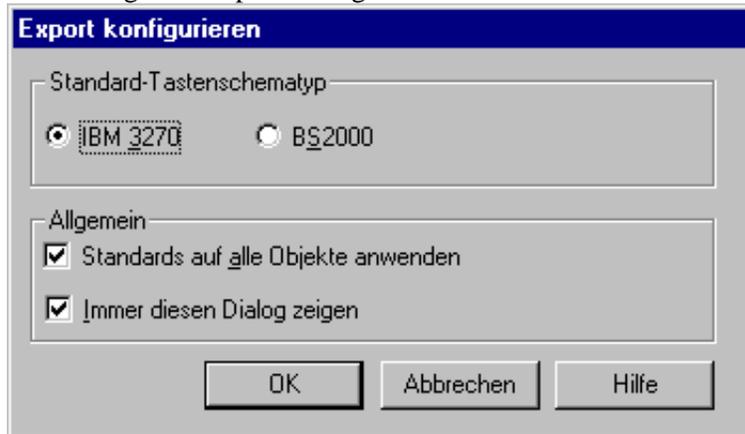
Sie können Vorgaben für die Exportfunktion definieren. Diese werden benutzt, wenn Sie den Befehl **Alles Exportieren** (Menü **Extras**) wählen oder wenn Sie mehr als ein Objekt markieren und anschließend den Befehl **Exportieren** (Menü **Bearbeiten**) wählen. Die Vorgaben werden nur dann benutzt, wenn das Kontrollkästchen "Standards auf alle Objekte anwenden" (siehe unten) markiert ist.

Anmerkung:

Wenn Entire Screen Builder nicht auf dem selben PC wie Entire Connection installiert ist, wird der Befehl **Export konfigurieren** grau dargestellt.

► Export konfigurieren

1. Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Export konfigurieren**.
Das Dialogfeld "Export konfigurieren" erscheint.



2. Geben Sie die Vorgabe für den Tastenschematyp an (IBM 3270 oder BS2000).
3. Sie können die folgenden Einstellungen ändern:

Standards auf alle Objekte anwenden Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, werden die in diesem Dialogfeld definierten Vorgaben immer dann benutzt, wenn Sie alle Objekte oder mehr als ein Objekt exportieren. Andere Dialogfelder erscheinen nicht. Wenn dieses Kontrollkästchen nicht markiert ist, werden die Vorgaben in diesem Dialogfeld ignoriert. Wenn Sie Objekte exportieren, werden objektspezifische Dialogfelder angezeigt, in denen Sie Tastenschema und/oder Übersetzungstabelle angeben müssen.

Immer diesen Dialog zeigen Wenn dieses Kontrollkästchen markiert ist, wird das Dialogfeld "Export konfigurieren" immer dann angezeigt, wenn Sie alle Objekt oder mehr als ein Objekt exportieren. Dies ermöglicht es Ihnen, die Exportvorgaben zu überprüfen oder zu ändern. Geänderte Einstellungen werden bei allen nachfolgenden Exportvorgängen benutzt. (Wenn "Standards auf alle Objekte anwenden" nicht markiert ist und Sie im Dialogfeld "Export konfigurieren" die Befehlsschaltfläche **OK** wählen, erscheinen als Nächstes die objektspezifischen Dialogfelder.)

4. Wählen Sie die Befehlsschaltfläche **OK**.

Wenn Sie alle Objekte oder mehr als ein Objekt exportieren, gelten automatisch die folgenden Regeln (sie gelten nur wenn das Kontrollkästchen "Standards auf alle Objekte anwenden" markiert ist):

- Wenn es bei Entire Screen Builder bereits ein Objekt mit dem selben Namen gibt, wird "_PCC" an den Namen des Objekts angehängt.
Wenn es bereits ein Objekt gibt, bei dem "_PCC" an den Namen angehängt wurde, wird der Exportvorgang vollständig abgebrochen. In diesem Fall werden keine Objekte nach Entire Screen Builder exportiert.
- Wenn es das für die Session definierte Tastenschema nicht bei Entire Screen Builder gibt, wird das Tastenschema "sagkeys1" benutzt.
- Wenn es das für die Session definierte Farbschema nicht bei Entire Screen Builder gibt, wird das Farbschema "sagcolors" benutzt.
- Die Standardübersetzungstabelle für die Sessiontypen Telnet 3270 und NetWare für SAA ist "N3270Latin".
- Die Standardübersetzungstabelle für den Sessiontyp BS2000 TCP/IP ist "Bs2000_gr".
- Wenn ein Standardschema oder eine Standardübersetzungstabelle nicht bei Entire Screen Builder existiert, wird der Exportvorgang vollständig abgebrochen. In diesem Fall werden keine Objekte nach Entire Screen Builder exportiert.

Alle Objekte exportieren

Sie können alle Tastenschemata, Farbschemata und Host-Sessions auf einmal exportieren.

Anmerkung:

Wenn Entire Screen Builder nicht auf dem selben PC wie Entire Connection installiert ist, wird der Befehl **Alles exportieren** grau dargestellt.

Alle Objekte auf einmal exportieren

- Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Alles exportieren**.
Objektspezifische Dialogfelder können nun angezeigt werden. Dies ist abhängig von den Einstellungen im Dialogfeld "Export konfigurieren". Informationen zu den objektspezifischen Dialogfeldern finden Sie unter Objekt exportieren.

Die Objekte werden in der folgenden Reihenfolge exportiert:

1. Tastenschemata
2. Farbschemata
3. Host-Sessions

Wenn sich der Name eines Tasten- oder Farbschemas während des Exportvorgangs ändert, werden bei Entire Screen Builder die geänderten Namen in den exportierten Host-Sessions benutzt.



Wenn Sie in einem der objektspezifischen Dialogfelder die Befehlsschaltfläche **Abbrechen** wählen, wird der Export vollständig abgebrochen.