



EAI One Projekt Modul

Version 2.7

EAI One Integration
We do it once !

www.eaione.com

Das Werk ist einschließlich aller seiner Teile urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz
zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung der EAI One
Integration.

Das gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Bearbeitung,
Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und
Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Marken EAI One Integration® und EAI One® sind Marken oder
eingetragene Marken der EAI One Integration.

Alle anderen Produktnamen oder Marken bzw. eingetragene Marken
sind das Eigentum der jeweiligen Inhaber und als solche zu beachten.

© EAI One Integration Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Projekt Modul

Parametrieren von EAI One

- 1 Kapitelaufbau V-1
- 2 Fragen, Anmerkungen und Anregungen an das Redaktionsteam V-1

Einführung

- 1 Parametrierungselemente in EAI One E-1
- 2 Namenskonventionen E-3

Kapitel 1 Definition von Objekt Templates

- 1 Fielditems definieren 1-2
- 2 Fielditems ändern 1-3
- 3 Felder entfernen 1-3
- 4 Landesversionen synchronisieren 1-4

Kapitel 2 Definition von Steuerblöcken

- 1 Steuerblock definieren 2-1
- 2 Steuerblock ändern 2-4
- 3 Steuerblock löschen 2-5

Kapitel 3 Anwendungen, Protokolle, Basisobjekte und Fremdapplikationsobjekte

- 1 Anwendungen 3-1
 - 1.1 Anwendungen definieren 3-2
 - 1.2 Anwendungen ändern 3-2
 - 1.3 Anwendungen löschen 3-3
- 2 Protokolle 3-5
 - 2.1 Protokolle definieren 3-6
 - 2.2 Protokolle ändern 3-6
 - 2.3 Protokolle löschen 3-6
- 3 Basisobjekte 3-9
 - 3.1 Basisobjekte definieren 3-10
 - 3.2 Basisobjekte ändern 3-12
 - 3.3 Basisobjekte löschen 3-12

4	Fremdapplikationsobjekte	3-15
4.1	Fremdapplikationsobjekte definieren	3-17
4.2	Fremdapplikationsobjekte ändern	3-18
4.3	Fremdapplikationsobjekte löschen	3-18

Kapitel 4 Zuordnen von Standardobjekten

1	Basis-Standardobjekt zuordnen	4-2
2	Zuordnung ändern	4-3
3	Zuordnung löschen	4-4

Kapitel 5 Definition von Bildschirmtexten

1	Bildschirmtext definieren	5-2
2	Bildschirmtext ändern	5-2
3	Bildschirmtext löschen	5-3

Kapitel 6 Definition von Konvertierungsklassen

1	Klassen definieren	6-2
2	Konvertierungen definieren	6-3
3	Konvertierungen ändern	6-3
4	Konvertierungen entfernen	6-4
5	Konvertierungen mit Editor bearbeiten	6-4

Kapitel 7 Definition von Standardobjektattributen

1	Standardobjektattribute definieren	7-2
2	Standardobjektattribute ändern	7-4
3	Standardobjektattribute löschen	7-4
4	Standardobjekt-Attribute mit dem Editor bearbeiten	7-5

Kapitel 8 Definition von Protokollattributen

1	RFC Protokollattribute eingeben	8-3
2	IDoc Protokollattribute eingeben	8-3
3	SQL Protokollattribute eingeben	8-4
4	HL7 Protokollattribute eingeben	8-5
5	EDIFACT Protokollattribute eingeben	8-6
6	XML Protokollattribute eingeben	8-6
7	Protokollattribut-Definitionen ändern	8-7
8	Protokollattribute löschen	8-8
9	Protokollattribute mit Editor bearbeiten	8-8

10 Einstellungen für das Protokoll vornehmen	8-10
Kapitel 9 Laden von Fremdprotokollattributen	
1 Fremdprotokollattribute laden	9-3
2 Delta ermitteln	9-4
3 Objekt Template-Einträge erzeugen	9-4
4 Masterattribute laden (IDoc)	9-5
5 Protokollattribute nach Master transferieren (IDoc)	9-5
Kapitel 10 Definition von Transportprotokollen	
1 Einstellungen für das Protokoll vornehmen	10-2
Kapitel 11 Definition von Dialogen	
1 Hinweise für die Dialogschreibung	11-2
1.1 Prozessschritte	11-2
1.2 Sprünge und Sprungmarken	11-2
1.3 Unterdialog	11-3
1.4 Variablen	11-3
2 Dialogzeile hinzufügen	11-4
3 Dialogzeile ändern	11-5
4 Dialogzeile löschen	11-6
5 Dialog editieren	11-6
Kapitel 12 Definition von virtuellen Maschinen	
1 Virtuelle Maschinen definieren	12-3
2 Virtuelle Maschine ändern	12-5
3 Virtuelle Maschinen aktivieren bzw. deaktivieren	12-5
4 Virtuelle Maschine löschen	12-6
Kapitel 13 Definition von Prozesszeiten	
1 Prozesszeiten definieren	13-2
2 Prozesszeiten ändern	13-3
3 Prozesszeiten löschen	13-4

Kapitel 14 Definition der Zugriffsrechte auf Systeme

1	Systemzugriffe auf SAP	14-3
1.1	Benutzerkennung für ein Zielsystem definieren	14-3
1.2	Benutzerkennung ändern	14-4
1.3	Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren	14-5
1.4	Benutzerkennung löschen	14-6
2	Systemzugriffe auf Datenbanken	14-6
2.1	SQL - Benutzerkennung für ein Zielsystem definieren	14-7
2.2	SQL - Benutzerkennung ändern	14-7
2.3	SQL - Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren	14-8
2.4	SQL - Benutzerkennung löschen	14-9

Kapitel 15 Load Balancing

1	Balancingparameter definieren	15-3
2	Balancingparameter ändern	15-4
3	Balancingparameter aktivieren bzw. deaktivieren	15-5
4	Balancingparameter entfernen	15-5

Kapitel 16 Definition der Startoptionen

1	Integrationsszenario definieren	16-2
2	Integrationsszenario löschen	16-3
3	Startoptionen definieren	16-3
4	Startoptionen ändern	16-5
5	Startoptionen aktivieren bzw. deaktivieren	16-6
6	Startoptionen löschen	16-6
7	Virtuelle Maschinen starten	16-7
8	Virtuelle Maschinen stoppen	16-7

Kapitel 17 Test/Abnahmedaten einer Anwendung

1	Testfall erzeugen (Speichern)	17-2
2	Testfall ändern	17-3
3	Entfernen eines Testfalles	17-3
4	Datei mit Testnachricht in Datenbank laden	17-4
5	Editor	17-4
6	Testscenario starten	17-4
7	Testscenario stoppen	17-5
8	Testen	17-5

Kapitel 18 Objekte kopieren und archivieren

1 Verbinden zum Quellsystem	18-2
1.1 Verbinden zur aktuellen Datenbank	18-3
1.2 Verbinden zu einer Fremddatenbank	18-3
2 Kopieren von Anwendungen	18-3
3 Kopieren von Objekten	18-4
4 Arbeiten mit Archiven	18-4
4.1 Archiv anlegen	18-4
4.2 Archive anzeigen	18-5
4.3 Anwendungen anzeigen	18-5
5 Dokumentieren des Mappings zwischen zwei Anwendungen	18-5
5.1 Mapping ermitteln	18-6
5.2 Mapping anzeigen	18-6
5.3 HTML Dateien sichern und anzeigen	18-7
6 Delta zwischen zwei Anwendungen	18-7
6.1 Delta ermitteln	18-7
6.2 Delta anzeigen	18-8
7 Sichern der HTML-Dokumentation	18-9
7.1 HTML Dateien sichern	18-9
7.2 Gesicherte HTML-Dateien anzeigen	18-10

Kapitel 19 Monitor

1 Datensätze suchen	19-3
2 Datensätze erneut verarbeiten	19-4
3 Einzelsicht	19-4
4 Zusammengefasste Nachrichtenübersicht	19-5

Kapitel 20 Editor

1 Bildschirmaufbau des Editors	20-1
1.1 Editor-Überschrift	20-1
1.2 Container-Überschrift	20-2
1.3 Schaltflächen	20-2
1.4 Suchbegriff - Eingabefeld	20-2
1.5 Tastaturbefehle und Funktionstasten	20-3

2 Arbeiten mit dem Editor	20-4
2.1 Neue Zeile hinzufügen	20-4
2.2 Zelleninhalt ändern	20-4
2.3 Zeile löschen	20-4
2.4 Begriff suchen	20-4
3 Editor in der Konvertierungsklassen-Maske	20-5
3.1 Editor-Überschrift	20-5
3.2 Arbeiten mit Konvertierungsklassen	20-5
4 Editor in der Attribute-Maske	20-6
4.1 Editor-Überschrift	20-6
4.2 Standardobjekt-Attribute mit dem Editor bearbeiten	20-6
5 Editor in der Protokollattribute-Maske	20-8
5.1 Editor-Überschrift	20-8
5.2 Arbeiten mit Protokollattributen	20-8
6 XML-Editor in den Protokollattributen	20-10
6.1 Editor-Überschrift	20-10
6.2 Arbeiten mit XML-Protokollattributen	20-10
7 Editor in der Dialoge-Maske	20-12
7.1 Editor-Überschrift	20-12
7.2 Arbeiten mit Dialogen	20-12

Kapitel A EAI One - Tastaturbefehle und Funktionstasten

Kapitel G Glossar

Parametrieren von EAI One

Willkommen zu EAI One.

In den folgenden Kapiteln erfahren Sie, wie Sie mit EAI One umgehen müssen. Sie erhalten einen Überblick über die Parametrierung und Hilfestellung in Form von Kurzbefehlen und Funktionstastenbelegungen zur schnelleren Bedienung von EAI One.

1 Kapitelaufbau

Dieses Handbuch enthält folgende Kapitel:

Einführung Parametrieren von EAI One

Hier finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Parametrierungselemente. Außerdem werden die in diesem Buch benutzten typographischen Konventionen erklärt.

Kapitel 1-20 Parametrieren von EAI One

Hier finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Masken mit Angaben zum Parametrieren der einzelnen Elemente.

Anhang Funktionstasten und Kurzbefehle in Projekt Modul + Editor

Häufig benutzte Menübefehle in EAI One können mit Funktionstasten bzw. Kurzbefehlen aufgerufen werden. Nur dort, wo ein Befehl bei zufälliger Auslösung die Sicherheit von EAI One gefährden oder Daten zerstören könnte, sind keine Funktionstasten unterlegt.

Glossar für EAI One

Das Glossar enthält Definitionen der wichtigsten Begriffe der EAI One Software. Diese Begriffe und Definitionen stammen aus den Kapiteln 1 bis 20. Sie wurden im Glossar nochmals zusammengefasst, damit sie leichter gefunden werden können.

2 Fragen, Anmerkungen und Anregungen an das Redaktionsteam

Wir aktualisieren unsere Handbücher so oft wie möglich. Wie bei jeder Software entwickelt sich gelegentlich die Software schneller als die Dokumentation.

Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Anregungen für unsere Dokumentation haben, wenden Sie sich bitte an das Redaktionsteam.

Senden Sie uns eine Email:

doku@eaione.com

Parametrieren von EAI One

Einführung

Im Projekt Modul werden die einzelnen Elemente einer Fremdapplikation jeweils für sich deklariert und definiert. Anschließend werden mit EAI One zwei bis n Fremdapplikationen verknüpft. Alle Fremdapplikationen sind innerhalb EAI One durch die normierten Standardobjekte verbunden, um somit eine technologieunabhängige, standardisierte Definition zu erhalten. Der gesamte Vorgang wird als "Parametrieren" bezeichnet.

Auf den folgenden Seiten sind die einzelnen Parametrierungsmasken beschrieben, in denen Sie Anwendungen, Objekte, Attribute usw. deklarieren und definieren können.

1 Parametrierungselemente in EAI One

Die wichtigsten Parametrierungselemente sind hier kurz beschrieben:

- **Objekt Templates**

In den Objekt Templates werden alle Fielditems gepflegt, aus denen Standardobjekte zusammengesetzt werden können.

Die Objekt Templates bilden Branchen ab und werden länderspezifisch gepflegt. Zur besseren Übersicht enthalten sie Gruppen, in denen einmalig vorkommende Fielditem-Nummern sowie deren Beschreibungen zusammengefasst werden.

In den Dialogen, Protokollattributen und Standardobjekten wird über die Nummern der Fielditems auf die Felder des Objekt Template referenziert.

- **Anwendungen**

Eine Anwendung beschreibt die Eigenschaften, Protokolle, Methoden und Ereignisse, welche für die Definition einer Fremdapplikation, z.B. SAP R/3 benötigt werden.

- **Protokolle**

Protokolle sind standardisierte Nachrichtenformate oder APIs, welche für die Kommunikation zwischen Applikationen herangezogen werden. Die Nachrichtenformate basieren größtenteils auf internationalen Standards wie XML, EDIFact usw.

- **Protokollattribute**

Ein Protokollattribut verknüpft ein Fielditem aus einem Standardobjekt mit einem physikalischen Einzelfeld aus einem Protokoll oder einer Anwendung.

- **Methoden**

Methoden beschreiben die Vorgehensweise in der Fremdapplikation (z.B. Anlegen, Ändern, Berechnen). Das mit der Methode verknüpfte Standardobjekt (z.B. Debitor) wird über die Protokollattribute oder die Dialogsprache in die Struktur der Fremdapplikation umgewandelt. Dabei wird auf die Anwendung entweder über ein Protokoll und Protokollattribute oder ein API und die EAI One-Dialogsprache zugegriffen.

Ob der Zugriff auf die Fremdapplikation über Protokolle oder über proprietäre API's erfolgt, hängt davon ab, wie die Fremdapplikation kommuniziert. Stehen mehrere Zugriffsmöglichkeiten zur Verfügung, entscheidet der Kunde über die Zugriffsart.

- **Basisobjekte**

Basisobjekte beschreiben die Protokolle, Methoden, Eigenschaften und Ereignisse, mit denen eine EAI One-Anwendung auf eine Fremdapplikation zugreift. Basisobjekte bestehen aus Standardobjekten und Funktionsobjekten.

- **Standardobjekte**

Standardobjekte beschreiben die Eigenschaften (**Attribute**) eines Geschäftsprozesses, z.B. eines Auftrags. Sie beinhalten neben der Bezeichnung auch die grundlegenden Definitionen des Prozesses, z.B. Feldtypen und Feldlängen.

Standardobjekten wird das Protokoll OBJ zugeordnet.

- **Funktionsobjekte**

Funktionsobjekte werden durch Nachrichten aufgerufen. Diese Nachrichten enthalten Informationen, die durch die Funktionsobjekte erkannt und abgearbeitet werden.

- **Basis-Standardobjekte**

Bei der Deklaration eines Standardobjektes wird gleichzeitig ein Basis-Standardobjekt angelegt. Diesem Standardobjekt können zusätzlich zu dem eigenen noch weitere Basis-Standardobjekte hinzugefügt werden. Dadurch können alle Gruppen und Fielditems eines Standardobjektes auch einem anderen Standardobjekt zugeordnet werden, ohne dass die Fielditems neu definiert werden müssen. Basis-Standardobjekte sind Basisobjekte, die anderen Basisobjekten untergeordnet werden.

- **Fremdapplikationsobjekte**

Ein Fremdapplikationsobjekt ist die Deklaration einer Gruppierung im Fremdsystem, z.B. ein Datenbanktabellenname, ein SAP-Basistyp oder ein XML Dokument. Mit Hilfe des Fremdapplikationsobjektes werden die Einzelattribute aus der Fremdapplikation automatisch als Protokollattribute erzeugt. Wurde ein Protokollattribut bereits bei einem früheren Vorgang einem bestimmten Fielditem zugeordnet, so wird es automatisch beim Erzeugungslauf wieder mit diesem Fielditem verknüpft.

Ein Fremdapplikationsobjekt muss nur definiert werden, wenn die Methode des Objektes auf die Strukturen der Fremdapplikation zugreifen soll (z.B. RFC's, IDoc's, XML's).

Ein Fremdapplikationsobjekt gilt nur für die Definitionsphase, nicht für die Ausführung. Fremdapplikationsobjekte referenzieren auf die Basisobjekte.

- **Fielditems**

Ein Fielditem ist die kleinste Definitionseinheit in EAI One. Es ist eine Nummer, die mit einem allgemeinen Begriff versehen wird. Diese Nummer dient zur Identifikation der Daten in einem Objekt.

- **Dialoge**

Überall, wo keine Protokolldefinitionen möglich sind und proprietäre API's den Zugang ermöglichen, muss mit der EAI One Dialogsprache gearbeitet werden.

Ein Dialog besteht aus einer Abfolge von Prozessschritten. Die Prozessschritte innerhalb eines Dialoges werden sequentiell abgearbei-

tet. Die im Klartext vorliegenden Prozessschritte werden erst während der Ausführung des Dialoges ausgewertet, d.h. in eine Folge von Befehlen umgewandelt, die zur Ausführung des jeweiligen Prozessschrittes nötig sind.

2 Namenskonventionen

Beim Parametrieren müssen Sie bei einigen Elementen Namenskonventionen beachten.

Frei wählbare Namen sind in spitze Klammern gesetzt. Sie selbst entscheiden über z.B. den Projektnamen. Teilweise sind Längenbegrenzungen angegeben. So darf der Geschäftsprozess in den Objekten nur 3 Zeichen lang sein.

Zeichen, die vorhanden sein müssen, sind entsprechend angegeben, z.B. der Unterstrich als .

<LZ> in Großbuchstaben und spitzen Klammern steht für ein Leerzeichen.

- Anwendungen**

Folgende Namenskonventionen sollten Sie beachten:

< Projekt>_ <u><Version></u>	
Projekt	Bezeichnung des Projektes, für das die Anwendung definiert wird.
Version	alphanumerische Versionskennung
Beispiele: SAP_R3_45, UPDATE_51	

- Objekte**

Objekte, deren Bezeichnung sich aus dem Geschäftsprozess, einer Aktion und dem Protokoll zusammensetzen, sind **Funktionsobjekte** (z.B. DEB^A01).

Namenskonvention
Objekte

Objekte in Großbuchstaben und ohne Trennzeichen sind **Standardobjekte** mit dem Protokoll OBJ (z.B. DEBITOR).

Objekte in Kleinbuchstaben sind **Serviceobjekte**, die von anderen Objekten benutzt werden (z.B. Unterdialoge wie clrwinfo).

Folgende Namenskonventionen sollten Sie beachten:

<3 Zeichen GP>^<3 Zeichen Aktion><1 Zeichen Protokoll>		
Geschäftsprozess (GP)	Einheitliche Bezeichnung des Geschäftsbereiches, in das Objekt eingesetzt werden soll.	
Aktion	Folgende Angaben sind möglich:	
	A01	Anlage von Daten
	Q01	Abfrage von Daten
Protokoll	Folgende Angaben sind möglich:	
	a	RFC

	b	IDoc
	keine	sonstige
Beispiele: DEB^A01a, DEBITOR, clrwinfo		

- **Formatschablone für Datenkonvertierungen**

Formatschablonen müssen innerhalb von spitzen Klammern stehen (<Format>). Zeichen die innerhalb der Formatschablone in doppelten Anführungszeichen " stehen werden als feste Zeichenketten interpretiert. Zeichen außerhalb von " werden als Variablenzeichen interpretiert. Wie oft das Variablenzeichen wiederholt wird, bestimmt darüber, wieviele Zeichen in den Daten der Variablen zugeordnet werden.

Das EAI One Datums- und Uhrzeitformat wird durch folgende Formatschablone dargestellt:

<CCYY"-MM"-DD"-hh"."mm"."ss>

CC, YY, MM, DD, hh, mm, ss werden als Variablen interpretiert, denen jeweils ein zwei Zeichen langer Text zugeordnet ist. Sie enthalten Jahrhundert(CC), Jahr(YY), Monat(MM), Tag(DD), Stunde(hh), Minute(mm) und Sekunde(ss).

Definition von Objekt Templates

In der Maske OBJEKT TEMPLATES werden alle Felder gepflegt, aus denen Standardobjekte zusammengesetzt werden können.

Die Objekt Templates bilden Branchen ab und werden länderspezifisch gepflegt. Zur besseren Übersicht enthalten sie Gruppen, in denen einmalig vorkommende Fielditem-Nummern sowie deren Beschreibungen zusammengefasst werden.

Sie können nur Objekt Templates des Landes sehen, dem Ihre Benutzerkennung zugeordnet wurde.

In den Dialogen, Protokollattributen und Standardobjekten wird über die Nummern der Fielditems auf die Felder des Objekt Template referenziert.

Objekt Templates werden nur durch Mitarbeiter des Systemherstellers erstellt und bearbeitet.

Hinweis

Nachdem Sie auf den Menüpunkt TEMPLATES und das Register TEMPLATES geklickt haben, öffnet EAI One die Maske BRANCHE:

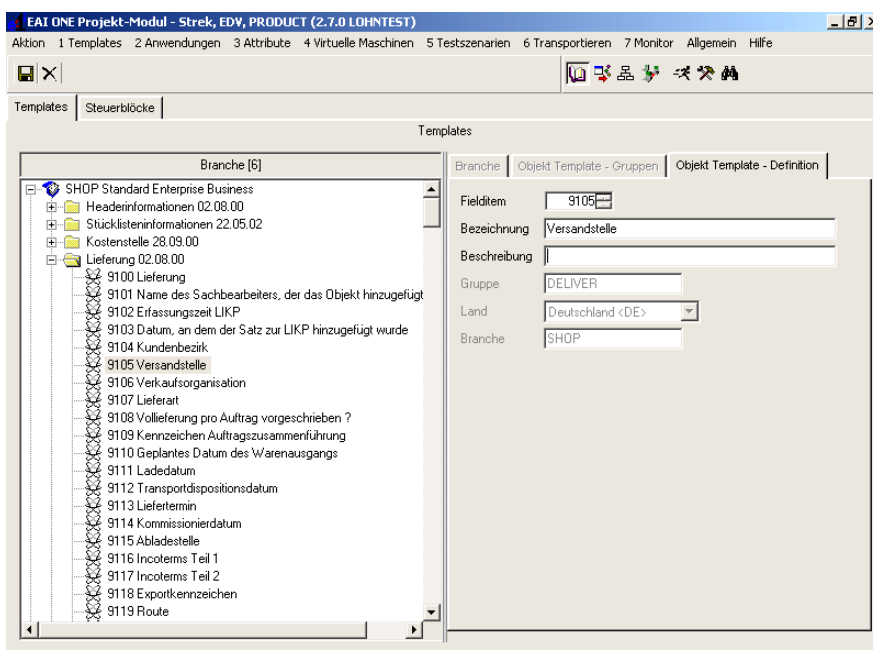


Abbildung 1-1: Bildschirm Templates - Maske Objekt Template - Definition

Im Container BRANCHE werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Branche



Objekt Templates

In der ersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Objekt Templates mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Objekt Template-Gruppen

In der zweiten Ebene werden die zu den Objekt Templates definierten Gruppen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Fielditems

In der dritten Ebene werden die Fielditems mit ihrer Beschreibung angezeigt.

Registerkarte Branche	Zu dem im Container BRANCHE erweiterten oder markierten Objekt Template wird rechts auf der Registerkarte Branche der Name der Objekt Template mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.
Registerkarte Objekt Templates - Gruppen	Zu der im Container BRANCHE erweiterten oder markierten Objekt Template Gruppe wird rechts auf der Registerkarte die Beschreibung und der Gültigkeitszeitraum der Objekt Template Gruppe angezeigt.
Registerkarte Objekt Templates - Definition	Zu dem im Container BRANCHE markierten Fielditem wird rechts auf der Registerkarte die Fielditem-Nummer, die Bezeichnung, Beschreibung des Fielditems sowie Gruppe, Land und Branche, zu dem das Fielditem zugeordnet ist, angezeigt.

1 Fielditems definieren

- **Wählen Sie das Objekt Template und die Gruppe aus**
Erweitern Sie im Container BRANCHE das Objekt Template und die Objekt Template-Gruppe, für die Sie Fielditems definieren wollen.
In der Baumstruktur werden die zu der Gruppe bereits definierten Fielditems angezeigt.
In der Registerkarte OBJEKTE TEMPLATE - GRUPPEN werden die Daten der ausgewählten Gruppe angezeigt.
- **Klicken Sie auf den Reiter OBJEKT TEMPLATE - DEFINITION**
Die Registerkarte OBJEKT TEMPLATE - DEFINITION wird mit den Daten des zuletzt aufgerufenen Fielditems angezeigt.
- **Geben Sie die Nummer des Fielditems ein**
Geben Sie im Feld FIELDITEM die Identifikationsnummer des Fielditems ein. Dieses Feld ist neben dem Feld BRANCHE Teil des Primärschlüssels, es ist numerisch.
- **Geben Sie die Bezeichnung des Fielditems ein**
Geben Sie im Feld FIELDITEM die Identifikationsnummer des Fielditems ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie die Beschreibung des Fielditems ein**
Geben Sie im Feld BESCHREIBUNG die Kurzbeschreibung zu dem Fielditem ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.
Die Felder GRUPPE, LAND und BRANCHE sind nur Anzeigefelder und können nicht geändert werden.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie einen neuen Eintrag hinzufügen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das neue Fielditem wird im Container BRANCHE angezeigt.

2 Fielditems ändern

- **Wählen Sie das Objekt Template und die Gruppe aus**

Erweitern Sie im Container BRANCHE das Objekt Template und die Objekt Template-Gruppe, deren Fielditem Sie ändern wollen.

In der Baumstruktur werden die zu der Gruppe bereits definierten Fielditems angezeigt.

In der Registerkarte OBJEKTE TEMPLATE - GRUPPEN werden die Daten der ausgewählten Gruppe angezeigt.

- **Markieren Sie das gewünschte Fielditem**

Markieren Sie das Fielditem, das Sie ändern möchten.

In der Registerkarte OBJEKT TEMPLATE - DEFINITION werden die Daten des ausgewählten Fielditems angezeigt.

- **Ändern Sie die gewünschten Daten**

Ändern Sie in den Feldern BEZEICHNUNG und BESCHREIBUNG die gewünschten Daten.

Das Feld FIELDITEM ist ein Schlüsselfeld. Wenn Sie hier einen Wert eingeben, der noch nicht vorhanden ist, wird ein neues Fielditem angelegt.

Wenn Sie im Feld FIELDITEM einen Wert eingeben, der bereits existiert, wird der Eintrag zu diesem Fielditem überschrieben.

Achtung

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag ändern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das geänderte Fielditem wird im Container BRANCHE angezeigt.

3 Felder entfernen

- **Wählen Sie das Objekt Template und die Gruppe aus**

Erweitern Sie im Container BRANCHE das Objekt Template und die Objekt Template-Gruppe, deren Fielditem Sie ändern wollen.

In der Baumstruktur werden die zu der Gruppe bereits definierten Fielditems angezeigt.

In der Registerkarte OBJEKTE TEMPLATE - GRUPPEN werden die Daten der ausgewählten Gruppe angezeigt.

- **Markieren Sie das gewünschte Fielditem**

Markieren Sie das Fielditem, das Sie löschen wollen.

In der Registerkarte OBJEKT TEMPLATE - DEFINITION werden die Daten des ausgewählten Fielditems angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das Fielditem wird aus der Datenbank gelöscht und der entsprechende Eintrag wird aus dem Container BRANCHE entfernt.

Ein Fielditem kann es nicht gelöscht werden, wenn es bereits in einem Basisobjekt bzw. Standardobjekt verwendet wird.

Hinweis

4 Landesversionen synchronisieren

Objekt Templates aller vorhandenen landesspezifischen Versionen werden synchronisiert. Bei neuen Einträgen werden diese in allen Objekt Templates in der Sprache angezeigt, in der sie eingegeben wurden. Diese neuen Einträge müssen anschließend noch übersetzt werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche LAND SYNCHRON**

Sie werden gefragt, ob Sie über den Ländercode verteilen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Es wird eine Fortschrittsanzeige angezeigt. Sobald die Versionen synchronisiert sind, wird in der Statuszeile die Meldung TRANSAKTION ERFOLGREICH angezeigt.

Definition von Steuerblöcken

In dieser Maske werden die Standards für die allgemeine Steuerung von Datenströmen definiert, die später in der Maske MASCHINE den virtuellen Maschinen zugeordnet werden.

Vorhandene Steuerblöcke können geändert oder neue definiert werden. Steuerblöcke können auch gelöscht werden, vorausgesetzt sie werden nicht bereits von einer Maschine benutzt.

Nachdem Sie auf das Menü TEMPLATES und das Register STEUERBLOCK geklickt haben, öffnet EAI One die Maske STEUERBLOCK:

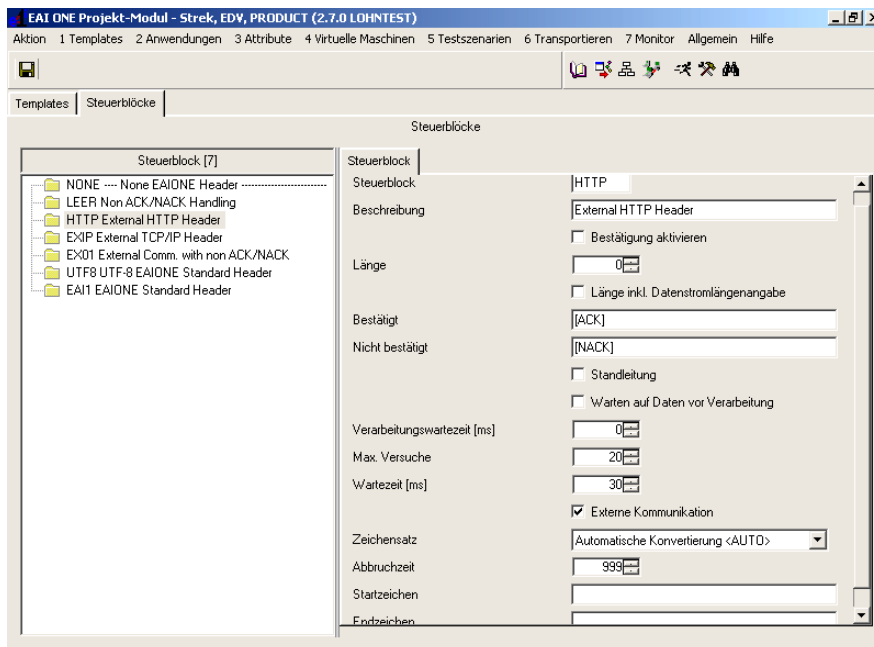


Abbildung 2-1: Bildschirm Templates - Maske Steuerblock

Im Container STEUERBLOCK werden in einer Tabellenstruktur alle definierten Steuerblöcke mit ihrer Beschreibung angezeigt.

Container
Steuerblock

In der Registerkarte STEUERBLOCK werden die Daten des jeweiligen Steuerblocks angezeigt: Name des Steuerblocks, Beschreibung, Länge, Verarbeitungswartezeit, Abbruchzeit, Zeichensatz, Start- und Endezeichen usw.

Registerkarte
Steuerblock

1 Steuerblock definieren

- **Geben Sie die Steuerblock-ID ein**

Geben Sie im Feld STEUERBLOCK die ID für den zu definierenden Steuerblock ein. Dieses Feld ist das Schlüsselfeld. Es ist alphanumerisch und darf maximal 4 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie die Beschreibung ein**

Geben Sie im Feld BESCHREIBUNG die Beschreibung für den zu definierenden Steuerblock ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen STANDLEITUNG**
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen STANDLEITUNG, wenn die Kommunikation über eine Standleitung erfolgen soll.
 - **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen BESTÄTIGUNG AKTIVIEREN**
Dadurch wird nach dem Versand einer Nachricht auf die Antwort des Nachrichtenempfängers gewartet. In der Antwort wird mitgeteilt, ob die Nachricht korrekt (Acknowledgement) oder nicht korrekt (Negative Acknowledgement) empfangen wurde.
- Header-Text für ACK und NACK
- Wenn Sie das Kontrollkästchen BESTÄTIGUNG AKTIVIEREN aktiviert haben, werden direkt unterhalb des Kontrollkästchens die Eingabefelder BESTÄTIGT und NICHT BESTÄTIGT angezeigt.
- In das Eingabefeld BESTÄTIGT geben Sie Header-Texte für ein Acknowledgement (ACK) ein.
- In das Eingabefeld NICHT BESTÄTIGT geben Sie Header-Texte für ein Negatives Acknowledgement (NACK) ein.
- Stimmt der ACK- bzw. NACK-Text mit den ersten Zeichen der Antwort überein, dann wird die Antwort als ACK bzw. NACK interpretiert.
- Achtung
- Geben Sie mindestens einen der beiden Header-Texte ein, da sonst keine eindeutige Zuordnung zu positivem oder negativem Acknowledgement möglich ist. Das Verhalten von EAI One ist in diesem Falle undefiniert.
- Daten, die nach dem vereinbarten ACK- bzw. NACK-Code folgen, werden als genauere Antwort zur weiteren Verarbeitung interpretiert.- **Geben Sie einen Header-Text für bestätigte Nachrichten ein**
Wenn Sie das Kontrollkästchen BESTÄTIGUNG AKTIVIEREN aktiviert haben, geben Sie im Feld BESTÄTIGT den genauen Text ein, der als ACKNOWLEDGEMENT versendet bzw. erwartet werden soll.

Hinweis

Bleibt dieses Feld leer, dann wird bei Empfang einer Nachricht ohne vorangestelltes negatives Acknowledgement ein Acknowledgement interpretiert.- **Geben Sie einen Header-Text für nicht bestätigte Nachrichten ein**
Wenn Sie das Kontrollkästchen BESTÄTIGUNG AKTIVIEREN aktiviert haben, geben Sie im Feld NICHT BESTÄTIGT den genauen Text ein, der als NEGATIVE ACKNOWLEDGEMENT versendet bzw. erwartet werden soll.

Hinweis

Bleibt dieses Feld leer, dann wird bei Empfang einer Nachricht ohne vorangestelltes Acknowledgement ein negatives Acknowledgement interpretiert.- **Geben Sie eine Startzeichenfolge für Nachrichten ein**
Geben Sie im Feld STARTZEICHEN eine Zeichenfolge ein, die gesendeten Nachrichten vorangestellt und bei empfangenen Nachrichten am Anfang erwartet wird. Wird eine Nachricht empfangen, der diese Zeichenfolge nicht vorangestellt ist, wird sie abgewiesen.

Hinweis

Bleibt dieses Feld leer, dann wird bei Empfang einer Nachricht keine Startzeichenfolge erwartet.

- **Geben Sie eine Endezeichenfolge für Nachrichten ein**

Geben Sie im Feld ENDEZEICHEN eine Zeichenfolge ein, die an gesendete Nachrichten angehängt und bei empfangenen Nachrichten am Ende erwartet wird. Wird eine Nachricht empfangen, werden so lange weitere Daten erwartet, bis die Endezeichenkette übermittelt wird.

Bleibt dieses Feld leer, dann wird bei Empfang einer Nachricht keine Endezeichenfolge erwartet.

Hinweis

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen WARTEN AUF DATEN VOR VERARBEITUNG**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen WARTEN AUF DATEN VOR VERARBEITUNG, wenn das System vor der Verarbeitung der eingegangenen Daten auf weitere Daten warten soll.

Ist dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert, dann wartet das System nicht auf weitere Daten, sondern verarbeitet die eingegangenen Daten sofort.

Hinweis

- **Geben Sie eine Dauer ein**

Wenn Sie das Kontrollkästchen WARTEN AUF DATEN VOR VERARBEITUNG aktiviert haben, geben Sie im Eingabefeld ein, wie lange das System auf weitere Daten wartet.

Wenn das System innerhalb dieser Zeit keine Daten empfängt, werden die bereits empfangenen Daten verarbeitet.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen LÄNGE INKL. DATENSTROM-LÄNGENANGABE**

Sind die Kontrollkästchen DATENSTROMLÄNGENANGABE und WARTEN AUF DATEN VOR VERARBEITUNG gleichzeitig aktiviert, dann verwendet das System ausschließlich die Datenstromlängenangabe.

Achtung

Bei der Kommunikation mit TCP/IP Protokoll wird den einzelnen Nachrichten unter anderem eine Angabe zur Länge des Datenstroms voran gestellt.

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen LÄNGE INKL. DATENSTROMLÄNGENANGABE, wenn bei dieser Angabe die Länge der Datenstromlängenangabe basierend auf dem Standard-Netzwerkheader mitgezählt werden soll.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen EXTERNE KOMMUNIKATION**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen EXTERNE KOMMUNIKATION, wenn die Nachrichten von einem externen System empfangen oder an ein externes System gesendet werden sollen.

- **Geben Sie die Abbruchzeit in Sekunden ein**

Geben Sie im Feld ABBRUCHZEIT in Sekunden ein, wie lange nach dem Versand einer Nachricht auf eine Antwort vom empfangenden System gewartet werden soll, bevor die nächste Nachricht versendet wird.

Sie sollten einen möglichst hohen Wert zu wählen, damit auch bei schleppender oder zeitweise unterbrochener Verbindung die Nachrichten sicher und zeitnah übertragen werden.

Wenn Sie dieses Feld leer lassen, wartet das System entweder bis die Antwort kommt oder die Verbindung abbricht.

Hinweis

- **Geben Sie die Wartezeit in Millisekunden ein**

Geben Sie im Feld WARTEZEIT in Millisekunden ein, wie lange nach dem Versand einer Nachricht gewartet werden soll, bis nach einer Antwort gefragt wird.

Hinweis Wenn Sie dieses Feld leer lassen, wird der Default-Wert (20 Millisekunden) genommen.

- **Geben Sie die Anzahl der maximalen Übertragungsversuche ein**

Geben Sie im Feld MAX. VERSUCHE ein, wie häufig versucht werden soll, eine Nachricht zu versenden.

Hinweis Wenn Sie dieses Feld leer lassen, wird der Default-Wert (20 Mal) genommen.

- **Geben Sie, falls erforderlich, den Zeichensatz an**

Im Dropdown-Listefeld ZEICHENSATZ können Sie, falls erforderlich, die Bezeichnung des Zeichensatzes (Codepage) auswählen, in dem Nachrichten versendet bzw. empfangen werden.

Sie haben folgende Zeichensätze zur Verfügung:

- ISO8859-1
- UTF-8
- IBM-850
- Windows-8252
- HL-7 Escape Sequenzen

Außerdem ist eine automatische Konvertierung möglich.

Wenn Sie den Eintrag AUTOMATISCHE KONVERTIERUNG auswählen, wird der in der Nachricht übertragene Zeichensatz erkannt.

Wird in der Nachricht kein Zeichensatz übermittelt, dann wird der Standard-Zeichensatz des Protokolladapters verwendet. Normalerweise handelt es sich dabei um den Zeichensatz des Computers, auf dem der Adapter läuft.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der neue Steuerblock wird im Container STEUERBLÖCKE angezeigt.

2 Steuerblock ändern

- **Markieren Sie den Steuerblock**

Markieren Sie im Container ANWENDUNGEN den Steuerblock, den Sie ändern möchten.

In der Registerkarte DEFINITION EINES STEUERBLOCKS werden die Daten des ausgewählten Steuerblocks angezeigt.

- **Ändern Sie die Daten**

Da das Feld STEUERBLOCK das Schlüsselfeld ist, kann die eingegebene ID nicht geändert werden.

Hinweis Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird ein neuer Steuerblock angelegt.

Sie können folgende Daten ändern:

- Standleitung benutzen/ nicht benutzen
 - Bezeichnung
 - Bestätigung aktivieren bzw.deaktivieren
 - Bei aktivierter Bestätigung:
Header-Texte für bestätigte/nicht bestätigte Nachrichten
Startzeichen/Endezeichen
 - Warten auf Daten vor Verarbeitung
 - Länge inkl./exkl. Datenstrom-Längenangabe
 - Externe Kommunikation
 - Wartezeit
 - Abbruchzeit
 - Anzahl der maximalen Übertragungsversuche
 - Zeichensatz
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Der geänderte Steuerblock wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Steuerblock löschen

Steuerblöcke können nur gelöscht werden, wenn sie keiner virtuellen Maschine zugeordnet sind. Falls erforderlich, müssen diesen Maschinen zuerst andere Steuerblöcke zugeordnet werden.

- **Markieren Sie den Steuerblock**
Markieren Sie im Container ANWENDUNGEN den Steuerblock, den Sie löschen möchten.
In der Registerkarte STEUERBLOCK werden die Daten des ausgewählten Steuerblocks angezeigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Der Steuerblock wird aus der Datenbank gelöscht und der entsprechende Eintrag wird aus dem Container ANWENDUNGEN entfernt.

Anwendungen, Protokolle, Basisobjekte und Fremdapplikationsobjekte

1 Anwendungen

In der Maske ANWENDUNGEN werden die Anwendungen definiert.

Eine Anwendung beschreibt die Eigenschaften, Protokolle, Methoden, und Ereignisse, welche für die Definition einer Fremdapplikation, z.B. SAP R/3, benötigt werden.

Im Menü Anwendungen befinden sich außerdem die Registerkarten Protokolle, Basisobjekte und Fremdapplikationsobjekte, die für die Anwendung definiert werden müssen, damit EAI One funktioniert.

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske ANWENDUNGEN:

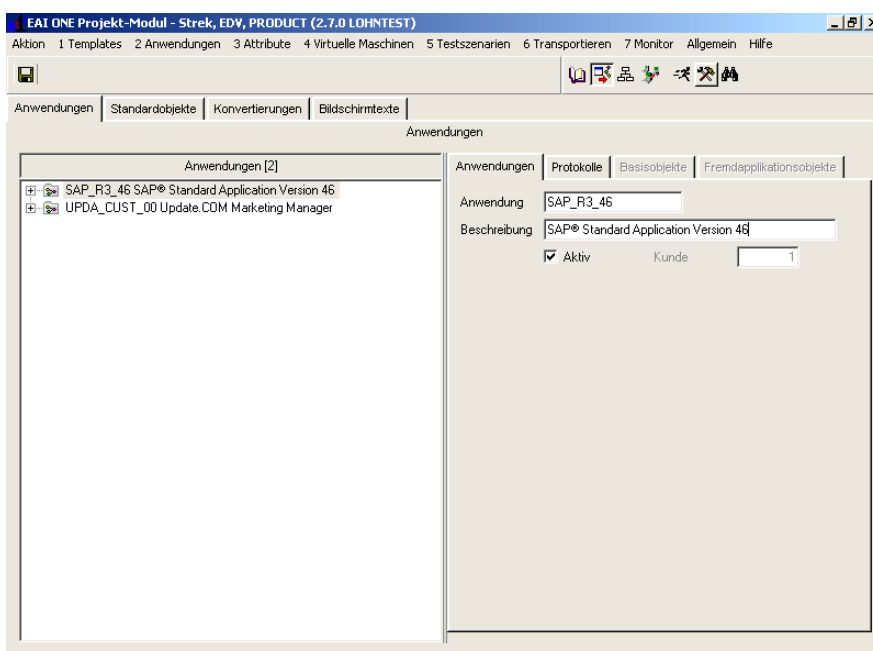


Abbildung 3-1: Bildschirm Anwendungen - Maske Anwendungen

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendun-
gen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Die angezeigte Kundennummer wurde an Sie vergeben, als EAI One auf Ihrem Computer instal-

Register-
karte An-
wendungen

liert wurde. Außerdem wird mit dem Kontrollkästchen **AKTIV** angezeigt, ob die Anwendung aktiviert ist.

1.1 Anwendungen definieren

- **Geben Sie den Namen für die Anwendung ein**

Geben Sie im Feld **ANWENDUNG** den Namen für die zu definierende Anwendung ein. Dieses Feld ist das Schlüsselfeld.

Es ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein.

Namenskonvention Anwendung

Folgende Namenskonventionen sollten Sie beachten:

< Projekt>_<Version>	
Projekt	Bezeichnung des Projektes, für das die Anwendung definiert wird.
Version	alphanumerische Versionskennung
Beispiele: SAP_R3_45, UPDATE_51	

- **Geben Sie die Beschreibung ein**

Geben Sie im Feld **BESCHREIBUNG** die Beschreibung für die zu definierende Anwendung ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **AKTIV****

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen **AKTIV**, um den Eintrag zu aktivieren.

Hinweis

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt. Eine deaktivierte Anwendung kann beispielsweise nicht kopiert werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf **OK** oder drücken Sie die **RETURN**-Taste.

Die neue Anwendung wird im Container **ANWENDUNGEN** angezeigt.

1.2 Anwendungen ändern

- **Markieren Sie die Anwendung**

Markieren Sie im Container **ANWENDUNGEN** die Anwendung, die Sie ändern möchten.

In der Registerkarte **ANWENDUNG** werden die Daten der ausgewählten Anwendung angezeigt.

Da das Feld **ANWENDUNG** das Schlüsselfeld ist, kann die eingegebene Bezeichnung nicht geändert werden.

Hinweis

Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird eine neue Anwendung angelegt.

- **Ändern Sie, falls erforderlich, die Beschreibung**

Sie können die Beschreibung zu der Anwendung ändern.

- **Aktivieren bzw. deaktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt. Eine deaktivierte Anwendung kann beispielsweise nicht kopiert werden.

Hinweis

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Anwendung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

1.3 Anwendungen löschen

Anwendungen können nur im Entwicklungsmodul gelöscht werden.

2 Protokolle

In der Maske ANWENDUNGEN, Registerkarte PROTOKOLLE werden die Protokolle definiert.

Protokolle sind standardisierte Nachrichtenformate oder API's, welche für die Kommunikation zwischen Applikationen herangezogen werden. Die Nachrichtenformate basieren größtenteils auf internationalen Standards wie XML, EDIFact usw.

Ein Standardobjekt (z.B. Debitor) wird über die Protokollattribute oder die Dialogsprache in die Struktur der Fremdapplikation umgewandelt. Dabei wird auf die Anwendung entweder über ein Protokoll und Protokollattribute oder ein API und die EAI One-Dialogsprache zugegriffen.

Ob der Zugriff auf die Fremdapplikation über Protokolle oder über proprietäre API's erfolgt, hängt davon ab, wie die Fremdapplikation kommuniziert. Stehen mehrere Zugriffsmöglichkeiten zur Verfügung, entscheidet der Kunde über die Zugriffsart.

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske ANWENDUNGEN. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Protokolle und EAI One zeigt die Registerkarte PROTOKOLLE an:

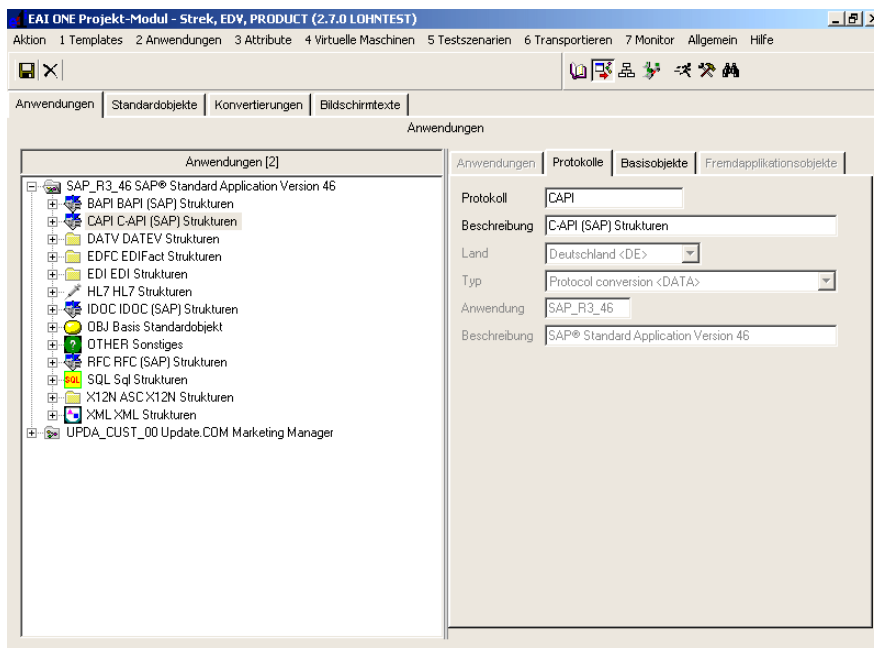


Abbildung 3-2: Bildschirm Anwendungen - Maske Protokolle

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Protokoll

In der dritten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Protokolle angezeigt. Das Symbol zeigt, um welche Art von Protokoll es sich handelt, z.B. ein Protokoll für den Zugriff auf SAP®.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Protokolle

Folgende Angaben werden zum jeweiligen Protokoll in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Protokoll
- Beschreibung
- Land
- Typ
- zugehörige Anwendung und Beschreibung.

2.1 Protokolle definieren

Hinweis

Protokolle werden nur durch Mitarbeiter des Systemherstellers erstellt, da zu jedem Protokoll ein Protokolladapter programmiert werden muss.

2.2 Protokolle ändern

- **Markieren Sie das gewünschte Protokoll**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, deren Protokoll Sie ändern möchten.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Protokolle angezeigt.

Markieren Sie das Protokoll, das Sie ändern möchten.

In der Registerkarte PROTOKOLLE werden die Daten des ausgewählten Protokolls angezeigt.

- **Ändern Sie die Beschreibung**

Sie können nur die Beschreibung ändern.

Die Felder PROTOKOLL, LAND, TYP, ANWENDUNG und BESCHREIBUNG DER ANWENDUNG sind nur Anzeigefelder und können nicht geändert werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der geänderte Protokoll wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2.3 Protokolle löschen

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, deren Protokolle Sie löschen möchten.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Protokolle angezeigt.

Markieren Sie das Protokoll, das Sie löschen möchten.

In der Registerkarte PROTOKOLLE werden die Daten des ausgewählten Protokolls angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie das Protokoll entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der Protokoll wird im Container ANWENDUNGEN nicht mehr angezeigt.

Tritt beim Löschen des Protokolls ein SQL Fehler auf, dann wird dieses Protokoll von einem Basisobjekt benutzt. Nur Protokolle, die nicht benutzt werden, können gelöscht werden. SQL Fehler

3 Basisobjekte

In der Maske ANWENDUNGEN werden die Anwendungen und deren Basisobjekte mit ihren Fremdapplikationsobjekten definiert.

In EAI One werden mehrere Arten von Objekten unterschieden.

BASISOBJEKTE beschreiben die Protokolle, Methoden, Eigenschaften und Ereignisse, mit denen eine EAI One-Anwendung auf eine Fremdapplikation zugreift. Basisobjekte bestehen aus Standardobjekten, Funktionsobjekten und Serviceobjekten. Basisobjekte

STANDARDOBJEKTE beschreiben die Eigenschaften eines Geschäftsprozesses, z.B. eines Auftrags. Sie beinhalten neben der Bezeichnung auch die grundlegenden Definitionen des Prozesses, z.B. Feldtypen und Feldlängen. Standardobjekte

FUNKTIONSOBJEKTE werden durch Nachrichten aufgerufen. Diese Nachrichten enthalten Informationen, die durch die Funktionsobjekte erkannt und abgearbeitet werden. Funktionsobjekte

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske ANWENDUNGEN. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Basisobjekte und EAI One zeigt die Registerkarte BASISOBJEKTE an:

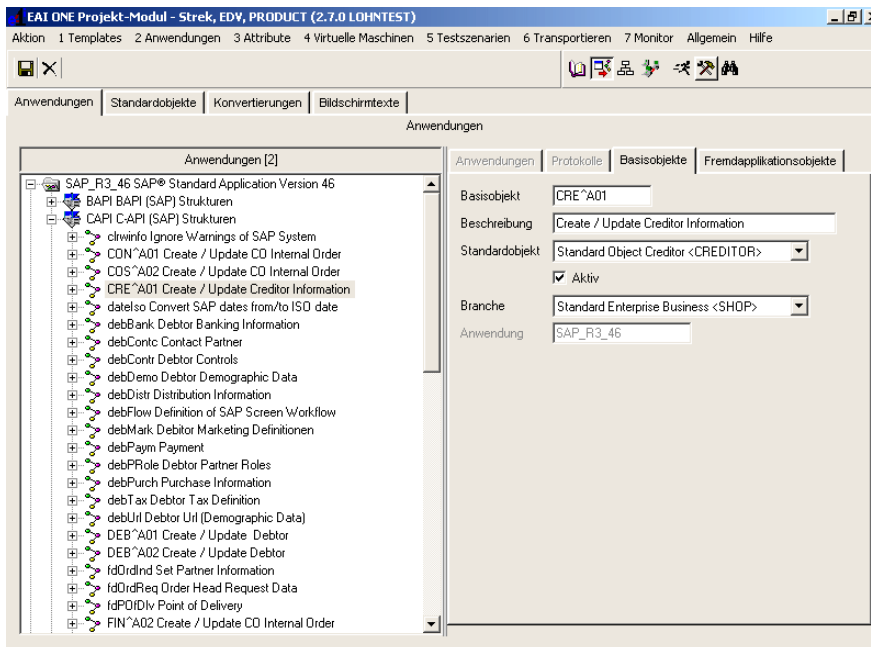


Abbildung 3-3: Bildschirm Anwendungen - Maske Basisobjekte

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Protokoll

In der dritten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Protokolle angezeigt. Das Symbol zeigt, um welche Art von Protokoll es sich handelt, z.B. ein Protokoll für den Zugriff auf SAP®.



Basisobjekt

In der dritten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Basisobjekte angezeigt.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Protokolle

Folgende Angaben werden zum jeweiligen Protokoll in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Protokoll
- Beschreibung
- Land
- Typ
- zugehörige Anwendung und Beschreibung.

Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Basisobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Basisobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Basisobjektbezeichnung
- Beschreibung
- zugeordnetes Standardobjekt
- verwendete Objekt Template
- zugehörige Anwendung.

Mit dem Kontrollkästchen AKTIV angezeigt, ob die Anwendung aktiviert ist.

3.1 Basisobjekte definieren

• Wählen Sie das gewünschte Protokoll aus

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Protokoll, für die Sie Basisobjekte definieren wollen.

In der Baumstruktur werden die zu dem Protokoll bereits definierten Basisobjekte angezeigt.

Markieren Sie im Container ANWENDUNGEN das Protokoll, für das Sie Basisobjekte definieren wollen.

• Klicken Sie auf den Reiter BASISOBJEKTE

Die Registerkarte BASISOBJEKTE wird mit den Daten des zuletzt aufgerufenen Basisobjektes angezeigt.

- **Geben Sie die Objektbezeichnung ein**

Geben Sie im Feld BasisOBJEKT die Bezeichnung für das zu definierende Objekt ein. Dieses Feld ist Teil des Primärschlüssels. Es ist alphanumerisch und darf maximal 8 Zeichen lang sein.

Basisobjekte, deren Bezeichnung sich aus dem Geschäftsprozess, einer Aktion und dem Protokoll zusammensetzen, sind **Funktionsobjekte** (z.B. DEB^A01).

Namens-
konvention
Objekte

Basisobjekte in Großbuchstaben und ohne Trennzeichen sind **Standardobjekte** mit dem Protokoll OBJ (z.B. DEBITOR).

Basisobjekte in Kleinbuchstaben sind **Serviceobjekte**, die von anderen Objekten benutzt werden (z.B. Unterdialoge wie clrwinfo).

Folgende Namenskonventionen sollten Sie beachten:

<3 Zeichen GP>^<3 Zeichen Aktion><1 Zeichen Protokoll>		
Geschäftsprozess (GP)	Einheitliche Bezeichnung des Geschäftsbereiches, in das Objekt eingesetzt werden soll.	
Aktion	Folgende Angaben sind möglich:	
	A01	Anlage von Daten
	Q01	Abfrage von Daten
Protokoll	Folgende Angaben sind möglich:	
	a	RFC
	b	IDoc
	keine	sonstige
Beispiele: DEB^A01a, DEBITOR, clrwinfo		

- **Geben Sie eine Beschreibung ein**

Geben Sie im Feld BESCHREIBUNG die Beschreibung für das zu definierende Basisobjekt ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

- **Wählen Sie das Standardobjekt aus**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld STANDARDOBJEKT das Standardobjekt aus, die dem Objekt zugeordnet werden soll.

Wenn Sie ein Standardobjekt definieren, ist die Auswahl voreingestellt.

Objekte, denen Sie das Protokoll OBJ zuordnen, sind Standardobjekte. Mit Standardobjekten werden die Objektattribute festgelegt, auf die andere Objekte referenzieren.

Hinweis

- **Wählen Sie das gewünschte Objekt Template aus**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld BRANCHE ein Objekt Template aus. Die Objekt Templates enthalten die Fielditems, die für die Kommunikation benötigt werden.

Die Fielditems werden in der Maske OBJEKT TEMPLATES gepflegt.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren.

Hinweis

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt. Ein deaktiviertes Basisobjekt kann beispielsweise nicht kopiert werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das neue Basisobjekt wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3.2 Basisobjekte ändern

- **Markieren Sie das gewünschte Basisobjekt**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Protokoll, deren Basisobjekt Sie ändern möchten.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Basisobjekte angezeigt.

Markieren Sie das Basisobjekt, das Sie ändern möchten.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des ausgewählten Basisobjektes angezeigt.

- **Ändern Sie die Daten**

Da das Feld BASISOBJEKT ein Schlüsselfeld ist, kann die eingegebene Bezeichnung nicht geändert werden.

Hinweis

Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird ein neues Basisobjekt angelegt.

Sie können folgende Daten ändern:

- Beschreibung
- Objekt Template
- Standardobjekt

- **Aktivieren bzw. deaktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Hinweis

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt. Ein deaktiviertes Basisobjekt kann beispielsweise nicht kopiert werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das geänderte Basisobjekt wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3.3 Basisobjekte löschen

Basisobjekte können nur gelöscht werden, wenn keine abhängigen Daten wie Dialoge, Standardobjekte und Objektattribute vorhanden sind.

Diese müssen zuerst in den jeweiligen Masken gelöscht werden. Dialoge löschen Sie in der Maske DIALOGE, Standardobjekte in der Maske STANDARDOBJEKTE. Alle anderen Daten werden in der Maske PROTOKOLLATTRIBUTE bzw. STANDARDOBJEKTTATTRIBUTE gelöscht werden.

- **Markieren Sie das gewünschte Basisobjekt**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Protokoll, dessen Basisobjekt Sie löschen möchten.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Basisobjekte angezeigt.

Markieren Sie das Basisobjekt, das Sie löschen wollen.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des ausgewählten Basisobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie das Objekt entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das Basisobjekt wird im Container ANWENDUNGEN nicht mehr angezeigt.

Tritt beim Löschen des Basisobjektes ein SQL Fehler auf, dann wird dieses Basisobjekt in einem Dialog oder einer Protokollattributdefinition benutzt. Nur Basisobjekte die nicht benutzt werden, können gelöscht werden. SQL Fehler

4 Fremdapplikationsobjekte

In der Maske ANWENDUNGEN werden die Anwendungen und deren Basisobjekte mit ihren Fremdapplikationsobjekte definiert.

Ein Fremdapplikationsobjekt ist die Definition einer Gruppierung im Fremdsystem, z.B. ein Datenbanktabellenname oder ein SAP-Basistyp. Er wird benutzt, um die Einzelattribute aus der Fremdapplikation automatisch zu ermitteln. Ein Fremdapplikationsobjekt gilt nur für die Definitionsphase, nicht für die Ausführung.

Ein Fremdapplikationsobjekt muss nur definiert werden, wenn das Protokoll des Objektes auf die Strukturen der Fremdapplikation zugreifen soll (z.B. RFC's, IDoc's).

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske ANWENDUNGEN. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Fremdapplikationsobjekte und EAI One zeigt die Registerkarte F REMDAPPLIKATIONSOBJEKTE an:

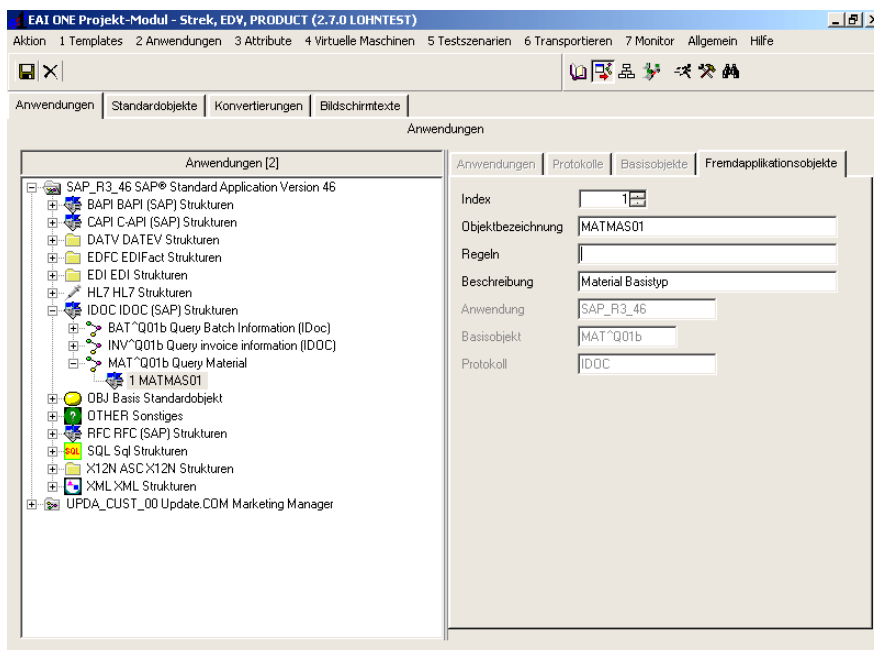


Abbildung 3-4: Bildschirm Anwendungen - Maske Fremdapplikationsobjekte

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Protokoll

In der dritten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Protokolle angezeigt. Das Symbol zeigt, um welche Art von Protokoll es sich handelt, z.B. ein Protokoll für den Zugriff auf SAP®.



Basisobjekt

In der dritten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Basisobjekte angezeigt.



Fremdapplikationsobjekt

Wenn zu einem Basisobjekt Fremdapplikationsobjekte definiert sind, werden diese in der vierten Ebene mit ihrer Objektbezeichnung angezeigt. Das Symbol zeigt, zu welcher Art von Protokoll das Fremdapplikationsobjekt zugeordnet ist, z.B. zu einem Protokoll für den Zugriff auf SAP®

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Basisobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Basisobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Basisobjektbezeichnung
- Beschreibung
- zugeordnetes Standardobjekt
- verwendete Objekt Template
- zugehörige Anwendung.

Mit dem Kontrollkästchen AKTIV angezeigt, ob die Anwendung aktiviert ist.

Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Protokolle

Folgende Angaben werden zum jeweiligen Protokoll in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Protokoll
- Beschreibung
- Land
- Typ
- zugehörige Anwendung und Beschreibung.

Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Fremdapplikationsobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

Registerkarte Fremdapplikationsobjekte

- Index
- Objektbezeichnung
- Regeln
- Beschreibung
- zugehörige Anwendung
- zugeordnetes Basisobjekt
- verwendetes Protokoll.

4.1 Fremdapplikationsobjekte definieren

- **Wählen Sie das gewünschte Basisobjekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, das Protokoll und das Basisobjekt, für das Sie Fremdapplikationsobjekte definieren wollen.

In der Baumstruktur werden die zu dem Basisobjekt bereits definierten Basisobjekte angezeigt.

Markieren Sie im Container ANWENDUNGEN das Basisobjekt, für das Sie Fremdapplikationsobjekte definieren wollen.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des ausgewählten Basisobjekts angezeigt.

- **Klicken Sie auf den Reiter FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE**

Die Registerkarte FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE wird mit den Daten des zuletzt aufgerufenen Fremdapplikationsobjektes angezeigt.

- **Wählen Sie den Index aus**

Wählen Sie im Feld INDEX einen Index aus.

Der Index gibt an, in welcher Reihenfolge auf die Fremdapplikationsobjekte zugegriffen werden muss. Hierfür sind die vorgegebenen Abhängigkeiten des Fremdsystems zu berücksichtigen. Es sind Werte von 1 bis 15 möglich.

Der Index ist Teil des Primärschlüssels.

- **Geben Sie die Fremdapplikationsobjektbezeichnung ein**

Die Bezeichnung des Fremdapplikationsobjekts muss mit dem Namen der Struktur im Fremdsystem übereinstimmen.

Achtung

Geben Sie im Feld OBJEKTBEZEICHNUNG die Bezeichnung für das zu definierende Fremdapplikationsobjekt ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 254 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie eine Beschreibung ein**

Geben Sie im Feld BESCHREIBUNG die Beschreibung für das zu definierende Basisobjekt ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das neue Fremdapplikationsobjekt wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

4.2 Fremdapplikationsobjekte ändern

- **Markieren Sie das gewünschte Fremdapplikationsobjekt**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, das Protokoll und das Basisobjekt, dessen Fremdapplikationsobjekte Sie ändern möchten.
In der Baumstruktur werden die zu dem Basisobjekt bereits definierten Fremdapplikationsobjekte angezeigt.
Markieren Sie das Fremdapplikationsobjekt, das Sie ändern möchten.
In der Registerkarte FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE werden die Daten des ausgewählten Fremdapplikationsobjektes angezeigt.
- **Ändern Sie die Daten**
Den Index können Sie nicht ändern, da es sich um ein Schlüsselfeld handelt.

Hinweis

Wenn Sie den Index ändern, wird ein neuer Eintrag angelegt.

Sie können folgende Daten ändern:

- Objektbezeichnung
- Beschreibung

Die Felder ANWENDUNG, BASISOBJEKT und PROTOKOLL sind nur Anzeigefelder und können nicht geändert werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das geänderte Fremdapplikationsobjekt wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

4.3 Fremdapplikationsobjekte löschen

- **Markieren Sie das gewünschte Fremdapplikationsobjekt**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, das Protokoll und das Basisobjekt, dessen Fremdapplikationsobjekte Sie löschen möchten.
In der Baumstruktur werden die zu dem Basisobjekt bereits definierten Fremdapplikationsobjekte angezeigt.
Markieren Sie das Fremdapplikationsobjekt, das Sie löschen möchten.
In der Registerkarte FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE werden die Daten des ausgewählten Fremdapplikationsobjektes angezeigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**
Sie werden gefragt, ob Sie das Fremdapplikationsobjekt entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das Fremdapplikationsobjekt wird im Container ANWENDUNGEN nicht mehr angezeigt.

Zuordnen von Standardobjekten

In der Maske STANDARDOBJEKTE können dem Standardobjekten zusätzlich zu dem eigenen noch weitere Basis-Standardobjekte hinzugefügt werden.

Dadurch können in der Maske ATTRIBUTE alle Gruppen und Fielditems eines Standardobjektes auch einem anderen Standardobjekt zugeordnet werden, ohne dass die Fielditems neu definiert werden müssen.

Standardobjekte beschreiben die Eigenschaften eines Geschäftsprozesses, z.B. eines Auftrags. Sie beinhalten neben der Bezeichnung auch die grundlegenden Definitionen des Prozesses.

Soll der Aufbau eines neuen Standardobjektes festgelegt werden, muss zuvor die Kombination aus Anwendung und Standardobjekt (Protokoll OBJ) in der Maske ANWENDUNGEN definiert werden. Bei der Deklaration eines Standardobjektes wird gleichzeitig ein Basis-Standardobjekt mit dem Index 1 angelegt.

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN und das Register STANDARDOBJEKTE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske STANDARDOBJEKTE:

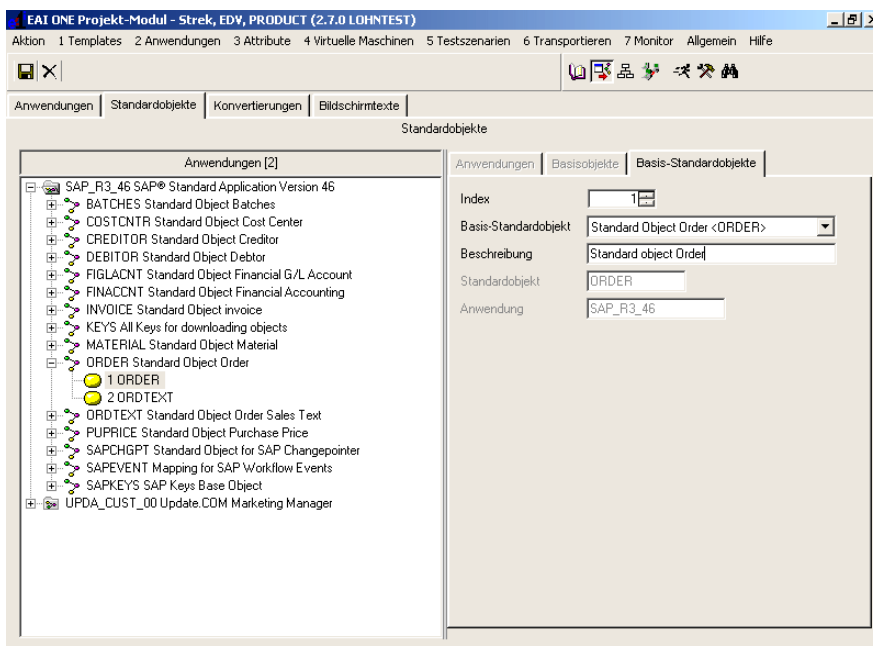


Abbildung 4-1: Bildschirm Attribute - Maske Objektattribute

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Standardobjekte

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Standardobjekte mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Basis-Standardobjekte

In der dritten Ebene werden die Basis-Standardobjekte angezeigt, die den Standardobjekten zugeordnet sind.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Standardobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Standardobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Standardobjektbezeichnung
- Beschreibung
- zugeordnetes Standardobjekt
- verwendete Objekt Template
- zugehörige Anwendung.

Registerkarte Basis-Standardobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Basis-Standardobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Index
- Basis-Standardobjektbezeichnung
- Beschreibung
- zugeordnetes Standardobjekt
- zugehörige Anwendung.

1 Basis-Standardobjekt zuordnen

- **Wählen Sie die Anwendung und das gewünschte Standardobjekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Standardobjekt, dem Sie ein Basis-Standardobjekt zuordnen wollen.

In der Baumstruktur werden die zu dem Standardobjekt bereits definierten Basis-Standardobjekte angezeigt. Mindestens ein Basis-Standardobjekt ist vorhanden.

- **Markieren Sie ein Basis-Standardobjekt**

Markieren Sie im Container ANWENDUNGEN ein Basis-Standardobjekt des Standardobjektes, dem Sie ein neues Basis-Standardobjekt zuordnen wollen.

- **Geben Sie einen Index für das neue Basis-Standardobjekt ein**

Der Index bestimmt die Reihenfolge der Basis-Standardobjekte innerhalb des Standardobjektes.

Der Index 1 ist durch das automatisch erzeugte Basis-Standardobjekt belegt. Dieses Basis-Standardobjekt kann weder geändert noch gelöscht werden.

Achtung

Die Schaltflächen dieses Bildschirms werden erst aktiv, wenn Sie einen neuen Index anlegen.

Hinweis

Wenn Sie hier einen Index eingeben, der im Standardobjekt bereits existiert, wird beim Speichern ein Fehlermeldung angezeigt.

Fehlermeldung

- **Geben Sie eine Beschreibung für das Basis-Standardobjekt ein**
Geben Sie im Eingabefeld BESCHREIBUNG eine Beschreibung für das Basis-Standardobjekt innerhalb des Standardobjektes ein.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das neu zugeordnete Basis-Standardobjekt wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Zuordnung ändern

Das automatisch erzeugte Basis-Standardobjekt mit dem Index 1 kann nicht geändert werden.

Achtung

- **Wählen Sie das gewünschte Basis-Standardobjekt aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Standardobjekt, dessen Basis-Standardobjekt-Zuordnung Sie bearbeiten wollen.
In der Baumstruktur werden die zu dem Standardobjekt definierten Basis-Standardobjekte angezeigt.
- **Markieren Sie das gewünschte Basis-Standardobjekt**
Markieren Sie das Basis-Standardobjekt, dessen Zuordnung Sie ändern möchten.
In der Registerkarte Basis-Standardobjekte werden die Daten des ausgewählten Basis-Standardobjektes angezeigt.
- **Ändern Sie das zugeordnete Basis-Standardobjekt**
Da der INDEX zum Schlüssel gehört, darf der eingegebene Index nicht geändert werden. Sie verändern durch eine Änderung des Index nicht die Zuordnung des ausgewählten Basis-Standardobjektes, sondern die Zuordnung, zu der der geänderte Index gehört.

Wenn Sie hier einen Index eingeben, der im Standardobjekt nicht existiert, wird beim Ändern eine Fehlermeldung angezeigt.

Fehlermeldung

Sie können die Beschreibung für die Zuordnung ändern oder auch ein anderes Basis-Standardobjekt für die Position auswählen, die durch den Index festgelegt ist.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag ersetzen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Die geänderte Zuordnung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Zuordnung löschen

Achtung

Das automatisch erzeugte Basis-Standardobjekt mit dem Index 1 kann nicht gelöscht werden.

- **Wählen Sie das gewünschte Basis-Standardobjekt aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Standardobjekt, dessen Basis-Standardobjekt-Zuordnung Sie bearbeiten wollen.
In der Baumstruktur werden die zu dem Standardobjekt definierten Basis-Standardobjekte angezeigt.
- **Markieren Sie das gewünschte Basis-Standardobjekt**
Markieren Sie das Basis-Standardobjekt, für das Sie die Zuordnung löschen möchten.
In der Registerkarte Basis-Standardobjekte werden die Daten des ausgewählten Basis-Standardobjektes angezeigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das Basis-Standardobjekt wird aus dem Container ANWENDUNGEN gelöscht.

Definition von Bildschirmtexten

In der Maske BILDSCHIRMTEXTE werden Meldungen und Bildschirmbezeichnungen einer Fremdapplikation erfasst.

In der Dialogschreibung kann dann über den Index auf den Text referenziert werden. Dadurch werden Tippfehler vermieden. Die Tabellen der Bildschirmtexte sind landesspezifisch. Derselbe Dialog kann dadurch ohne Änderungen für verschiedene Sprachversionen einer Fremdapplikation verwendet werden.

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN und das Register BILDSCHIRMTEXTE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske BILDSCHIRMTEXTE:

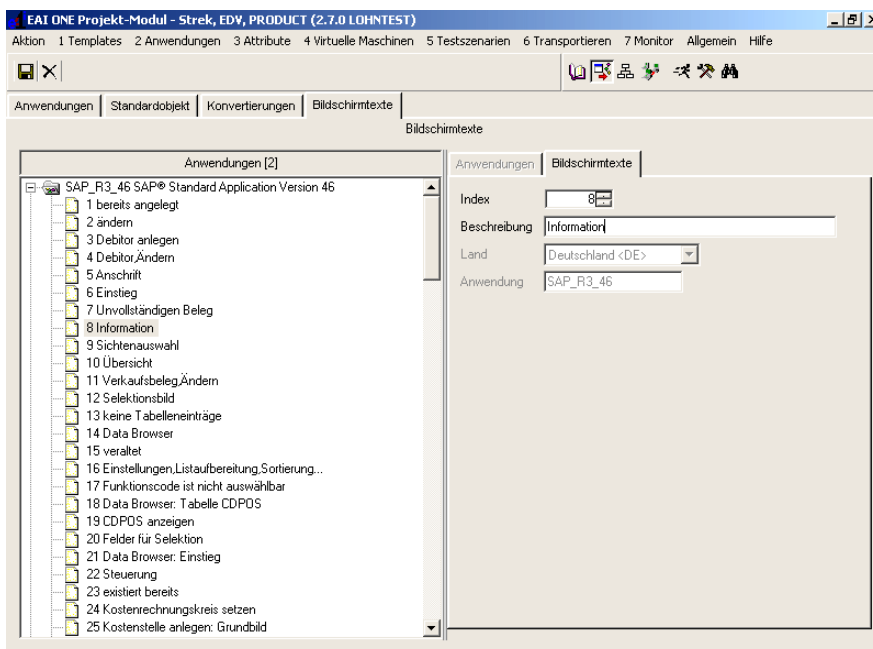


Abbildung 5-1: Bildschirm Anwendungen - Maske Bildschirmtexte

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Bildschirmtext

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Bildschirmtexte angezeigt, denen der jeweilige Index vorangestellt wird.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte
Anwendungen

Registerkarte Bildschirmtexte

In der Registerkarte BILDSCHIRMTEXTE werden Index, Beschreibung, Land und Anwendung des ausgewählten Bildschirmtextes angezeigt.

1 Bildschirmtext definieren

- **Erweitern Sie die gewünschte Anwendung**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, für die Sie neuen Bildschirmtext eingeben wollen.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Bildschirmtexte angezeigt.

- **Markieren Sie einen Bildschirmtext**

Markieren Sie im Container ANWENDUNGEN einen Bildschirmtext, den Sie als Muster für den neuen Bildschirmtext verwenden wollen.

In der Registerkarte BILDSCHIRMTEXTE werden die Daten des ausgewählten Bildschirmtextes angezeigt.

- **Geben Sie den Index ein**

Geben Sie im Feld INDEX den Index für den zu definierenden Bildschirmtext ein.

- **Geben Sie den Bildschirmtext ein**

Geben Sie im Feld BESCHREIBUNG den genauen Text aus der Benutzeroberfläche der Fremdapplikation ein. Statt dessen können Sie auch einen zusammenhängenden markanten Teil des Textes angeben.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

Sonderzeichen &

Das Sonderzeichen & kann als Platzhalter für genau einen Ausdruck genutzt werden, z.B. wenn der Text eine variable Kundennummer enthält.

Groß/Kleinschreibung

Beachten Sie bei der Eingabe des Textes die Groß- und Kleinschreibung.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der neue Bildschirmtext wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Bildschirmtext ändern

Ein Bildschirmtext sollte nur geändert werden, wenn sich Text in der Benutzeroberfläche der Fremdapplikation geändert hat bzw. wenn der eingegebene Text Tippfehler enthält.

- **Erweitern Sie die gewünschte Anwendung**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNG die Anwendung, in der Sie einen Bildschirmtext löschen wollen.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Bildschirmtexte angezeigt.

- **Markieren Sie einen Bildschirmtext**

Markieren Sie den Bildschirmtext, den Sie ändern wollen.

In der Registerkarte BILDSCHIRMTEXTE werden die Daten des ausgewählten Bildschirmtextes angezeigt.

- **Ändern Sie den Bildschirmtext**

Ändern Sie im Feld BESCHREIBUNG den Text entsprechend den Änderungen in der Benutzeroberfläche der Fremdapplikation.

Da das Feld INDEX zum Primärschlüssel gehört, kann die eingegebene Nummer nicht geändert werden.

Achtung

Wenn Sie im Feld INDEX einen neuen Wert eingeben, wird ein neuer Bildschirmtext angelegt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der geänderte Bildschirmtext wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Bildschirmtext löschen

- **Erweitern Sie die gewünschte Anwendung**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNG die Anwendung, in der Sie einen Bildschirmtext löschen wollen.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung bereits definierten Bildschirmtexte angezeigt.

- **Markieren Sie den gewünschten Bildschirmtext**

Markieren Sie den Bildschirmtext, den Sie ändern wollen.

In der Registerkarte BILDSCHIRMTEXTE werden die Daten des ausgewählten Bildschirmtextes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der Bildschirmtext wird im Container ANWENDUNGEN nicht mehr angezeigt.

Wenn Sie versuchen einen Bildschirmtext zu löschen, der bereits von einem Dialog benutzt wird, dann wird ein SQL Fehler angezeigt. SQL Fehler

Der Bildschirmtext kann erst entfernt werden, nachdem die entsprechenden Dialogzeilen geändert wurden.

Definition von Konvertierungsklassen

In der Maske KONVERTIERUNGEN wird festgelegt, wie ein bestimmter Wert aus dem führenden System (Standard) in einen gültigen Wert des zu integrierenden Systems (Fremdsystem) umgesetzt werden kann und umgekehrt. Hinsichtlich der Integration ist EAI One das führende System. Außerdem können Formatschablonen beispielsweise für die Datumskonvertierung abgelegt werden.

Jedem Fielditem in einem Kunden-Standardobjekt kann eine Konvertierungsklasse sowie eine entsprechende Konvertierungsregel zugeordnet werden. Der Standardwert wird in den Wert eines Fremdsystems konvertiert, wenn das EAI One-Standardobjekt diesem Objekt übergeben wird. Der Wert des Fremdsystems wird in den Standardwert konvertiert, wenn das Kundenstandardobjekt dem EAI One-Standardobjekt übergeben wird.

Nachdem Sie auf das Menü ANWENDUNGEN und das Register KONVERTIERUNGEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske KONVERTIERUNGEN:

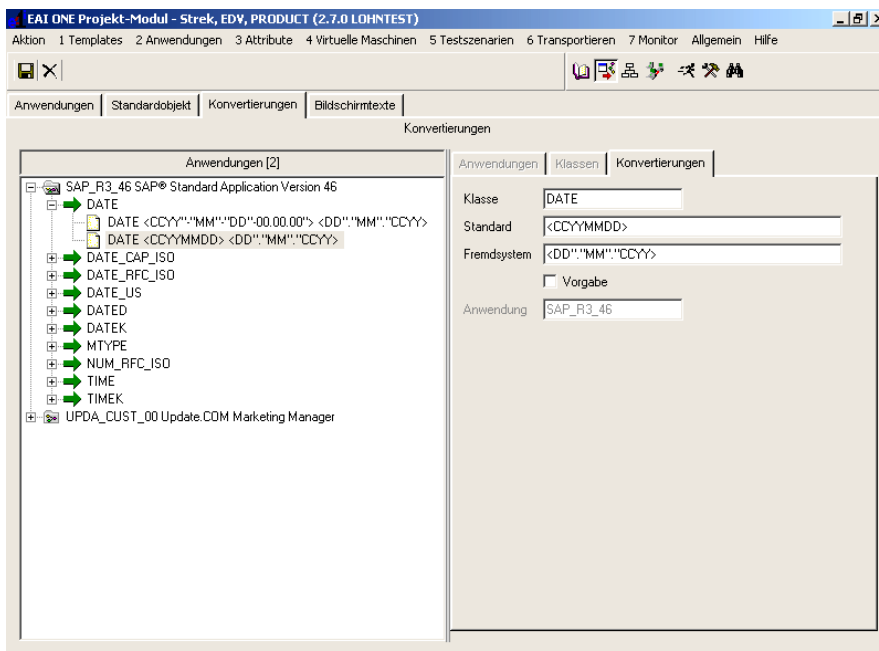


Abbildung 6-1: Bildschirm Anwendungen - Maske Konvertierungen

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Konvertierungsklassen

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Konvertierungsklassen angezeigt.



Konvertierungsregeln

In der zweiten Ebene werden die Konvertierungsklassen und -regeln mit den Werten bzw. Formatschablonen angezeigt, die diesen in der Fremdapplikation und in der Anwendung zugeordnet sind.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Klassen

In der Registerkarte KLASSEN werden der Name der ausgewählten Konvertierungsklasse sowie die zugehörige Anwendung angezeigt, zu denen die einzelnen Konvertierungsregeln definiert wurden.

1 Klassen definieren

Wenn Sie eine neue Klasse definieren, sollten Sie gleichzeitig den ersten Eintrag zu dieser Klasse eingeben. Andernfalls wird in der Klasse ein Eintrag mit zwei leeren Feldern erzeugt.

- **Wählen Sie die gewünschte Anwendung aus**

Wählen Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung aus, für die Sie Konvertierungsklassen definieren wollen. Die Anwendung gehört zum Primärschlüssel.

Die Registerkarte Klassen wird angezeigt.

- **Geben Sie die Klasse ein**

Geben Sie in das Feld KLASSE die Bezeichnung der neuen Klasse ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein. Es gehört zum Primärschlüssel.

- **Geben Sie die Werte oder die Formatschablone der Klasse ein**

Geben Sie in das Feld APPLIKATION den Wert oder die Formatschablone der Klasse in der Fremdapplikation an.

In das Feld STANDARD geben Sie den Wert bzw. die Formatschablone ein, die in EAI One gültig ist. Beide Felder sind alphanumerisch und dürfen maximal 80 Zeichen lang sein. Beides sind Schlüsselfelder.

Formatschablonen müssen innerhalb von spitzen Klammern stehen (<Format>). Zeichen die innerhalb der Formatschablone in doppelten Anführungszeichen " stehen werden als feste Zeichenketten interpretiert. Zeichen ausserhalb von " werden als Variablenzeichen interpretiert. Wie oft das Variablenzeichen wiederholt wird, bestimmt darüber, wieviele Zeichen in den Daten der Variablen zugeordnet werden.

Das EAI One Datums- und Uhrzeitformat wird durch folgende Formatschablone dargestellt:

<CCYY"-MM"-DD"-hh"."mm"."ss>

CC, YY, MM, DD, hh, mm, ss werden als Variablen interpretiert, denen jeweils ein zwei Zeichen langer Text zugeordnet ist. Sie

enthalten Jahrhundert (CC), Jahr (YY), Monat (MM), Tag (DD), Stunde (hh), Minute (mm) und Sekunde (ss).

Geben Sie in das Feld FREMSYSTEM den Wert oder die Formatschablone der Klasse in der Fremdapplikation an.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die neue Klasse und die Konvertierungsregel wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Konvertierungen definieren

- **Wählen Sie die gewünschte Klasse aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, für die Sie neue Konvertierungsregeln definieren möchten. Markieren Sie die Klasse, der diese Regel zugeordnet werden soll.

- **Geben Sie die Werte oder Datumsformate der Klasse ein**

Geben Sie in das Feld FREMSYSTEM den Wert der Konvertierungs-klasse ein, der in der Fremdapplikation gültig ist. Sie können stattdessen auch eine gültige Formatschablone eingeben.

In das Feld STANDARD geben Sie den Wert bzw. die Formatschablone ein, die in EAI One gültig ist.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen VORGABE**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen VORGABE, wenn die eingetragenen Applikations- bzw. Standardwerte als Vorgabe gesetzt werden sollen.

Falls bei der Übergabe des Wertes das Feld, dem die Klasse zugeordnet ist, keinen Wert enthält, wird dem Feld in der Zielstruktur der Vorgabewert übergeben. Ist zu der Klasse kein Vorgabewert definiert, bleibt das Feld leer.

Werte, die nicht in der Konvertierungsklasse enthalten sind, werden unverändert übernommen.

Wenn mehrere Vorgabewerte in einer Klasse definiert sind, wird der erste Vorgabewert der Klasse verwendet.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die neue Konvertierungsregel wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Konvertierungen ändern

- **Markieren Sie die gewünschte Konvertierungsregel**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die die zu ändernde Konvertierungsregel enthält. Markieren Sie diese Regel.

Auf der Registerkarte KONVERTIERUNGEN werden die Daten des ausgewählten Eintrages angezeigt.

- **Aktivieren / deaktivieren Sie das Kontrollkästchen VORGABE**

Die Werte in den Feldern KLASSE, FREMSYSTEM und STANDARD können nicht geändert werden, da dies Schlüsselfelder sind.

Hinweis

Wenn Sie hier neue Werte eingeben, wird ein neuer Eintrag angelegt.

Falls Sie Daten falsch eingegeben haben, speichern Sie die korrigierten Daten und entfernen Sie den fehlerhaften Eintrag.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Konvertierungsregel wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

4 Konvertierungen entfernen

- **Markieren Sie die gewünschte Konvertierungsregel**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die die zu löschende Konvertierungsregel enthält. Markieren Sie die entsprechende Regel.

In der Registerkarte KONVERTIERUNGEN werden die Daten des ausgewählten Eintrages angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Konvertierungsregel wird aus der Datenbank gelöscht und der entsprechende Eintrag wird aus dem Container ANWENDUNGEN entfernt.

5 Konvertierungen mit Editor bearbeiten

- **Wählen Sie die gewünschte Klasse aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Klasse, deren Konvertierungsregeln Sie bearbeiten wollen.

- **Markieren Sie die gewünschte Klasse**

Die Schaltfläche EDITOR wird aktiv.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**

Sie werden gefragt, ob Sie den Editor aufrufen möchten. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der EAI One Editor wird geöffnet und zeigt die Konvertierungen zur ausgewählten Anwendung an:

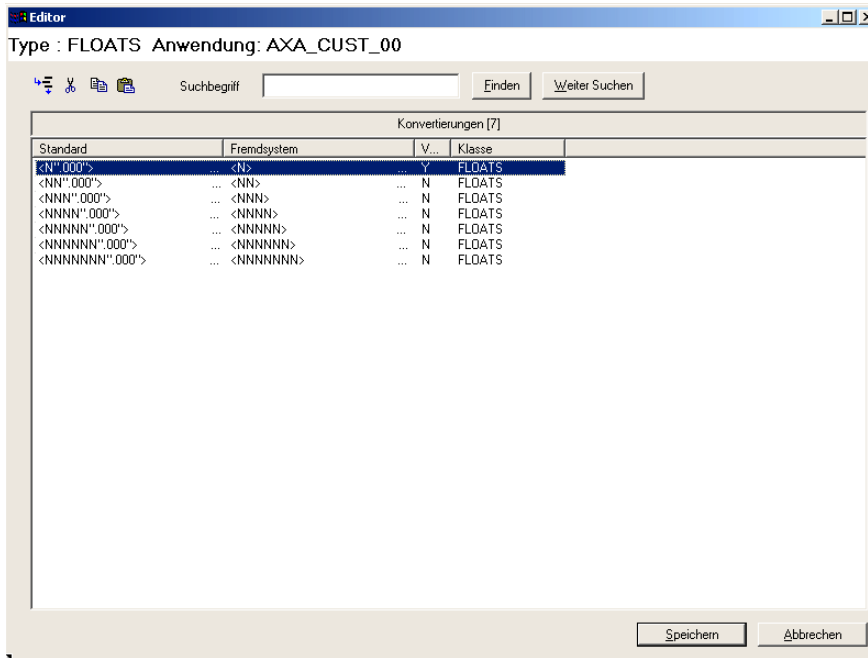


Abbildung 6-2: Editor in den Konvertierungen

- **Editieren Sie die Konvertierungsregeln**

Sie können die Konvertierungsregeln jetzt mit dem Editor bearbeiten.

Die einzelnen Spalten haben folgende Bedeutung:

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
KLASSE	Eingabe	Konvertierungsklasse
FREMSYSTEM	Eingabe	Wert bzw. Formatschablone in der Fremdapplikation
STANDARD	Eingabe	Wert bzw. Formatschablone in der EAI One-Applikation
VORGABE	Auswahl	Wählen Sie JA, falls es sich um den Vorgabewert handelt. Andernfalls wählen Sie NEIN.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Konvertierungsregeln werden in die Datenbank zurückgespeichert.

Definition von Standardobjektattributen

In dieser Maske werden die Attribute zu den Standardobjekten definiert.

Standardobjekte beschreiben die Eigenschaften (**Attribute**) eines Geschäftsprozesses, z.B. eines Auftrags. Sie beinhalten neben der Bezeichnung auch die grundlegenden Definitionen des Prozesses, z.B. Feldtypen und Feldlängen. Standardobjekte werden laut Namenskonvention in Großbuchstaben und ohne Trennzeichen geschrieben. Ihnen ist das Protokoll OBJ zugeordnet.

Jedes Standardobjekt kann Konvertierungen, Logik und Vorbelegung beinhalten, um die Inhalte der Attribute zu standardisieren. Dabei sind Struktur und Inhalt standardisiert.

Nachdem Sie auf das Menü ATTRIBUTE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske ATTRIBUTE. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Fielditems und EAI One zeigt die Registerkarte STANDARDOBJEKT-ATTRIBUTE an:

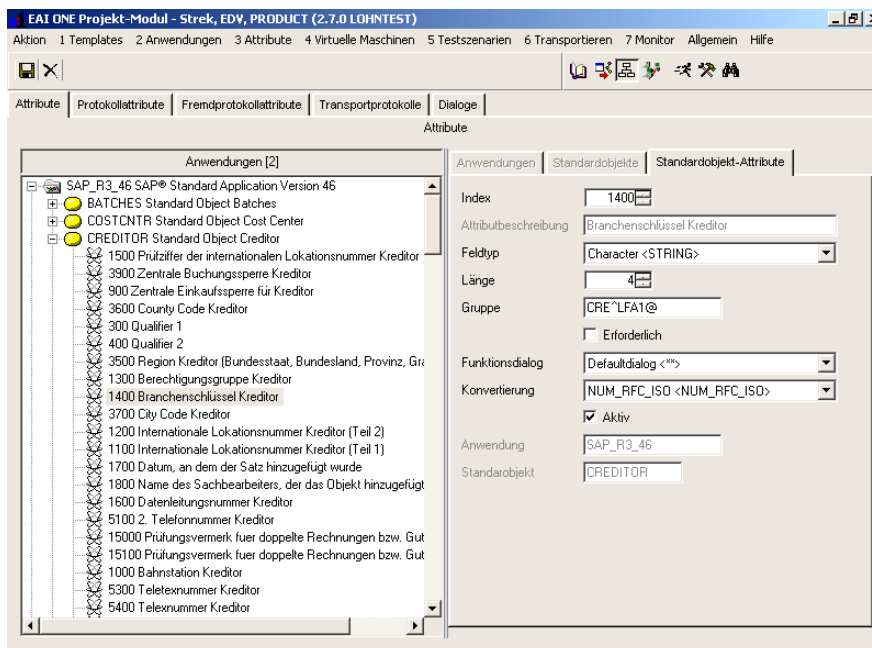


Abbildung 7-1: Bildschirm Attribute - Maske Standardobjekt-Attribute

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Standardobjekte

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Standardobjekte (Protokoll OBJ) mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Fielditems

In der untersten Ebene werden die Fielditems der Standardobjekte (Standardobjekt-Attribute) mit ihrer Beschreibung angezeigt.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Standardobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Standardobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Basisobjekt
- Beschreibung
- Standardobjektbezeichnung
- zugehörige Anwendung.

Außerdem wird angezeigt, ob das Standardobjekt aktiv ist.

Registerkarte Standardobjekt-Attribute

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Standardobjekt-Attribut in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Index
- Attributbeschreibung
- Feldtyp
- Länge
- Gruppe
- Serviceobjekt
- Konvertierung
- zugehörige Anwendung
- zugeordnetes Standardobjekt.

Außerdem wird angezeigt, ob das Attribut erforderlich und aktiv ist.

1 Standardobjektattribute definieren

- **Markieren Sie das gewünschte Standardobjekt**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Standardobjekt, dessen Attribut Sie definieren möchten.

In der Baumstruktur werden die zu dem Standardobjekt bereits definierten Attribute angezeigt.

Markieren Sie das Standardobjekt, für das Sie Attribute definieren wollen.

In der Registerkarte STANDARDOBJEKTE werden die Daten des ausgewählten Standardobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf den Reiter STANDARDOBJEKT-ATTRIBUTE**

Die Registerkarte STANDARDOBJEKT-ATTRIBUTE wird mit den Daten des zuletzt aufgerufenen Standardobjekt-Attributes angezeigt.

- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen AKTIV**
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt. Ein deaktiviertes Standardobjekt-Attribut kann beispielsweise nicht kopiert werden.

Hinweis

Beim Start des Object Handlers überprüft wird, ob dieses Standardobjekt-Attribut für die Kommunikation benötigt wird.

Kontrollkästchen
Erforderlich

Attribute, die in mindestens zwei Anwendungen genutzt werden, werden beim Start des Object Handlers automatisch auf Erforderlich gesetzt. Werden die Standardobjekt-Attribute nicht oder nur in einer Anwendung benötigt, dann werden sie deaktiviert. Dadurch werden die zu übertragenden Daten auf das erforderliche Minimum begrenzt.

- **Geben Sie einen Index ein**
Geben Sie im Feld INDEX einen Index ein.
Der Index bestimmt die Reihenfolge der Standardobjekt-Attribute innerhalb des Standardobjektes.

Wenn Sie hier einen Index eingeben, der im Standardobjekt bereits existiert, wird beim Speichern ein Fehlermeldung angezeigt.

Fehler-
meldung

- **Wählen Sie den Feldtyp aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld FELDTYP den gewünschten Datentyp des Standardobjekt-Attributs aus, z.B. Character, Alphanumeric, Date.
- **Geben Sie die Länge ein**
Geben Sie im Feld LÄNGE die maximale Zeichenzahl einer des Attributes ein.
Das Feld ist alphanumerisch und darf maximal 5 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie die Gruppe ein**
Geben Sie in das Feld Gruppe die Gruppe ein, in der sich das Attribut befinden soll.
Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein.
- **Wählen Sie das gewünschte Serviceobjekt aus**
Wählen Sie im Feld SERVICEOBJEKT das gewünschte Serviceobjekt aus, dessen Dialog beim Übergeben der Attributdaten ausgeführt werden soll.
- **Wählen Sie die gewünschte Konvertierung aus**
Wählen Sie im Feld KONVERTIERUNG die Konvertierung aus, die beim Übergeben der Attributdaten durchgeführt werden soll.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das neue Standardobjekt-Attribut wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Standardobjektattribute ändern

- **Markieren Sie das gewünschte Attribut**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Standardobjekt, dessen Attribut Sie ändern möchten.

In der Baumstruktur werden die zu dem Standardobjekt bereits definierten Attribute angezeigt.

Markieren Sie das Attribut, das Sie ändern möchten.

In der Registerkarte STANDARDOBJEKT-ATTRIBUTE werden die Daten des ausgewählten Standardobjekt-Attributes angezeigt.

- **Ändern Sie die Daten**

Den Index können Sie nicht ändern, da es sich um ein Schlüsselfeld handelt.

Hinweis

Wenn Sie den Index ändern, wird ein neuer Eintrag angelegt.

Sie können folgende Daten ändern:

- Feldtyp
- Länge
- Gruppe
- Serviceobjekt
- Konvertierung

Die Felder ATTRIBUTBESCHREIBUNG, ANWENDUNG und STANDARDOBJEKT sind nur Anzeigefelder und können nicht geändert werden.

- **Aktivieren bzw. deaktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Hinweis

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt. Ein deaktiviertes Attribut kann beispielsweise nicht mit einem Protokollattribut verknüpft werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das geänderte Standardobjekt-Attribut wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Standardobjektattribute löschen

- **Markieren Sie das gewünschte Attribut**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Standardobjekt, dessen Attribut Sie löschen möchten.

In der Baumstruktur werden die zu dem Standardobjekt bereits definierten Attribute angezeigt.

Markieren Sie das Attribut, das Sie löschen möchten.

In der Registerkarte STANDARDOBJEKT-ATTRIBUTE werden die Daten des ausgewählten Attributes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie das Attribut entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das Standardobjekt-Attribut wird im Container ANWENDUNGEN nicht mehr angezeigt.

4 Standardobjekt-Attribute mit dem Editor bearbeiten

- **Wählen Sie die Anwendung aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die das zu bearbeitende Standardobjekt enthält.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung definierten Standardobjekte angezeigt.

- **Markieren Sie das gewünschte Standardobjekt**

Die Schaltfläche EDITOR wird aktiv.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**

Der EAI One Editor wird geöffnet und zeigt die Attribute des Standardobjektes an:

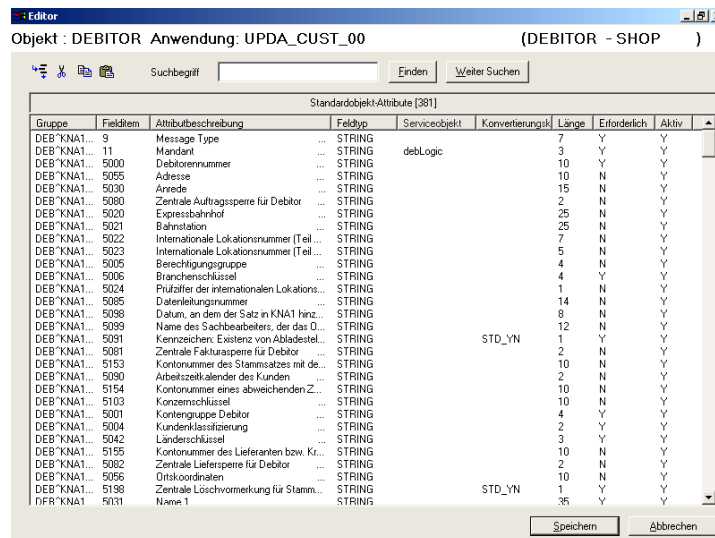


Abbildung 7-2: Editor im Standardobjekt

- **Editieren Sie die Standardobjekt-Attribute**

Sie können die Standardobjekt-Attribute jetzt mit dem Editor bearbeiten.

Die einzelnen Spalten haben folgende Bedeutung:

Spalte	Funktion	Bedeutung
GRUPPE	Eingabe	Gruppe, in der sich das Attribut befinden soll.
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, das dem Objektattribut zugeordnet ist.
ATTRIBUT-BESCHREIBUNG	Anzeige	Bezeichnung des Fielditems, das dem Objektattribut zugeordnet ist.

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
FELDTYP	Auswahl	Datentyp des Standardobjekt-Attributs
SERVICEOBJEKT	Auswahl	Serviceobjekt, dessen Dialog beim Übergeben der Attributdaten ausgeführt werden soll.
KONVERTIERUNGS- KLASSE	Auswahl	Konvertierung, die beim Übergeben der Attributdaten durchgeführt werden soll.
LÄNGE	Eingabe	Maximale Länge der Daten
ERFORDERLICH	Auswahl	Hier sind verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.
AKTIV	Auswahl	Hier sind verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Standardobjekt-Attribute werden zurück in die Datenbank geschrieben.

Definition von Protokollattributen

In der Maske PROTOKOLLATTRIBUTE kann für jede Anwendung der Aufbau der einzelnen Protokollattribute angezeigt werden. Hier können auch Änderungen und Neuzuordnungen vorgenommen werden.

Die Strukturen werden zu einem Schlüssel aus Anwendung, Objektname, Protokoll und Fielditem gespeichert.

Soll eine neue Struktur angelegt werden, muss zuvor die Kombination aus Anwendung und Objekt in der Maske ANWENDUNG definiert werden. Dem Objekt müssen das entsprechende Protokoll und ein Standardobjekt zugeordnet worden sein.

Nachdem Sie auf das Menü ATTRIBUTE und das Register PROTOKOLLATTRIBUTE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske PROTOKOLLATTRIBUTE:

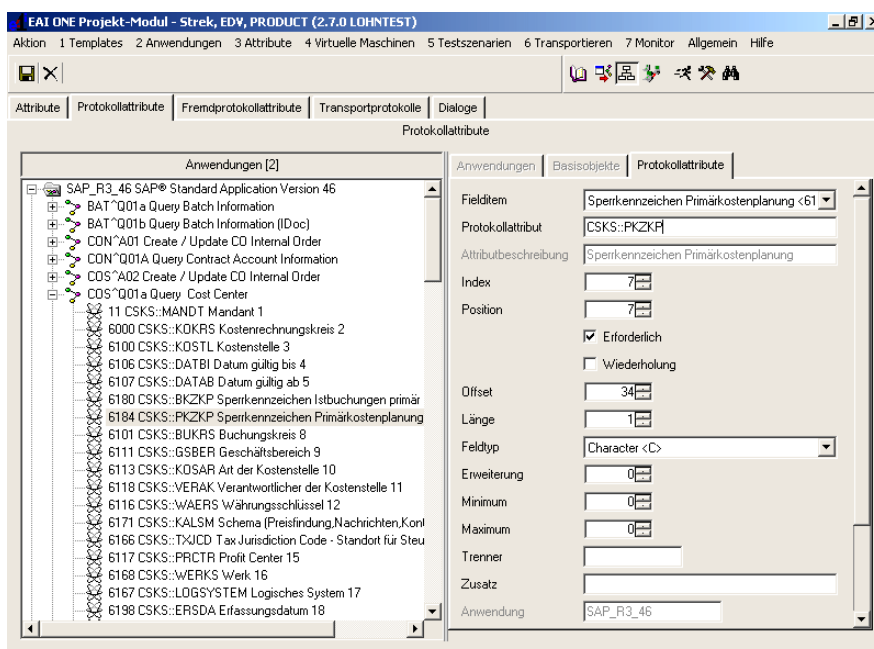


Abbildung 8-1: Bildschirm Attribute - Maske Protokollattribute

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt. Allerdings werden nur Anwendungen angezeigt, für die Objekte mit den Protokollen RFC, IDoc, SQL, HL7 oder EDIFACT definiert wurden.



Basisobjekte

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Basisobjekte mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt. Standardobjekte (Protokoll OBJ) werden nicht angezeigt.



Fielditems

In der dritten Ebene werden die Protokollattribute (Fielditems) eines Basisobjektes mit ihrer Bezeichnung und der Objektbezeichnung mit ihrer Beschreibung angezeigt.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Basisobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Basisobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Basisobjektbezeichnung
- Beschreibung
- zugeordnetes Standardobjekt
- verwendete Objekt Template
- zugehörige Anwendung.

Mit dem Kontrollkästchen AKTIV angezeigt, ob die Anwendung aktiviert ist.

Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Protokollattribute

In der Registerkarte PROTOKOLLATTRIBUTE werden die Attribute (Fielditems) des ausgewählten Basisobjektes angezeigt.

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Protokollattribut in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| • Fielditem | • Minimum |
| • Bezeichnung des Protokollattributes | • Maximum |
| • Attributbeschreibung | • Trenner |
| • Index | • Zusatz |
| • Position | • zugehörige Anwendung. |
| • Offset | • zugehöriges Basisobjekt |
| • Länge | • zugehöriges Protokoll |
| • Feldtyp | • zugehörige Branche |
| • Erweiterung | • zugehöriges Land |
| • Erforderlich | • Wiederholbar |

Nicht alle Felder sind für alle Arten von Protokollattributen notwendig. Genauere Angaben dazu finden Sie in den nachfolgenden Erklärungen.

1 RFC Protokollattribute eingeben

Bevor Sie RFC-Protokollattribute eingeben können, müssen Sie die benötigten Felder der Tabellen des SAP-Systems mit Hilfe der Maske FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE laden. Alle benötigten Angaben für die Attribute, z.B. Position und Datentyp, werden dabei mitgeladen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel "Laden von Fremdprotokollattributen" auf Seite 9-1.

Bereits vorhandene Zuordnungen von Attributen zu Fielditems werden aus anderen Objekten übernommen. Sie müssen diese anschließend nur überprüfen und fehlende Informationen ergänzen.

- **Offset**
Angabe der Offsetposition des Attributs in der Nachricht
- **Länge**
Angabe der Länge des Attributs in der Nachricht
- **Datentyp**
Angabe des Datentyps des Attributs
- **Nachkommastellen**
Anzahl der Nachkommastellen eines numerischen Datentyps
- **Position**
Position des Attributs in der Nachricht
- **Attribut**
SAP-Tabellenfelder werden durch den Tabellennamen und durch den Attributnamen identifiziert. Diese sind durch zwei Doppelpunkte getrennt anzugeben.
- **Referenz**
Dieses Feld kann als Bemerkungsfeld genutzt werden.
- **Wiederholbar, Erforderlich, Trenner**
Ohne Bedeutung für RFC Protokollattribute
- **Index**
Ist immer als 1 zu definieren.

2 IDoc Protokollattribute eingeben

Bevor Sie IDoc Protokollattribute eingeben können, müssen Sie die benötigten Felder der IDoc-Methoden des SAP-Systems mit Hilfe der Maske FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE laden. Alle benötigten Angaben für die Attribute, z.B. Position, Offset, Länge und Datentyp, werden dabei mitgeladen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel "Laden von Fremdprotokollattributen" auf Seite 9-1.

Bereits vorhandene Zuordnungen von Attributen zu Fielditems werden aus anderen Objekten übernommen. Sie müssen diese anschließend nur überprüfen und fehlende Informationen ergänzen.

- **Offset**
Angabe der Offsetposition des Attributs in der Nachricht

- **Länge**
Angabe der Länge des Attributs in der Nachricht
- **Datentyp**
Angabe des Datentyps des Attributs
- **Nachkommastellen**
Anzahl der Nachkommastellen eines numerischen Datentyps
- **Position**
Position des Attributs in der Nachricht
- **Attribut**
Den IDoc Feldern werden die übergeordneten Segment-Bezeichnungen sowie der Feldname zugeordnet. Die Segment-Bezeichnungen sind dabei hierarchisch absteigend und jeweils durch zwei Doppelpunkte getrennt anzugeben. Als letztes wird der Feldname angegeben, durch zwei Doppelpunkte von den Segment-Bezeichnungen getrennt.
Bei einigen IDoc Segmenten ist die Bedeutung einiger Felder vom Inhalt eines besonderen Feldes abhängig.

Qualifier-
Feld

Dieses Feld wird als Qualifier-Feld bezeichnet. Qualifier-Felder werden wie folgt gekennzeichnet:

<Segmente>::<Feldname><LZ><Beispielinhalt><LZ>\$Q

Der Beispielinhalt muss einen möglichen Inhalt des Qualifier-Feldes enthalten.

Wurde der Qualifier gesetzt, können in diesem Segment Felder definiert werden, die durch den Qualifier beeinflusst werden.

Diese werden wie folgt definiert:

<Segmente>::<Feldname><LZ><Qualifier-Inhalt>

Stimmt der Inhalt des Qualifier-Feldes mit dem in der Protokolldefinition angegebenen Qualifier-Inhalt überein, dann wird der Inhalt dieses Feldes dem entsprechenden Fielditem zugeordnet.

- **Referenz**
Beschreibung des Attributs
- **Wiederholbar, Erforderlich, Trenner**
Ohne Bedeutung für IDoc Protokollattribute
- **Index**
Ist immer als 1 zu definieren.

3 SQL Protokollattribute eingeben

Bevor Sie SQL Protokollattribute eingeben können, müssen Sie die benötigten Felder der Tabelle mit Hilfe der Maske FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE laden. Alle benötigten Angaben für die Attribute Länge und Datentyp werden dabei mitgeladen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel "Laden von Fremdprotokollattributen" auf Seite 9-1.

Sie müssen diese anschließend nur überprüfen und fehlende Informationen ergänzen.

- **Länge**
Angabe der Länge des Attributs in der Nachricht
- **Datentyp**
Angabe des Datentyps des Attributs
- **Attribut**
Datenbankfelder werden durch den Tabellennamen und das Feld definiert, die durch zwei Doppelpunkte voneinander getrennt werden.
- **Erforderlich**
Ist das Feld leer, wird es mit 0 oder einem Leerzeichen gefüllt.
- **Referenz**
Beschreibung des Attributs
- **Klausel**
Legt fest, ob das Protokollattribut in der Where-Klausel und/oder der Attributliste automatisch eingefügt werden soll.
- **Trenner, Nachkommastellen, Position**
Ohne Bedeutung für SQL Protokollattribute
- **Index**
Ist immer als 1 zu definieren.

4 HL7 Protokollattribute eingeben

HL7 Protokollattribute müssen von Hand eingegeben werden.

- **Länge**
Angabe der Länge des Attributs in der Nachricht
- **Datentyp**
Angabe des Datentyps des Attributs
- **Attribut**
HL7 Felder werden durch die Segmentgruppe, den Segmentbezeichner und die Feldnummer definiert. Diese werden jeweils durch zwei Doppelpunkte voneinander getrennt.
- **Erforderlich**
Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, dann fällt das Feld nicht weg, auch wenn es leer ist. Wird im Eingabefeld die Zahl 4 eingegeben, dann ist das Segment erforderlich, in dem sich dieses Feld befindet.
- **Wiederholbar**
Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, kann sich dieses Feld wiederholen. Wird im Eingabefeld die Zahl 4 eingegeben, dann ist das Segment wiederholbar, in dem sich dieses Feld befindet.
- **Referenz**
Beschreibung des Attributs
- **Position**
Position des Attributs in der Nachricht
- **Länge, Offset, Nachkommastellen, Trenner**
Ohne Bedeutung für HL7 Protokollattribute

- **Index**

Allen Segmentbezeichnern wird das Fielditem 0 zugeordnet. Ebenso können bei der HL7 Protokolldefinition anderen Fielditems mehrere Protokollattribute zugeordnet werden.

Dazu muss jedem Protokollattribut, das dem gleichen Fielditem zugeordnet werden soll, ein anderer Index zugeordnet werden.

5 EDIFACT Protokollattribute eingeben

EDIFACT Protokollattribute müssen von Hand eingegeben werden.

- **Länge**

Angabe der Länge des Attributs in der Nachricht

- **Datentyp**

Angabe des Datentyps des Attributs

- **Attribut**

Den EDIFACT Feldern werden die übergeordneten Segment Bezeichnungen und der Feldname zugeordnet. Die Segment-Bezeichnungen sind dabei hierarchisch absteigend und jeweils durch zwei Doppelpunkte getrennt anzugeben. Als letztes wird der Feldname angegeben, durch zwei Semikolons von den Segment-Bezeichnungen getrennt.

Soll ein Segment wiederholbar sein, wird nach dem Segmentnamen ein * eingegeben.

- **Referenz**

Beschreibung des Attributs

- **Position**

Position des Attributs in der Nachricht

- **Wiederholbar, Erforderlich, Länge, Offset, Nachkommastellen, Trenner**

Ohne Bedeutung für EDIFACT Protokollattribute

- **Index**

Allen Segmentbezeichnern wird das Fielditem 0 zugeordnet. Ebenso können bei der EDIFACT Protokolldefinition anderen Fielditems mehrere Protokollattribute zugeordnet werden.

Dazu muss jedem Protokollattribut, das dem gleichen Fielditem zugeordnet werden soll, ein anderer Index zugeordnet werden.

6 XML Protokollattribute eingeben

Wenn ein XML-Dokument bereits als Datei (Fremdapplikationsobjekt) vorliegt, können Sie dieses mit Hilfe der Maske FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE laden. Alle benötigten Angaben für die Attribute, z.B. Position und Datentyp, werden dabei mitgeladen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel "Laden von Fremdprotokollattributen" auf Seite 9-1.

Bereits vorhandene Zuordnungen von Attributen zu Fielditems werden aus anderen Objekten übernommen. Sie müssen diese anschließend nur überprüfen und fehlende Informationen ergänzen.

- **Länge**
Nicht erforderlich
- **Datentyp**
Angabe des Datentyps des Attributs
- **Attribut**
Den XML Feldern werden die übergeordneten Segment-Bezeichnungen und der Feldname zugeordnet. Die Segment-Bezeichnungen sind dabei hierarchisch absteigend und jeweils durch zwei Doppelpunkte getrennt anzugeben. Als letztes wird der Feldname angegeben.
- **Referenz**
Beschreibung des Attributs
- **Position**
Position des Attributs in der Nachricht
- **Erforderlich,**
Dieses Attribut muss gesetzt werden, wenn die Protokollattribute ohne Inhalt übertragen werden sollen.
- **Wiederholbar,**
Dieses Feld muss gesetzt werden, wenn das gleiche Protokollattribut mit unterschiedlichen Werten im XML Dokument wiederholt werden soll (z.B. Auftragspositionen).
- **Datentyp**
Dieses Feld muss definiert werden um gegebenenfalls Binärdaten einzubinden
- **Index**
Dazu muss jedem Protokollattribut, das dem gleichen Fielditem zugeordnet werden soll, ein anderer Index zugeordnet werden.

7 Protokollattribut-Definitionen ändern

- **Wählen Sie das gewünschte Attribut aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, für die Sie Änderungen vornehmen möchten.
Erweitern Sie das Basisobjekt, dessen Protokollattribute Sie ändern wollen.
Im Container ANWENDUNGEN werden die bereits zu dem Objekt definierten Protokollattribute angezeigt.
- **Wählen Sie das gewünschte Protokollattribut aus**
Wählen Sie im Container ANWENDUNGEN das Protokollattribut aus, dessen Parameter Sie ändern möchten.
In der Registerkarte PROTOKOLLATTRIBUTE werden die Daten des Protokollattributes angezeigt.
- **Ändern Sie die entsprechenden Daten**
Fielditem und Index sind Schlüsselfelder und können nicht geändert werden.

Wenn Sie in den Feldern FIELDITEM und INDEX eine Kombination von Werten eingeben, die bereits existiert, werden die Einträge für diese Kombination überschrieben.

Achtung

Hinweis

Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird ein neues Protokollattribut angelegt.

- **Ändern Sie, falls erforderlich, die Zuordnung**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Basisobjekt, welches das gewünschte Protokollattribut enthält.
Markieren Sie das Protokollattribut, bei dem Sie die Zuordnung zwischen Fielditem und Protokollattribut ändern wollen.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag ersetzen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das geänderte Protokollattribut wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

8 Protokollattribute löschen

- **Wählen Sie das gewünschte Attribut aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, aus der Sie Protokollattribute löschen möchten.
Erweitern Sie das Basisobjekt, welches das zu löschende Protokollattribut enthält.
Im Container ANWENDUNGEN werden die bereits zu dem Basisobjekt definierten Protokollattribute angezeigt.
- **Wählen Sie das gewünschte Protokollattribut aus**
Wählen Sie im Container ANWENDUNGEN das Protokollattribut aus, das Sie löschen möchten.
In der Registerkarte PROTOKOLLATTRIBUTE werden die Daten des Protokollattributes angezeigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Das Protokollattribut wird aus dem Container ANWENDUNGEN gelöscht.

9 Protokollattribute mit Editor bearbeiten

- **Markieren Sie die das gewünschte Objekt**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die das zu bearbeitende Basisobjekt enthält.
Markieren Sie das Basisobjekt, welches die Protokollattribute enthält, die Sie editieren möchten.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**
Der EAI One Editor wird geöffnet und zeigt die Protokollattribute zum ausgewählten Basisobjekt an:

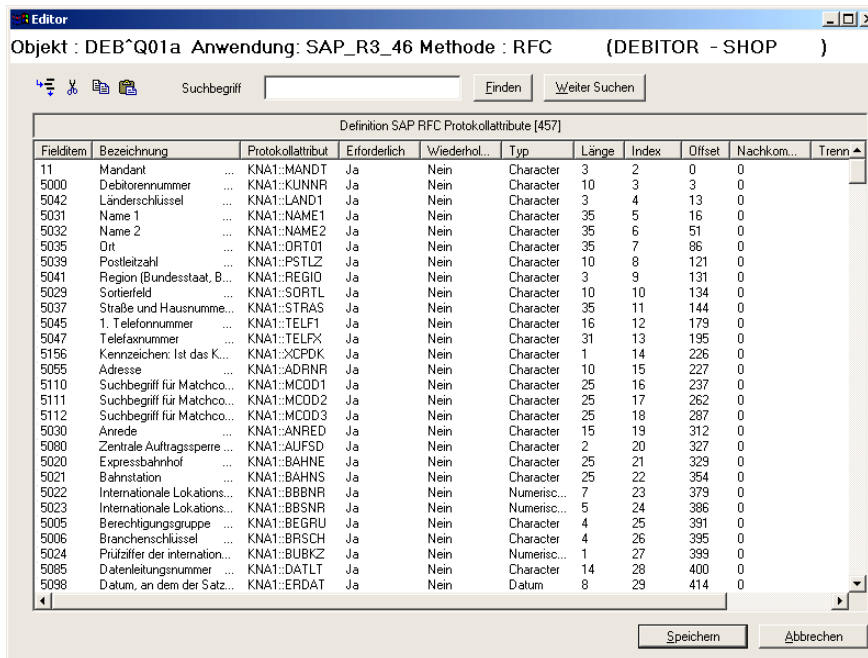


Abbildung 8-2: Editor in den Protokollattributen

- **Editieren Sie die Protokollattribute**
Sie können die Protokollattribute jetzt mit dem Editor bearbeiten.

Abhängig vom Protokoll des editierten Objekts werden unterschiedliche Spalten angezeigt.

Hinweis

Die einzelnen Spalten haben folgende Bedeutung:

Spalte	Funktion	Bedeutung
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, dem das Protokollattribut zugeordnet ist.
BEZEICHNUNG	Anzeige	Bezeichnung des Fielditems, dem das Protokollattribut zugeordnet ist.
PROTOKOLLATTRIBUT	Eingabe	Definition des Protokollattributs
ERFORDERLICH	Auswahl	Abhängig vom Protokoll sind hier verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.
WIEDERHOLBAR	Auswahl	Abhängig vom Protokoll sind hier verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.
TYP	Auswahl	Datentyp des Protokollattributs

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
INDEX	Eingabe	Indizierung mehrerer Protokollattribute zum selben Fielditem.
BESCHREIBUNG	Eingabe	Beschreibung des Attributs

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****
 Sie werden gefragt, ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
 Die geänderten Protokollattribute werden zurück in die Datenbank geschrieben.

10 Einstellungen für das Protokoll vornehmen

- **Markieren Sie die das gewünschte Objekt**
 Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die das Basisobjekt enthält, für das Sie die Einstellungen vornehmen möchten.
 Markieren Sie dieses Basisobjekt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN****
 Ein Dialogfenster wird angezeigt, in dem Sie die Einstellungen für das entsprechende Protokoll vornehmen können.
- **Nehmen Sie die Einstellungen vor**
 Je nachdem, welches Protokoll ausgewählt wurde, können Sie verschiedene Einstellungen zum Protokoll vornehmen.
 Sobald Sie alle notwendigen Felder ausgefüllt haben, wird die Schaltfläche FERTIGSTELLEN aktiv.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **FERTIGSTELLEN****
 Sie werden gefragt ob Sie die bestehende Konfiguration überschreiben wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
 Die geänderten Einstellungen werden zurück in die Datenbank geschrieben.

Laden von Fremdprotokollattributen

In der Maske FREMDPROTOKOLLATTRIBUTE können Sie für jedes Objekt einer Anwendung die Protokollattribute aus einem Fremdsystem laden. Welche Protokollattribute geladen werden müssen, ist im Fremdapplikationsobjekt festgelegt worden.

Ein Fremdapplikationsobjekt ist die Deklaration einer Gruppierung im Fremdsystem, z.B. ein Datenbanktabellenname, ein XML-Dokument oder ein SAP®-Basistyp. Er wird benutzt, um die Einzelattribute aus der Fremdapplikation automatisch zu ermitteln.

Außerdem können Sie Unterschiede in den Attributen zweier Datenbanken ermitteln und Objekt Template-Einträge erzeugen.

Nachdem Sie auf das Menü ATTRIBUTE und das Register FREMDPROTOKOLLATTRIBUTE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske FREMDPROTOKOLLATTRIBUTE:

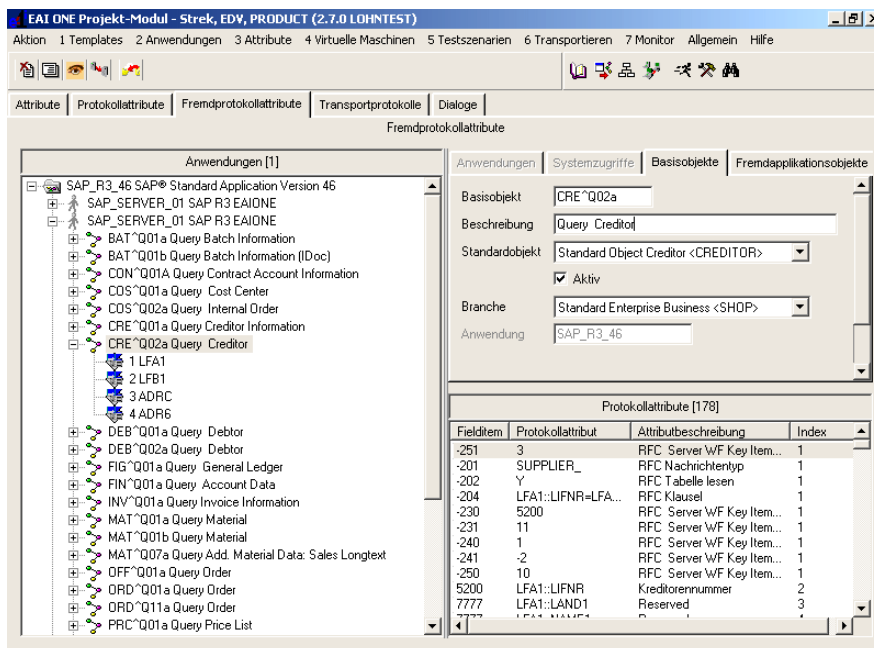


Abbildung 9-1: Bildschirm Attribute - Maske Fremdprotokollattribute

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:



Anwendung

In der obersten Ebene werden die auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt. Allerdings werden nur Anwendungen angezeigt, für die eine virtuelle Maschine mit einem Systemzugriff definiert wurde.

Container
Quell
Objekte



Systemzugriff

In der zweiten Ebene werden alle Benutzer von Fremdsystemen angezeigt, die zu der jeweiligen Anwendung in der Maske SYSTEMZUGRIFFE definiert wurden.



Basisobjekt

In der dritten Ebene werden zu jedem Systemzugriff die Objekte der übergeordneten Anwendungen angezeigt, zu denen Fremdapplikationsobjekte definiert wurden.



Fremdprotokollattribut

In der vierten Ebene werden die Fremdprotokollattribute angezeigt, die dem Basisobjekt zugeordnet wurden.

Das Symbol zeigt, zu welcher Art von Protokoll das Fremdapplikationsobjektattribut zugeordnet ist, z.B. zu einem Protokoll für den Zugriff auf SAP®.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Systemzugriffe

Folgende Angaben werden zu den Systemzugriffen angezeigt:

- Beschreibung
- System
- Kennung
- Passwort
- IP Adresse
- Land
- Mandant
- Systemnummer
- Letzter Zugriff
- Destination
- Release
- System ID
- Logon File

Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Basisobjekte

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Basisobjekt in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Basisobjektbezeichnung
- Beschreibung
- zugeordnetes Standardobjekt
- verwendete Objekt Template
- zugehörige Anwendung.

Mit dem Kontrollkästchen AKTIV angezeigt, ob die Anwendung aktiviert ist.

In der Registerkarte FREMDAPPLIKATIONSOBJEKTE werden alle Fremdapplikationsobjekte dargestellt, die zu diesem Basisobjekt in der Maske ANWENDUNGEN definiert wurden. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Fremdapplikationsobjekte

Im Container PROTOKOLLATTRIBUTE werden alle für ein Basisobjekt geladenen Protokollattribute angezeigt. Dadurch können Sie sofort sehen, ob das Laden erfolgreich war.

Container Protokollattribute

1 Fremdprotokollattribute laden

EAI One loggt sich in das ausgewählte Fremdsystem ein und lädt die Attribute zu den Fremdapplikationsobjekten des gewählten Basisobjekts. Die Attribute werden in der Registerkarte ANWENDUNGEN angezeigt.

Zuordnungen von Attributen zu Fielditems werden übernommen, wenn diese Zuordnungen bereits bei anderen Basisobjekten existieren. Dabei können die Basisobjekte einer beliebigen Anwendung zugeordnet sein.

Attribute, zu denen noch keine Zuordnung existiert, erhalten das Fielditem 7777 (Reserved) und müssen anschließend den richtigen Fielditems zugeordnet werden.

- **Wählen Sie das gewünschte Objekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die den benötigten Systemzugriff und das gewünschte Basisobjekt enthält.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die Daten der Anwendung angezeigt.

Erweitern Sie den Systemzugriff, mit dem Sie auf die Fremdapplikation zugreifen möchten.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des Systemzugriffs angezeigt.

Markieren Sie dann das Basisobjekt, zu dessen bereits definierten Fremdapplikationsobjekten Sie die Protokollattribute laden möchten.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des Basisobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche FREMDPROTOKOLLATTRIBUTE LADEN**

Sie werden gefragt, ob Sie die Attribute laden wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geladenen Attribute werden im Container PROTOKOLLATTRIBUTE angezeigt.

- **Attribute den Fielditems zuordnen**

Die Zuordnung der Fielditems zu den Attributen nehmen Sie für nicht bereits zusammengeführte Protokollattribute auf der Maske PROTOKOLLATTRIBUTE VOR.

2 Delta ermitteln

Das Delta wird zwischen den bereits zugeordneten Protokollattributen und den Attributen der Strukturen im SAP®- System ermittelt.

- **Wählen Sie das Objekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, zu der Sie das Delta ermitteln möchten.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die Daten der Anwendung angezeigt.

Erweitern Sie den Systemzugriff auf die Fremdapplikation, mit dessen Strukturen Sie die bereits zugeordneten Protokollattribute vergleichen wollen.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des Systemzugriffs angezeigt.

Markieren Sie das Basisobjekt, dessen bereits zugeordnete Protokollattribute Sie überprüfen möchten.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des Basisobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche DELTA**

Sie werden gefragt, ob Sie das Delta ermitteln wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Dieses Delta wird In der Registerkarte PROTOKOLLATTRIBUTE angezeigt.

3 Objekt Template-Einträge erzeugen

Die Beschreibungen zu den bereits vorhandenen Fremdprotokollattributen werden aus den Strukturen im SAP®-System geladen.

Achtung

Eventuell schon vorhandene Beschreibungstexte werden überschrieben.

- **Wählen Sie das Basisobjekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, zu der Sie die Beschreibungen laden möchten.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die Daten der Anwendung angezeigt.

Erweitern Sie den Systemzugriff auf die Fremdapplikation, aus dessen Strukturen Sie die Beschreibungen laden wollen.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des Systemzugriffs angezeigt.

Markieren Sie das Objekt, dessen Attributbeschreibungen Sie aktualisieren möchten.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des Basisobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche OBJEKT TEMPLATE-EINTRÄGE GENERIEREN**

Sie werden gefragt, ob Sie die Objekt Template-Einträge generieren lassen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Return-Taste.

Die Beschreibungen werden im Container PROTOKOLLATTRIBUTE angezeigt.

4 Masterattribute laden (IDoc)

Die vom SAP®-Release unabhängigen Attributbeschreibungen von IDoc Strukturen werden in die Masterattribute geladen. Die Masterattribute werden als Referenz für das Laden der Fremdprotokollattribute für IDoc Strukturen verwendet.

- **Wählen Sie das Basisobjekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, zu der Sie die Beschreibungen in die Masterdaten laden möchten.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die Daten der Anwendung angezeigt.

Erweitern Sie den Systemzugriff auf die Fremdapplikation, aus dessen Strukturen Sie die Beschreibungen laden wollen.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des Systemzugriffs angezeigt.

Markieren Sie das Basisobjekt, dessen Masterattribute Sie laden möchten.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des Basisobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche MASTERDATEN**

Sie werden gefragt, ob Sie die Masterattribute laden wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Masterdaten werden aus der Fremdapplikation ausgelesen und in der Datenbank gespeichert.

5 Protokollattribute nach Master transferieren (IDoc)

Die Zuordnung von Fielditems zu Protokollattributen von IDoc Strukturen werden in die Masterattribute übernommen. Diese Zuordnungen werden beim erneuten Laden der Protokollattribute für IDoc Strukturen berücksichtigt.

- **Wählen Sie das Basisobjekt aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, zu der Sie die Zuordnungen speichern möchten.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die Daten der Anwendung angezeigt.

Erweitern Sie den Systemzugriff auf eine Fremdapplikation.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des Systemzugriffs angezeigt.

Markieren Sie das Basisobjekt, dessen Zuordnungen Sie in die Master-Attribute übernehmen möchten.

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden die Daten des Basisobjektes angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche XFER MASTER**

Sie werden gefragt, ob Sie die Attribute in die Masterdaten übernehmen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die eingestellten Zuordnungen werden in die Masterdaten gespeichert.

Definition von Transportprotokollen

In der Maske TRANSPORTPROTOKOLLE kann für jede Anwendung die Konfiguration der Basisobjekte zu einzelnen Transportprotokollen angezeigt werden. Hier können auch Änderungen und Neuordnungen vorgenommen werden.

Die Einstellungen werden zu einem Schlüssel aus Anwendung, Basisobjektnamen, Protokoll gespeichert. Einstellungen können nur zu vorhandenen Basisobjekten angelegt werden. Eine Kombination aus Anwendung und Basisobjekt muss zuvor in der Maske Anwendungen definiert werden.

Nachdem Sie auf das Menü ATTRIBUTE und das Register TRANSPORT PROTOKOLLE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske TRANSPORTPROTOKOLLE:

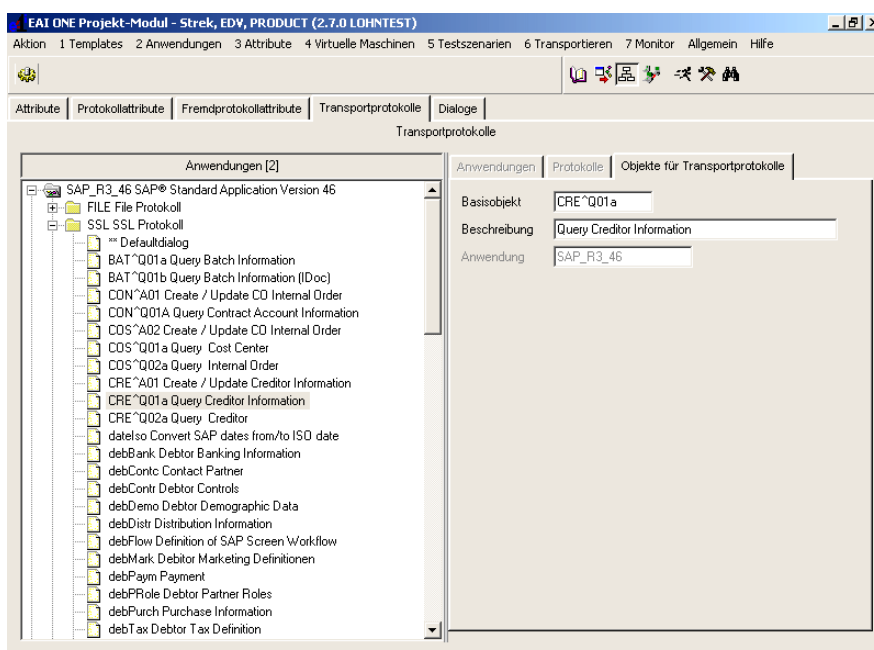


Abbildung 10-1: Bildschirm Attribute - Maske Transportprotokolle

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen

Anwendung
In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.

Transportprotokolle
In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Transportprotokolle angezeigt.

Objekte für Transportprotokolle
In der dritten Ebene werden die Basisobjekte angezeigt, die den jeweiligen Transportprotokollen zugeordnet wurden.

Registerkarte Anwendungen In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Protokolle In der Registerkarte PROTOKOLLE werden die Daten der Transportprotokolle angezeigt.

Folgende Angaben werden zu dem jeweiligen Anwendungen in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Protokoll
- Typ und
- Beschreibung
- Anwendung mit Beschreibung
- Land

Registerkarte Objekte für Transportprotokolle In der Registerkarte OBJEKTE FÜR TRANSPORTPROTOKOLLE werden die Daten des ausgewählten Basisobjektes mit Beschreibung und die zugehörige Anwendung angezeigt.

1 Einstellungen für das Protokoll vornehmen

- **Wählen Sie das gewünschte Transportprotokoll aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und das Transportprotokoll, zu dem Sie Einstellungen vornehmen möchten. Sie haben die Wahl zwischen den Protokollen SSL, File und Zip.

In der Baumstruktur werden unter dem Transportprotokoll alle in EAI One definierten Basisobjekte angezeigt.

In der Registerkarte PROTOKOLLE werden die Daten des ausgewählten Transportprotokolls angezeigt.

- **Markieren Sie die das gewünschte Basisobjekt**

Markieren Sie das Basisobjekt, für das Sie ein Einstellungen vornehmen wollen.

In der Registerkarte OBJEKTE FÜR TRANSPORTPROTOKOLLE werden die Daten des ausgewählten Basisobjekts angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EINSTELLUNGEN**

Ein Dialogfenster wird geöffnet, in dem Sie die Einstellungen für das entsprechende Protokoll vornehmen können.

- **Nehmen Sie die Einstellungen vor**

Je nachdem, welches Transportprotokoll ausgewählt wurde, können Sie verschiedene Einstellungen zum Protokoll vornehmen.

Hinweis

Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie im Handbuch EAI One ADAPTER.

Sobald Sie alle notwendigen Felder ausgefüllt haben, wird die Schaltfläche FERTIGSTELLEN aktiv.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche FERTIGSTELLEN**

Sie werden gefragt, ob Sie die bestehende Konfiguration überschreiben wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Einstellungen werden zurück in die Datenbank geschrieben.

Definition von Dialogen

In der Maske DIALOGE können neue Dialoge geschrieben, vorhandene Dialoge geändert oder gelöscht werden.

Überall, wo keine Protokolldefinitionen möglich sind und proprietäre API's den Zugang ermöglichen, muss mit der EAI One-Dialogsprache gearbeitet werden.

Nachdem Sie auf das Menü ATTRIBUTE und das Register DIALOGE geklickt haben, öffnet EAI One die Maske DIALOGE:

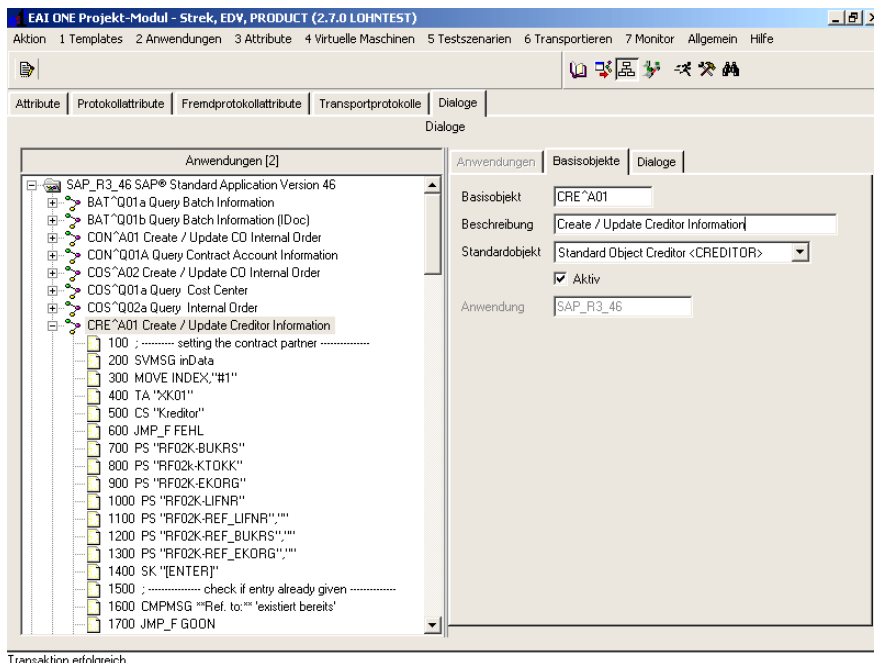


Abbildung 11-1: Bildschirm Attribute - Registerkarte Dialoge - Basisobjekte

Im Container ANWENDUNGEN werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen in einer Baumstruktur dargestellt.

Container
Anwendun-
gen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Basisobjekte

In der zweiten Ebene werden die Basisobjekte mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Prozessschritte

In der untersten Ebene werden die Prozessschritte des Dialogs angezeigt, der dem Basisobjekt zugeordnet wurde.

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Register-
karte An-
wendungen

Register-
karte Basis-
objekte

In der Registerkarte BASISOBJEKTE werden der Name des ausgewählten Basisobjektes, eine Beschreibung, das zugeordnete Standardobjekt sowie die zugehörige Anwendung angezeigt. Außerdem wird angezeigt, ob das Basisobjekt aktiviert wurde.

1 Hinweise für die Dialogschreibung

Ein Dialog besteht aus einer Abfolge von Prozessschritten. Die Prozessschritte innerhalb eines Dialoges werden sequentiell abgearbeitet. Einige Prozessschritte verändern die Reihenfolge, in der die Prozessschritte abgearbeitet werden. Die im Klartext vorliegenden Prozessschritte werden erst während der Ausführung des Dialoges ausgewertet, d.h. in eine Folge von Befehlen umgewandelt, die zur Ausführung des jeweiligen Prozessschrittes nötig sind.

Die Dialoge werden vom Interpreter nicht vorab auf syntaktische Richtigkeit überprüft. Schreibfehler wirken sich somit erst während der Laufzeit des Dialoges aus. Bei falscher Schreibweise von Parametern, insbesondere von Variablen, werden Werte benutzt, die nicht definiert sind und zu unvorhergesehenen Ergebnissen führen. Deshalb muss die Funktionstüchtigkeit von Dialogen überprüft werden. Eine Analyse der Protokolldateien ist unbedingt erforderlich, um die vom Dialog ausgeführten Prozessschritte zu überprüfen.

Es gibt unterschiedliche Sätze von Prozessschritten für die Dialogschreibung. Diese Befehlssätze sind im REFERENZHANDBUCH beschrieben. Die SAP-Prozessschritte werden für die Dialoge benötigt, über die mit dem SAP-System kommuniziert wird (C-API Schnittstelle). Der andere Satz wird für die Durchführung des Object-Handlings über sogenannte Object Handling-Dialoge benötigt.

Einige Prozessschritte sind in beiden Sätzen vorhanden.

1.1 Prozessschritte

Jede Dialogzeile enthält einen Prozessschritt, der mit seinen Parametern ausgeführt wird. Unbekannte Prozessschritte werden ignoriert und die Dialogausführung beim nachfolgendem Prozessschritt fortgesetzt.

Ein Prozessschritt kann entweder erfolgreich abgearbeitet werden oder fehlschlagen.

Jeder Dialog sollte mit der Aktion RET (Return) abgeschlossen werden. Die genaue Beschreibung der möglichen Prozessschritte finden Sie im Referenzhandbuch.

1.2 Sprünge und Sprungmarken

Einige Dialogzeilen verändern die normalerweise sequentielle Abarbeitung der Prozessschritte. Sie beziehen sich auf symbolische Namen von max. 4 Zeichen Länge, sogenannte Sprungmarken. Jede Dialogzeile kann solch einen symbolischen Namen durch einen Eintrag im Sprungmarken-Feld erhalten.

Ob der Dialog sequentiell oder bei einer bestimmten Sprungmarke fortgesetzt wird, ist bei einigen Prozessschritten von bestimmten Vorausset-

zungen abhängig. Diese Voraussetzungen werden in der Beschreibung dieser Prozessschritte im Referenzhandbuch erläutert.

Wenn ein Sprungmarke innerhalb eines Dialoges mehrfach vorhanden ist, kann es zu Fehlern kommen, weil nicht eindeutig definiert ist, bei welcher der gleich benannten Dialogzeilen die Ausführung des Dialoges fortgeführt werden soll.

Wird ein Sprungmarke als Sprungziel angegeben, die im Dialog nicht definiert ist, wird nicht gesprungen, sondern der Dialog in der Folgezeile fortgeführt.

1.3 Unterdialog

Der Prozessschritt CD (Call Dialog) unterbricht die sequentielle Ausführung des Dialoges. Der als Parameter dieses Prozessschrittes angegebene Dialog wird als Unterdialog ausgeführt. Danach wird die Ausführung des aufrufenden Dialoges bei dem Prozessschritt fortgesetzt, der auf den Prozessschritt CD folgt.

1.4 Variablen

Variablen können innerhalb eines Dialoges definiert werden. Dazu wird ein bisher unbekannter Variablenname als Parameter eines Dialogbefehls angegeben, der auch Variablen als Parameter akzeptiert.

Auf den Inhalt einer Variablen wird durch ihren Variablennamen referenziert. Dieser muss mit einem Buchstaben beginnen, auf den eine Kombination aus Buchstaben, Ziffern und ‚_‘ folgen kann. Variablen sind nur innerhalb des Dialoges bekannt, in dem sie definiert wurden. Soll eine Variable global innerhalb der Anwendung bekannt sein, muss ihr Name mit ‚\$‘ beginnen. Variablennamen sollten eindeutig und selbsterklärend sein.

Der Inhalt der Variablen wird als Text gespeichert. Vergleiche werden generell lexikographisch, allerdings unter der Berücksichtigung von Gross- und Kleinschreibung ausgeführt. Kleingeschriebenen Zeichen wird ein grösserer Wert zugeordnet als grossgeschriebenen Zeichen.

Groß/Kleinschreibung

2 Dialogzeile hinzufügen

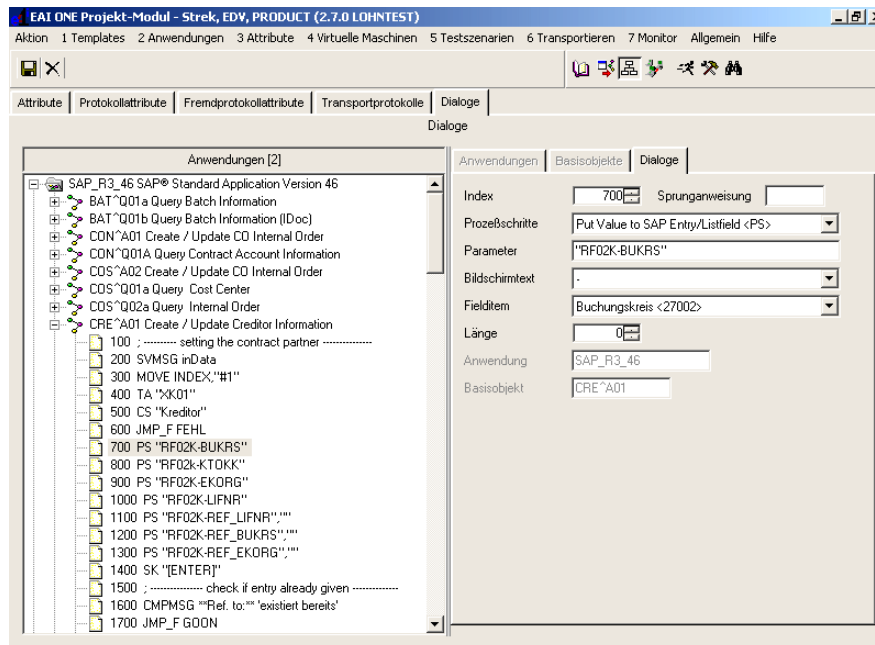


Abbildung 11-2: Bildschirm Attribute - Maske Dialoge

- **Wählen Sie die gewünschte Dialogzeile aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNG die Anwendung und das Basisobjekt, deren Dialogzeile Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie die Dialogzeile, die ausgeführt werden soll.

In der Registerkarte DIALOGS werden die Daten des ausgewählten Dialogschritts angezeigt.

- **Geben Sie die Zeilennummer ein**

Achtung

Eine andere Dialogzeile wird überschrieben, falls die eingegebene Zeilennummer bereits existiert.

Geben Sie im Feld INDEX die Zeilennummer ein. Dieses Feld ist das Schlüsselfeld. Es ist alphanumerisch und darf maximal 7 Zeichen lang sein.

Die Prozessschritte werden in der Reihenfolge der Zeilennummern abgearbeitet.

Die Zeilennummern müssen nicht lückenlos vergeben werden. Machen Sie in der Nummerierung größere Sprünge, um nachträglich Code einfügen zu können.

- **Geben Sie, falls erforderlich, die Sprungmarke ein**

Geben Sie, falls erforderlich, in das Feld SPRUNGMARKE eine Bezeichnung für die Sprungmarke ein.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 4 Zeichen lang sein.

Diese Bezeichnung dient einigen Prozessschritten als Markierung, um die Fortsetzung des Dialoges bei diesem Prozessschritt zu bewirken.

- **Geben Sie, falls erforderlich, Details ein**

Geben Sie, falls erforderlich, in das Feld **DETAIL** für den Prozessschritt benötigte Werte und Variablen ein.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

Welche Parameter hier sinnvoll sind, hängt von dem ausgewählten Prozessschritt ab und sollte dem **REFERENZHANDBUCH** entnommen werden.

- **Geben Sie, falls erforderlich, die Länge ein**

Geben Sie im Feld **LÄNGE** die maximale Zeichenzahl einer Variablen oder eines Nachrichtenfeldes an.

Das Feld ist alphanumerisch und darf maximal 5 Zeichen lang sein.

- **Wählen Sie, falls erforderlich, das gewünschte Fielditem aus**

Im Dropdown-Listefeld **FIELDITEM** werden die Felder des Standardobjektes angezeigt, das dem Dialog über die Objektdefinition in der Maske **ANWENDUNGEN** zugeordnet wurde.

- **Wählen Sie, falls erforderlich, den Bildschirmtext aus**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld **BILDSCHIRMTEXTE** den entsprechenden Text aus.

Wenn Sie im Dropdown-Listefeld einen Eintrag auswählen, hat dieser Vorrang vor dem Text, der dem Prozessschritt im Feld **DETAIL** übergeben wurde.

Hinweis

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf **OK** oder drücken Sie die **RETURN**-Taste.

Die neue Dialogzeile wird im Container **ANWENDUNGEN** angezeigt.

3 Dialogzeile ändern

- **Wählen Sie die gewünschte Dialogzeile aus**

Erweitern Sie im Container **ANWENDUNG** die Anwendung und das Basisobjekt, deren Dialogzeile Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie die Dialogzeile, die geändert werden soll.

In der Registerkarte **DIALOGUE** werden die Daten des ausgewählten Dialogschritts angezeigt.

- **Ändern Sie die entsprechenden Daten**

Da das Feld **INDEX** das Schlüsselfeld ist, kann die eingegebene **ID** nicht geändert werden.

Eine andere Dialogzeile wird überschrieben, falls die eingegebene Zeilennummer bereits existiert.

Achtung

Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird eine neue Dialogzeile hinzugefügt.

Hinweis

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf **OK** oder drücken Sie die **RETURN**-Taste.

Die geänderte Dialogzeile wird im Container **ANWENDUNGEN** angezeigt.

4 Dialogzeile löschen

- **Wählen Sie die gewünschte Dialogzeile aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNG die Anwendung und das Basisobjekt, deren Dialogzeile Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie die Dialogzeile, die geändert werden soll.

In der Registerkarte DIALOGE werden die Daten des ausgewählten Dialogschritts angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Dialogzeile wird aus der Datenbank gelöscht und der entsprechende Eintrag aus dem Container ANWENDUNGEN entfernt.

5 Dialog editieren

Damit ein Dialog schnell und komfortabel bearbeitet werden kann, steht Ihnen ein Editor zur Verfügung.

- **Markieren Sie den gewünschten Dialog**

Markieren Sie den Dialog, den Sie editieren möchten.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**

Der EAI One Editor wird geöffnet und zeigt den Dialog zum ausgewählten Objekt an:

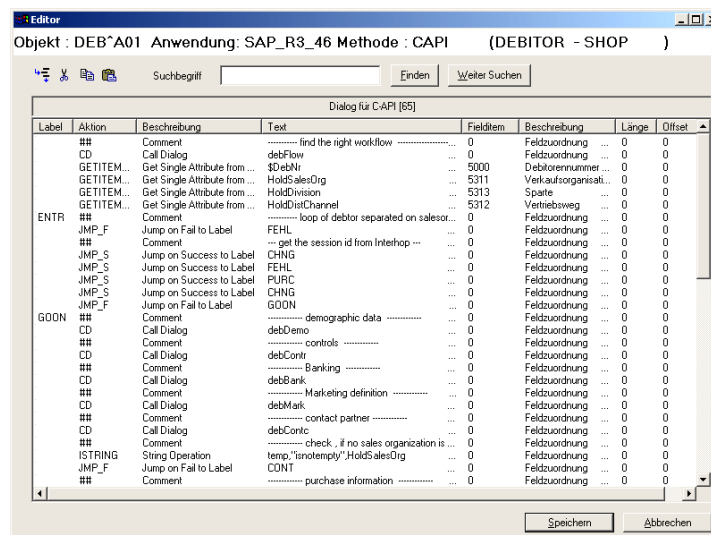


Abbildung 11-3: Editor im Dialog

- **Editieren Sie den Dialog**

Sie können den Dialog jetzt im Editor bearbeiten.

Die einzelnen Spalten im Editor haben folgende Bedeutung:

Spalte	Funktion	Bedeutung
MARKE	Eingabe	Sprungmarke
PROZESSSCHRITT	Auswahl	Prozessschritt

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
BESCHREIBUNG	Anzeige	Beschreibung des Prozessschrittes
PARAMETER	Eingabe	Parameter für den Prozessschritt
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, auf das sich der Prozessschritt bezieht
ITEMBESCHREIBUNG	Anzeige	Beschreibung des Fielditems, auf das sich der Prozessschritt bezieht
LÄNGE	Eingabe	Länge der verwendeten Daten
BILDSCHIRMTEXT	Auswahl	Nur bei Applikationsdialog. Bildschirmtext, auf den sich der Prozessschritt bezieht.
BILDSCHIRMTEXTID	Anzeige	Nur bei Applikationsdialog. Referenznummer des Bildschirmtextes, auf den sich der Prozessschritt bezieht.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der geänderte Dialog wird zurück in die Datenbank geschrieben.

Definition von virtuellen Maschinen

In der Maske VIRTUELLE MASCHINEN werden die physikalischen Eigenschaften, wie z.B. Eingangs- und Ausgangsadresse, Eingangs- und Ausgangs-port der Schnittstelle, festgelegt.

Für die verschiedenen Aufgaben von EAI One beim Datenaustausch müssen verschiedene virtuelle Maschinen definiert und konfiguriert werden. Diesen virtuellen Maschinen werden später Adapter zugeordnet.

Nachdem Sie auf das Menü VIRTUELLE MASCHINEN und das Register VIRTUELLE MASCHINEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske VIRTUELLE MASCHINEN:

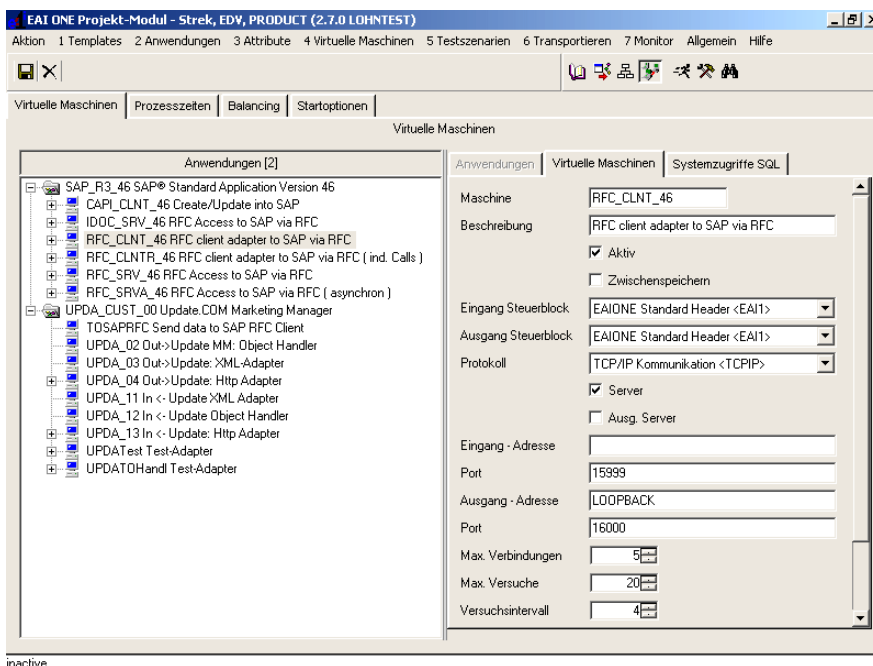


Abbildung 12-1: Bildschirm Virtuelle Maschinen - Maske Virtuelle Maschinen

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Virtuelle Maschinen

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten virtuellen Maschinen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Systemzugriffe / Systemzugriffe SQL

In der dritten Ebene werden die Systemzugriffe bzw. SQL-Systemzugriffe angezeigt, die zu der übergeordneten Virtuellen Maschine definiert wurden

Registerkarte Anwendungen
 In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Virtuelle Maschinen
 Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Maschinenbezeichnung
- Beschreibung
- Eingangsport, falls definiert
- Ausgangsport, falls definiert,
- Eingang Steuerblock
- Ausgang Steuerblock
- Protokoll
- Angaben über die Verbindungs- und Versucheanzahl
- ob die Maschine auf aktiv oder zwischenspeichern gesetzt ist.
- Eingang - Adresse
- Ausgang - Adresse
- Gültigkeitszeitraum

Registerkarte Systemzugriffe
 In dieser Registerkarte werden die Systemzugriffe für die Virtuellen Maschinen definiert. Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Beschreibung
- System
- Kennung und Passwort
- Adresse
- Land
- Mandant
- Systemnummer
- Letzter Zugriff
- Destination
- Release
- System ID
- Logon File
- zugehörige Anwendung
- zugehörige Maschine

Registerkarte Systemzugriffe SQL
 In dieser Registerkarte werden die SQL-Systemzugriffe für die Virtuellen Maschinen definiert. Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- zugehörige Anwendung
- zugehörige Maschine
- System
- Kennung und Passwort
- Beschreibung
- ODBC Alias
- Systemnummer
- Letzter Zugriff
- Datenbank

Weitere Informationen finden Sie im Kapitel "Definition der Zugriffsrechte auf Systeme" auf Seite 14-1.

1 Virtuelle Maschinen definieren

- **Wählen Sie die gewünschte Anwendung aus**
Wählen Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung aus, zu der Sie eine virtuelle Maschine definieren wollen.
Die Anwendung ist ein Schlüsselfeld.
- **Geben Sie den Maschinen-Namen ein**
Geben Sie in das Feld MASCHINE einen Namen für die zu definierende virtuelle Maschine ein. Dieses Feld ist ein Schlüsselfeld. Es ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie eine Beschreibung ein**
Geben Sie in das Feld BESCHREIBUNG eine kurze Beschreibung für die zu definierende virtuelle Maschine ein.
Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 254 Zeichen lang sein.
- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen AKTIV**
Damit eine virtuelle Maschine nach ihrem Start die ihr zugeordneten Aufgaben abarbeitet, muss sie zuvor auf AKTIV gesetzt werden.
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV.
- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen ZWISCHENSPEICHERN**
Wenn Sie auf das Kontrollkästchen ZWISCHENSPEICHERN klicken, wird die Maschine zum Zwischenspeichern konfiguriert.
Die Maschine speichert dann alle eingehenden Daten in die EAI One Datenbank.
Alle Datensätze, die in der Tabelle gespeichert wurden, können in der Maske MONITOR angezeigt und, falls erforderlich, zur erneuten Verarbeitung bereitgestellt werden.
- **Wählen Sie den gewünschten Eingangssteuerblock aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld EINGANG STEUERBLOCK den gewünschten Standard für die Steuerung der eingehenden Datenströme aus.
Diese Standards werden in der Maske STEUERBLOCK festgelegt.
- **Wählen Sie den gewünschten Ausgangssteuerblock aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld AUSGANG STEUERBLOCK den gewünschten Standard für die Steuerung der ausgehenden Datenströme aus.
Diese Standards werden in der Maske STEUERBLOCK festgelegt.
- **Wählen Sie das gewünschte Protokoll aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld PROTOKOLL das Übertragungsprotokoll aus, über das die Daten kommuniziert werden sollen.
Das Protokoll TCP/IP wird für reine TCP/IP-Socket Kommunikation gewählt. Dieses Protokoll wird als internes Kommunikationsprotokoll zwischen den Adaptern benutzt. Wählen Sie EXTERN, wenn die Kommunikation nicht über TCP/IP erfolgen soll, sondern über z.B einen RFC-Call oder IDOC. Alle Maschinen unterliegen den gleichen Definitionsregeln, d.h Sie müssen unterscheiden können, wo Sie TCP/IP verwenden können.

- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen SERVER für eingehende Nachrichten**
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen SERVER für eingehende Nachrichten, wenn die virtuelle Maschine Nachrichten empfangen soll. Dadurch wird beim Hochfahren der virtuellen Maschine der Eingangsport geöffnet und auf eingehende Nachrichten gewartet.
- **Geben Sie, falls erforderlich, die Eingangsadresse ein**
Wenn die virtuelle Maschine Nachrichten empfangen soll, geben Sie in das Feld EINGANG ADRESSE die TCP/IP-Adresse des Computers an, von dem den Nachrichten empfangen werden.
- **Geben Sie, falls erforderlich, den Eingangsport ein**
Wenn die virtuelle Maschine Nachrichten empfangen soll, geben Sie in das Feld EINGANG PORT die ID des Ports an, über den eingehende Nachrichten kommuniziert werden.
Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 8 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie, falls erforderlich, die Zieladresse ein**
Wenn die virtuelle Maschine Nachrichten versenden soll, geben Sie in das Feld AUSGANG ADRESSE die TCP/IP-Adresse des Computers an, an den Nachrichten gesendet werden.
Geben Sie **Loopback** in das Feld ein, wenn die Nachrichten an eine andere virtuelle Maschine versendet werden sollen und beide Maschinen auf dem gleichen Computer laufen.
Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie den Zielport ein**
Wenn die virtuelle Maschine Nachrichten versenden soll, geben Sie in das Feld AUSGANG PORT die ID des Ports an, an den ausgehende Nachrichten gesandt werden.
Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 8 Zeichen lang sein.
soll. Die Zeit wird in Millisekunden angegeben.
- **Geben Sie die maximale Anzahl von Verbindungen ein**
Geben Sie im Feld MAX. VERBINDUNGEN ein, wie viele Verbindungen maximal zu dieser Maschine aufgebaut werden können.
- **Geben Sie die maximale Anzahl von Verbindungsversuchen ein**
Geben Sie im Feld MAX. VERSUCHE ein, wie oft die Maschine versuchen soll, sich zur nachfolgenden Maschine zu verbinden bevor ein negatives Acknowledgement an den Absender der Nachricht zurückgeschickt wird.
- **Geben Sie das Intervall zwischen zwei Verbindungen ein**
Geben Sie im Feld VERSUCHSINTERVALL ein, wie viel Zeit zwischen zwei Verbindungsversuchen zur nachfolgenden Maschine verstreichen soll.
- **Geben Sie den Gültigkeitszeitraum ein**
Geben Sie in den Feldern GÜLTIG VON und GÜLTIG BIS das Anfangs- und Enddatum des Gültigkeitszeitraums für die zu definierende Maschine ein.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die neue Virtuelle Maschine wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Virtuelle Maschine ändern

- **Wählen Sie die gewünschte virtuelle Maschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die zu bearbeitende Anwendung.

Markieren Sie die virtuelle Maschine, deren Daten Sie ändern möchten.

In der Registerkarte VIRTUELLE MASCHINEN werden die Daten der ausgewählten Maschine angezeigt.

- **Ändern Sie die entsprechenden Daten**

Ändern Sie In der Registerkarte VIRTUELLEN MASCHINEN die entsprechenden Daten.

Da das Feld MASCHINE ein Schlüsselfeld ist, kann der eingegebene Wert nicht geändert werden.

Wenn Sie im Feld MASCHINE einen Wert eingeben, der bereits existiert, wird der Eintrag zu dieser Maschine überschrieben.

Achtung

Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird eine neue virtuelle Maschine angelegt.

Hinweis

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Maschine wird im Container ANWENDUNGEN mit den geänderten Daten angezeigt.

geänderte Startoption wird im Container STARTOPTION angezeigt.

3 Virtuelle Maschinen aktivieren bzw. deaktivieren

Wenn keine Virtuelle Maschine aktiviert ist, hat ihre Definition keine Auswirkung auf das System.

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

Hinweis

- **Wählen Sie die gewünschte virtuelle Maschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die zu bearbeitende Anwendung.

Markieren Sie die virtuelle Maschine, deren Daten Sie ändern möchten.

In der Registerkarte VIRTUELLE MASCHINEN werden die Daten der ausgewählten Maschine angezeigt.

- **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die virtuelle Maschine zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der geänderte Eintrag wird im Container ANWENDUNG angezeigt.

4 Virtuelle Maschine löschen

Es können nur virtuelle Maschinen gelöscht werden, zu denen keine Daten wie Startoptionen und Systemzugriffe definiert wurden. Diese müssen, falls vorhanden, vorher gelöscht werden.

- **Wählen Sie die gewünschte virtuelle Maschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die zu bearbeitende Anwendung.

Markieren Sie die virtuelle Maschine, die Sie löschen möchten.

In der Registerkarte VIRTUELLEN MASCHINEN werden die Daten der gewählten Maschine angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die virtuelle Maschine wird gelöscht und der entsprechende Eintrag wird aus dem Container VIRTUELLE MASCHINEN entfernt.

Definition von Prozesszeiten

Für die verschiedenen Aufgaben von EAI One beim Datenaustausch sind verschiedene virtuelle Maschinen definiert und konfiguriert worden.

In der Maske PROZESSZEITEN wird festgelegt, zu welchem Zeitpunkt bzw. in welchem Intervall Prozesse auf einer Maschine ablaufen und Daten verarbeitet werden sollen.

Nachdem Sie auf das Menü VIRTUELLE MASCHINEN und das Register VIRTUELLE MASCHINEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske VIRTUELLE MASCHINEN:

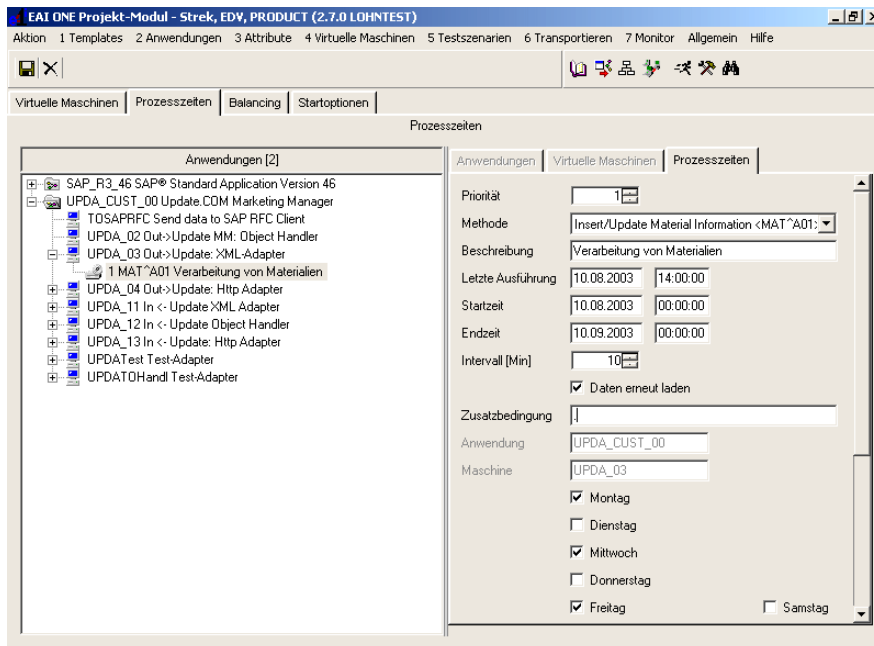


Abbildung 13-1: Bildschirm Virtuelle Maschinen - Maske Prozesszeiten

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Virtuelle Maschinen

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten virtuellen Maschinen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Prozesszeiten

In der dritten Ebene werden die Prozesszeiten angezeigt, die zu einer Virtuellen Maschine definiert wurden.

Registerkarte Anwendungen In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Virtuelle Maschinen Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Maschinenbezeichnung
- Beschreibung
- Eingangsport, falls definiert
- Ausgangsport, falls definiert,
- Eingang Steuerblock
- Ausgang Steuerblock
- Protokoll
- Angaben über die Verbindungs- und Versuchsanzahl
- ob die Maschine auf aktiv oder zwischenspeichern gesetzt ist.
- Eingang - Adresse
- Ausgang - Adresse
- Gültigkeitszeitraum

Registerkarte Prozesszeiten In dieser Registerkarte werden die Prozesszeiten für die Virtuellen Maschinen definiert. Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Priorität
- Methode
- Beschreibung
- Letzte Ausführung (Datum + Uhrzeit)
- Startzeit (Datum + Uhrzeit)
- Endzeit (Datum + Uhrzeit)
- Intervall
- Zusatzbedingungen
- Wochentage
- Monate
- zugehörige Anwendung
- zugehörige Maschine

1 Prozesszeiten definieren

- **Wählen Sie die gewünschte Anwendung aus**

Wählen Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung aus, für deren virtueller Maschine Sie Prozesszeiten definieren wollen.

Die Anwendung ist ein Schlüsselfeld.

- **Wählen Sie die gewünschte Maschine aus**

Wählen Sie im Container ANWENDUNGEN die virtuelle Maschine aus, für die Sie Prozesszeiten definieren wollen.

- **Wählen Sie eine Priorität aus**

Geben Sie im Feld PRIORITÄT die Priorität ein, die diese Prozesszeit für diese virtuelle Maschine haben soll.

Achtung

Wenn Sie eine bereits vorhandene Priorität auswählen, so wird der Eintrag zu dieser Prozesszeit überschrieben.

- **Wählen Sie eine Methode aus**
Wählen Sie im Feld METHODE aus, welcher Vorgang zu dieser Prozesszeit ausgeführt werden soll, z.B. sollen Materialinformationen aktualisiert werden.
- **Geben Sie eine Beschreibung ein**
Geben Sie im Feld BESCHREIBUNG eine Beschreibung der Methode ein.
- **Geben Sie die letzte Ausführung ein**
Die letzte Ausführung wird von den Adaptern automatisch aktualisiert. Drücken Sie daher nur einmal auf die Leertaste, um das aktuelle Datum einzutragen.
- **Geben Sie Datum und Uhrzeit der erstmaligen Ausführung ein**
Geben Sie im Feld STARTZEIT ein, wann diese Methode das erste Mal ausgeführt werden soll.
- **Geben Sie Datum und Uhrzeit der letzten Ausführung ein**
Geben Sie im Feld ENDZEIT ein, wann diese Methode das letzte Mal ausgeführt werden soll.
- **Geben Sie das Intervall in Minuten ein**
Geben Sie in das Feld INTERVALL ein, in welchen Intervallen diese Methode ausgeführt werden soll.
- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen DATEN AUSLESEN**
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen DATEN AUSLESEN, wenn der Adapter die Daten aus der EAI One-Datenbank lesen und kommunizieren soll, die unter seinem Adapternamen gespeichert sind
- **Geben Sie, falls erforderlich, Zusatzbedingungen ein**
Geben Sie, falls erforderlich, in das Feld Zusatzbedingungen ein, ob ein Adapter z.B: Bildschirmtexte einer Software mitverarbeiten soll.
Weitere Informationen dazu finden Sie im Adapterhandbuch.
- **Wählen Sie die Wochentage aus**
Wählen Sie in den Kontrollkästchen die Wochentage aus, wenn die Methode nur an bestimmten Tagen ausgeführt werden soll.
- **Wählen Sie die Monate aus**
Wählen Sie in den Kontrollkästchen die Monate aus, wenn die Methode nur in bestimmten Monaten ausgeführt werden soll.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Die neue Prozesszeit wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Prozesszeitenändern

- **Wählen Sie die gewünschte Prozesszeit aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, deren Prozesszeit Sie ändern wollen.
Markieren Sie die Prozesszeit, die Sie ändern möchten.
In der Registerkarte PROZESSZEITEN werden die Daten der gewählten Prozesszeit angezeigt.
- **Ändern Sie die entsprechenden Daten**
Ändern Sie In der Registerkarte PROZESSZEITEN die entsprechenden Daten.

Da das Feld PRIORITÄT ein Schlüsselfeld ist, kann der eingegebene Wert nicht geändert werden.

Achtung

Wenn Sie im Feld PRIORITÄT einen Wert eingeben, der bereits existiert, wird der Eintrag zu dieser Prozesszeit überschrieben.

Hinweis

Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird eine neue Prozesszeit angelegt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Prozesszeit wird im Container ANWENDUNGEN mit den geänderten Daten angezeigt.

3 Prozesszeiten löschen

- **Wählen Sie die gewünschte Prozesszeit aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, deren Prozesszeit Sie löschen wollen.

Markieren Sie die Prozesszeit, die Sie löschen möchten.

In der Registerkarte PROZESSZEITEN werden die Daten der gewählten Prozesszeit angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Prozesszeit gelöscht und der entsprechende Eintrag wird aus dem Container ANWENDUNGEN entfernt.

Definition der Zugriffsrechte auf Systeme

In der Maske SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten festgelegt, die zum Anmelden an eine Fremdapplikation notwendig sind. Mit diesen Daten kann eine virtuelle Maschine mit einem Fremdsystem (z.B. SAP), mit relationalen Datenbanken oder Dateien kommunizieren, wenn der Zugriff nur mittels Kennungen und Kennwörtern möglich ist.

Nachdem Sie auf das Menü VIRTUELLE MASCHINEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske VIRTUELLE MASCHINEN. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Systemzugriffe und EAI One zeigt die Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE an:

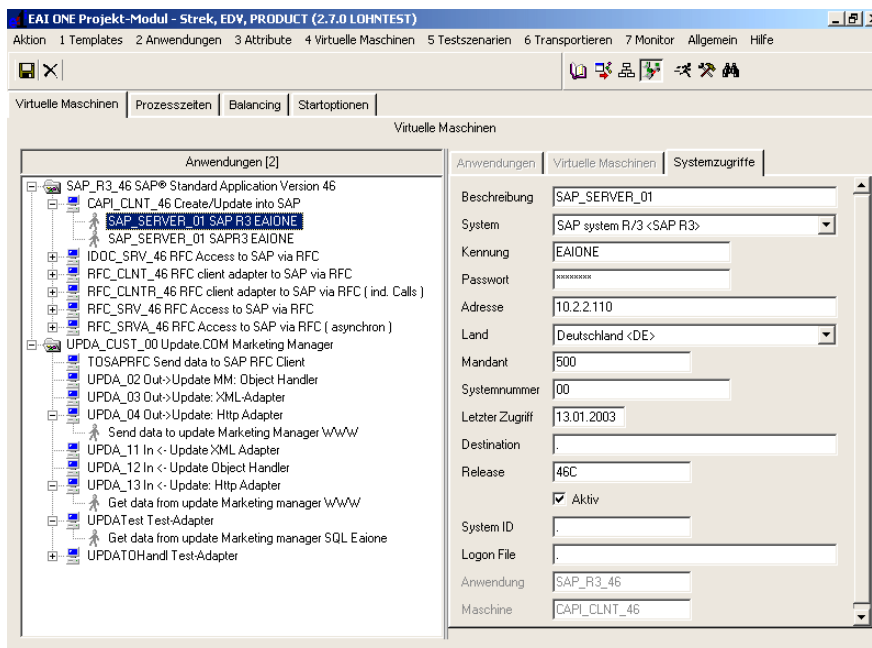


Abbildung 14-1: Bildschirm Virtuelle Maschinen - Maske Systemzugriffe

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendungen

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Virtuelle Maschinen

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten virtuellen Maschinen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Systemzugriffe / Systemzugriffe SQL

In der dritten Ebene werden die Systemzugriffe bzw. SQL-Systemzugriffe angezeigt, die zu der übergeordneten Virtuellen Maschine definiert wurden. SQL-Systemzugriffe enthalten ein "SQL" als Teil des Namens.

Registerkarte Anwendungen	In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.
Registerkarte Virtuelle Maschinen	<p>Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none">• Maschinenbezeichnung• Beschreibung• Eingangsport, falls definiert• Ausgangsport, falls definiert,• Eingang Steuerblock• Ausgang Steuerblock• Protokoll• Angaben über die Verbindungs- und Versucheanzahl• ob die Maschine auf aktiv oder zwischenspeichern gesetzt ist.• Eingang - Adresse• Ausgang - Adresse• Gültigkeitszeitraum
Registerkarte Systemzugriffe	<p>In dieser Registerkarte werden die Systemzugriffe für die Virtuellen Maschinen definiert. Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none">• Beschreibung• System• Kennung und Passwort• Adresse• Land• Mandant• Systemnummer• Letzter Zugriff• Destination• Release• System ID• Logon File• zugehörige Anwendung• zugehörige Maschine
Registerkarte Systemzugriffe SQL	<p>In dieser Registerkarte werden die SQL-Systemzugriffe für die Virtuellen Maschinen definiert. Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none">• zugehörige Anwendung• zugehörige Maschine• System• Kennung und Passwort• Beschreibung• ODBC Alias• Systemnummer• Letzter Zugriff• Datenbank

1 Systemzugriffe auf SAP

1.1 Benutzererkennung für ein Zielsystem definieren

- **Wählen Sie eine virtuelle Maschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie die Maschine, zu der Sie einen Systemzugriff definieren wollen.

Die Bezeichnungen der Maschine und der Anwendung werden in der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE in den Feldern MASCHINE und ANWENDUNG angezeigt.

- **Wählen Sie das gewünschte System aus**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld SYSTEM das System aus, mit dem die virtuelle Maschine kommunizieren soll. Dieses Feld ist ein Schlüsselfeld.

- **Geben Sie eine Beschreibung ein**

Geben Sie in das Feld BESCHREIBUNG eine kurze Beschreibung der Spezifikation ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 32 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie die Benutzererkennung ein**

Geben Sie in das Feld KENNUNG den Benutzernamen an, mit dem sich EAI One im Zielsystem anmelden soll.

Dieses Feld ist ein Schlüsselfeld. Es ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie das Kennwort ein**

Geben Sie in das Feld KENNWORT das Kennwort für die Kennung ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie die IP-Adresse des Zielsystems ein**

Geben Sie in das Feld ADRESSE die IP-Adresse des Fremdsystems, z.B. die des SAP-Applikationsservers ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 64 Zeichen lang sein.

- **Wählen Sie das Land aus**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld LAND das Land für das System aus, mit dem die virtuelle Maschine kommunizieren soll.

- **Geben Sie den Mandanten ein**

Geben Sie, falls erforderlich, in das Feld MANDANT die ID des Mandanten ein, mit dem EAI One Daten austauschen soll. Die Angabe des Mandanten wird z.B. für SAP-Systeme benötigt.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie die Systemnummer ein**

Geben Sie, falls erforderlich, in das Feld SYSTEM NR. die Systemnummer des Mandanten ein.

Diese Angabe wird z.B. für SAP-Systeme benötigt. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie das Datum des letzten Zugriffs ein**

Geben Sie in das Feld LETZTER ZUGRIFF das aktuelle Datum ein, um einen Startwert zu setzen. Dieser Wert wird von den Adaptern aktualisiert.

- **Geben Sie das Ziel ein**

Geben Sie in das Feld DESTINATION die Bezeichnung des Ziels ein.

Hinweis

Diese Angabe wird für SAP R/2 benötigt. Hier muss der Name des Ziel-SAP-Systems eingetragen werden.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 32 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie den Releasestand ein**

Geben Sie, falls erforderlich, in das Feld RELEASE den aktuellen Releasestand ein. Diese Angabe wird für einige Protokolle, z.B. IDoc, benötigt.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie die System I D ein**

In manchen Fällen wird für SAP eine eindeutige Systemkennung benötigt, um das Zielsystem zu identifizieren.

Geben Sie diese Kennung, falls erforderlich, in das Feld SYSTEM ID ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 12 Zeichen lang sein.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Achtung

Aktivieren Sie nicht mehrere Benutzerkennungen für ein Zielsystem.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren" auf Seite 14-5.

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die Benutzerkennung zu aktivieren.

Hinweis

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die neue Benutzerkennung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

1.2 Benutzerkennung ändern

- **Wählen Sie den gewünschten Systemzugriff aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, die Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie den zu bearbeitenden Systemzugriff.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des ausgewählten Systemzugriffs angezeigt.

- **Ändern Sie die gewünschten Daten**

Da die Felder SYSTEM und KENNUNG Schlüsselfelder sind, können die eingegebenen Werte nicht geändert werden.

Wenn Sie hier neue Werte eingeben, wird eine neue Benutzerkennung zu der ausgewählten virtuellen Maschine angelegt.

Hinweis

- **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Überprüfen Sie, ob die Einstellung im Kontrollkästchen Aktiv noch richtig ist.

Aktivieren Sie nicht mehrere Benutzerkennungen für ein Zielsystem.

Achtung

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren" auf Seite 14-5.

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die Benutzerkennung zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

Hinweis

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Benutzerkennung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

1.3 Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren

Aktivieren Sie nicht mehrere Benutzerkennungen für ein Zielsystem.

Achtung

Wenn zu einer Maschine mehrere aktive Benutzerkennungen für das gleiche Fremdsystem definiert werden, wird der Eintrag ausgewählt, der im Alphabet am weitesten vorne steht.

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

Hinweis

Wenn keine Benutzerkennung aktiviert ist, hat die Definition der Benutzerkennung keine Auswirkung auf das System.

- **Wählen Sie den gewünschten Systemzugriff aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, die Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie den zu bearbeitenden Systemzugriff.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des ausgewählten Systemzugriffs angezeigt.

- **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die Benutzerkennung zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Benutzerkennung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

1.4 Benutzerkennung löschen

- **Wählen Sie den gewünschten Systemzugriff aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, die Sie bearbeiten wollen.

Markieren Sie den Systemzugriff, den Sie löschen möchten.

In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE werden die Daten des ausgewählten Systemzugriffs angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der Systemzugriff wird aus dem Container ANWENDUNGEN gelöscht.

2 Systemzugriffe auf Datenbanken

In der Maske SYSTEMZUGRIFFE SQL werden die Daten festgelegt, die zum Anmelden an einer Datenbank notwendig sind. Mit diesen Daten kann eine virtuelle Maschine mit z.B. einer SQL-Datenbank kommunizieren. Im Container ANWENDUNGEN wird "SQL" als Teil des Systemzugriff-Namens angezeigt.

Nachdem Sie auf das Menü VIRTUELLE MASCHINEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske VIRTUELLE MASCHINEN. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Systemzugriffe und EAI One zeigt die Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE SQL an:

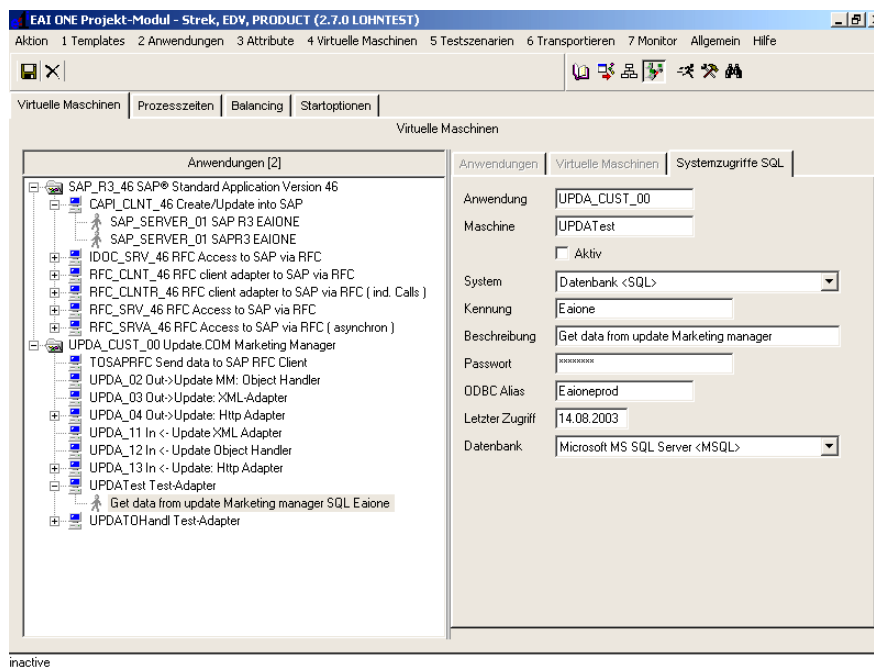


Abbildung 14-2: Bildschirm Virtuelle Maschinen- Maske Systemzugriffe SQL

2.1 SQL - Benutzererkennung für ein Zielsystem definieren

- **Wählen Sie eine virtuelle Maschine aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die Sie bearbeiten wollen.
Markieren Sie die Maschine, zu der Sie einen Systemzugriff definieren wollen.
Die Bezeichnungen der Maschine und der Anwendung werden in der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE in den Feldern MASCHINE und ANWENDUNG angezeigt.
- **Wählen Sie das System DATENBANK aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listenfeld SYSTEM das System DATENBANK aus, damit die virtuelle Maschine mit der gewünschten Datenbank kommunizieren kann. Dieses Feld ist ein Schlüsselfeld.
- **Geben Sie die Benutzererkennung ein**
Geben Sie in das Feld KENNUNG den Benutzernamen an, mit dem sich EAI One im Zielsystem anmelden soll.
Dieses Feld ist ein Schlüsselfeld. Es ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie das Kennwort ein**
Geben Sie in das Feld KENNWORT das Kennwort für die Kennung ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie eine Beschreibung ein**
Geben Sie in das Feld BESCHREIBUNG eine kurze Beschreibung der Spezifikation ein. Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 32 Zeichen lang sein.
- **Geben Sie den ODBC Alias ein**
Geben Sie in das Feld ODBC ALIAS die ID der Datenbank ein, mit sich EAI One verbinden soll.
Der Name der Datenbank entspricht dem über den ODBC-Adminstrator vorgegebenen Alias-Namen der Datenbank.
- **Geben Sie das Datum des letzten Zugriffs ein**
Geben Sie in das Feld LETZTER ZUGRIFF das aktuelle Datum ein, um einen Startwert zu setzen. Dieser Wert wird von den Adaptern aktualisiert.
- **Wählen Sie die gewünschte Datenbank aus**
Sie haben derzeit die Wahl zwischen Microsoft MS SQL, IBM DB/2 und einer Oracle-Datenbank.

2.2 SQL - Benutzererkennung ändern

- **Wählen Sie den gewünschten Systemzugriff aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, die Sie bearbeiten wollen.
Markieren Sie den zu bearbeitenden Systemzugriff.
In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE SQL werden die Daten des ausgewählten Systemzugriffs angezeigt.
- **Ändern Sie die gewünschten Daten**
Da die Felder SYSTEM und KENNUNG Schlüsselfelder sind, können die eingegebenen Werte nicht geändert werden.

- Hinweis Wenn Sie hier neue Werte eingeben, wird eine neue Benutzerkennung zu der ausgewählten virtuellen Maschine angelegt.
- **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**
Überprüfen Sie, ob die Einstellung im Kontrollkästchen Aktiv noch richtig ist.
- Achtung Aktivieren Sie nicht mehrere Benutzerkennungen für ein Zielsystem.
- Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "SQL - Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren" auf Seite 14-8.
- Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die Benutzerkennung zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.
- Hinweis Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Die geänderte Benutzerkennung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2.3 SQL - Benutzerkennung aktivieren bzw. deaktivieren

- Achtung Aktivieren Sie nicht mehrere Benutzerkennungen für ein Zielsystem.
- Wenn zu einer Maschine mehrere aktive Benutzerkennungen für das gleiche Fremdsystem definiert werden, wird der Eintrag ausgewählt, der im Alphabet am weitesten vorne steht.
- Hinweis Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.
- Wenn keine Benutzerkennung aktiviert ist, hat die Definition der Benutzerkennung keine Auswirkung auf das System.
- **Wählen Sie den gewünschten Systemzugriff aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, die Sie bearbeiten wollen.
Markieren Sie den zu bearbeitenden Systemzugriff.
In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE SQL werden die Daten des ausgewählten Systemzugriffs angezeigt.
 - **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die Benutzerkennung zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.
 - **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Die geänderte Benutzerkennung wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2.4 SQL - Benutzerkennung löschen

- **Wählen Sie den gewünschten Systemzugriff aus**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die Maschine, die Sie bearbeiten wollen.
Markieren Sie den Systemzugriff, den Sie löschen möchten.
In der Registerkarte SYSTEMZUGRIFFE SQL werden die Daten des ausgewählten Systemzugriffs angezeigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Der Systemzugriff wird aus dem Container ANWENDUNGEN gelöscht.

Load Balancing

In der Maske BALANCING werden Balancingeigenschaften für virtuelle Maschinen definiert.

Beim Load Balancing nimmt eine virtuelle Maschine die Überlast anderer Maschinen auf und verarbeitet sie.

Einer Maschine werden die Versendeparameter einer anderen virtuellen Maschine als Alternative zu ihren eigenen Versendeparametern zugeordnet. Ist ihre Empfängermaschine überlastet, nimmt sie die Versendeparameter der anderen virtuellen Maschine an. Diese Versendeparameter werden im Folgenden als Balancingparameter bezeichnet. Die Maschine, deren Balancingparameter genutzt werden sollen, ist die Balancingmaschine.

Die Empfängermaschine, die in den Balancingparametern eingestellt ist, wird als alternativer Empfänger bezeichnet.

Nachdem Sie auf das Menü VIRTUELLE MASCHINEN und das Register BALANCING geklickt haben, öffnet EAI One die Maske BALANCING:

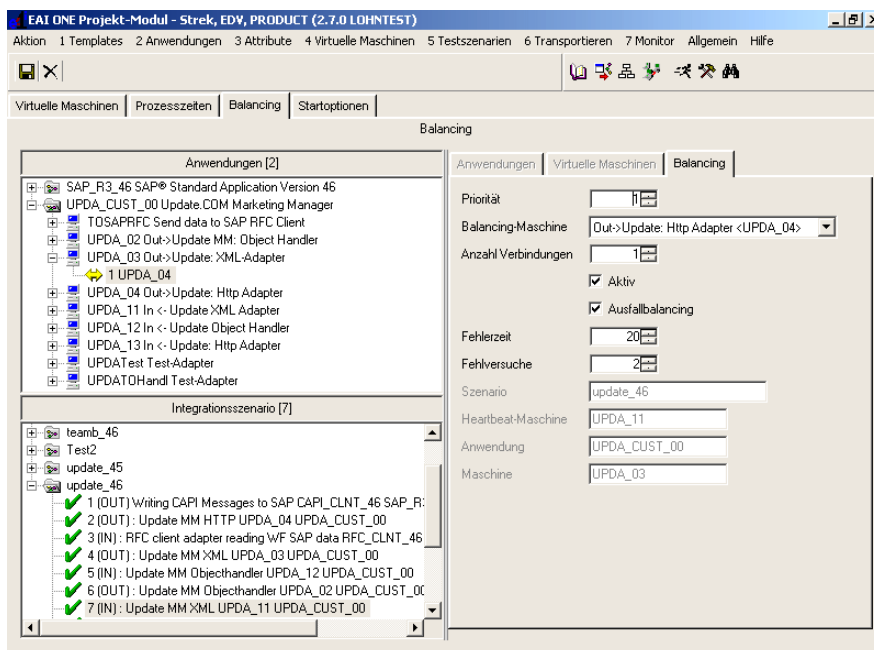


Abbildung 15-1: Bildschirm Virtuelle Maschine - Maske Balancing

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen

Anwendung



In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Virtuelle Maschinen

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten virtuellen Maschinen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Balancing-Maschine

In der dritten Ebene werden Priorität und Name der Balancing-Maschine angezeigt.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Virtuelle Maschinen

Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Maschinenbezeichnung
- Beschreibung
- Eingangsport, falls definiert
- Ausgangsport, falls definiert,
- Eingang Steuerblock
- Ausgang Steuerblock
- Protokoll
- Angaben über die Verbindungs- und Versucheanzahl
- ob die Maschine auf aktiv oder zwischenspeichern gesetzt ist.
- Eingang - Adresse
- Ausgang - Adresse
- Gültigkeitszeitraum

Registerkarte Balancing

Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Balancing-Maschine in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Priorität
- Name der Balancing-Maschine
- Anzahl der Verbindungen
- Fehlerzeit
- Fehlerversuche
- Szenario
- Heartbeat-Maschine
- zugehörige Anwendung
- zugehörige Maschine

Container Szenario

Der Container Szenario enthält alle Szenarien, die der Balancingmaschine zugeordnet werden können.

1 Balancingparameter definieren

- **Wählen Sie eine virtuelle Maschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, für deren Virtuelle Maschine Sie eine Balancing-Maschine definieren wollen.

Markieren Sie die Maschine, zu der Sie eine Balancingmaschine definieren wollen.

In der Registerkarte VIRTUELLE MASCHINEN werden die Daten der ausgewählten Maschine angezeigt.

- **Wählen Sie im Container SZENARIO eine Heartbeat-Maschine aus**
Wählen Sie im Container SZENARIO eine Heartbeat-Maschine aus einem anderen Szenario aus.

Unter Heartbeat (Überwachungssignal) versteht man einen Kommunikationsmechanismus, mit dem sich die EAI One-Adapter gleicher Tätigkeit untereinander zu verstehen geben, dass sie noch aktiv sind. Wird innerhalb eines bestimmten Zeitraumes keine Heartbeat-Nachricht empfangen, dann wird der Adapter als inaktiv betrachtet und der andere Adapter nimmt die Tätigkeit auf.

- **Klicken Sie auf den Reiter Balancing**

Die Registerkarte BALANCING wird mit dem Szenario, der Heartbeat-Maschine, der Anwendung und der Maschine angezeigt.

- **Geben Sie die Priorität ein**

Geben Sie in das Feld PRIORITÄT die numerische Priorität der Maschine ein.

Mit dieser Priorität soll sich die Maschine zu den Balancing-Maschinen verbinden. Je kleiner die numerische Priorität ist, desto eher versucht sich die ausgewählte Maschine zu dem alternativen Empfänger zu verbinden.

Sie können für eine Maschine zu jeder Priorität nur einen Satz Balancingparameter definieren. Wenn Sie eine bereits vorhandene Priorität auswählen, so wird der Eintrag zu diesen Balancingparametern überschrieben.

Achtung

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen AUSFALLBALANCING**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AUSFALLBALANCING, um das Ausfallbalancing zu aktivieren.

Die ausgewählte Maschine verbindet sich zum alternativen Empfänger, wenn sie keine physikalische Verbindung zu der normalerweise nachfolgenden Maschine herstellen kann.

- **Geben Sie die Anzahl der Verbindungen ein**

Geben Sie in das Feld ANZAHL DER VERBINDUNGEN die maximale Anzahl der Verbindungen ein, die zu diesem alternativen Empfänger aufgebaut werden sollen.

Wurden so viele Verbindungen zu diesem alternativen Empfänger aufgebaut, versucht sich die Maschine zum nächsten alternativen Empfänger zu verbinden.

Die Balancingparameter für den nächsten alternativen Empfänger müssen eine numerisch größere Priorität haben.

Hinweis

- **Geben Sie die Fehlversuche ein**

Geben Sie in das Feld FEHLVERSUCHE ein, wie oft die Maschine versuchen soll, eine Verbindung zu diesem alternativen Empfänger aufzubauen.

Schlagen diese Versuche fehl, verbindet Sie sich zum alternativen Empfänger.

Hinweis Die Balancingparameter für den nächsten alternativen Empfänger müssen eine numerisch größere Priorität haben.

- **Geben Sie den Fehlerzeit ein**

Geben Sie in das Feld FEHLERZEIT ein, wieviel Zeit verstreichen soll, bis die Maschine wieder diese Balancingparameter nutzen soll.

Konnte keine Verbindung zum alternativen Empfänger hergestellt werden, verbindet sich die Maschine zum nächsten alternativen Empfänger. Erst nachdem die hier angegebene Zeit verstrichen ist, versucht sich die Maschine wieder die gerade definierten Balancingparameter zu nutzen.

Hinweis Die Balancingparameter für den nächsten alternativen Empfänger müssen eine numerisch größere Priorität haben.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren.

Hinweis Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die neue Balancing-Maschine wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Balancingparameter ändern

- **Wählen Sie die gewünschte Balancingmaschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die virtuelle Maschine, deren Balancing-Maschine Sie ändern wollen.

Markieren Sie die Balancing-Maschine, deren Balancingparameter Sie ändern wollen.

In der Registerkarte BALANCING werden die Daten zu dieser Balancing-Maschine angezeigt.

- **Ändern Sie die gewünschten Daten**

Da die Felder BALANCING-MASCHINE und PRIORITÄT Schlüsselfelder sind, können die eingegebenen Werte nicht geändert werden.

Achtung Wenn Sie eine bereits vorhandene Priorität auswählen, so wird der Eintrag zu diesen Balancingparametern überschrieben.

Hinweis Wenn Sie hier neue Werte eingeben, werden neue Balancingparameter zu der ausgewählten virtuellen Maschine angelegt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Balancingmaschine wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Balancingparameter aktivieren bzw. deaktivieren

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

Hinweis

- **Wählen Sie die gewünschte Balancingmaschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die virtuelle Maschine, deren Balancing-Maschine Sie aktivieren bzw. deaktivieren wollen.

Markieren Sie die Balancing-Maschine, deren Balancingparameter Sie aktivieren bzw. deaktivieren wollen.

In der Registerkarte BALANCING werden die Daten zu dieser Balancing-Maschine angezeigt.

- **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Aktiv**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um den Eintrag zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderte Balancing-Maschine wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

4 Balancingparameter entfernen

- **Wählen Sie die gewünschte Balancingmaschine aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung und die virtuelle Maschine, deren Balancing-Maschine Sie löschen wollen.

Markieren Sie die Balancing-Maschine, deren Balancingparameter Sie löschen wollen.

In der Registerkarte BALANCING werden die Daten zu dieser Balancing-Maschine angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **ENTFERNEN****

Sie werden gefragt, ob Sie die Maschine entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Balancing-Maschine wird nicht mehr im Container BALANCING angezeigt.

Definition der Startoptionen

In der Maske STARTOPTIONEN können Sie für verschiedene physikalische Maschinen über ein gemeinsames Startscenario definieren, welche virtuelle Maschinen in welcher Reihenfolge gestartet werden sollen. Die dafür benötigten Informationen können Sie in der Maske STARTOPTIONEN festlegen.

Der Name des Integrationsszenarios muss bei der Installation von EAI One als Windows NT-Systemdienstparameter eingetragen werden, um einen automatischen Start des Szenarios beim Hochfahren des EAI One-Kommunikationsservers sicherzustellen.

In der Maske STARTOPTIONEN können Sie die virtuellen Maschinen auch starten und stoppen.

Nachdem Sie auf das Menü VIRTUELLE MASCHINEN und das Register STARTOPTION geklickt haben, öffnet EAI One die Maske INTEGRATIONSSZENARIO. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene STARTOPTION und EAI One zeigt die Registerkarte STARTOPTION an:

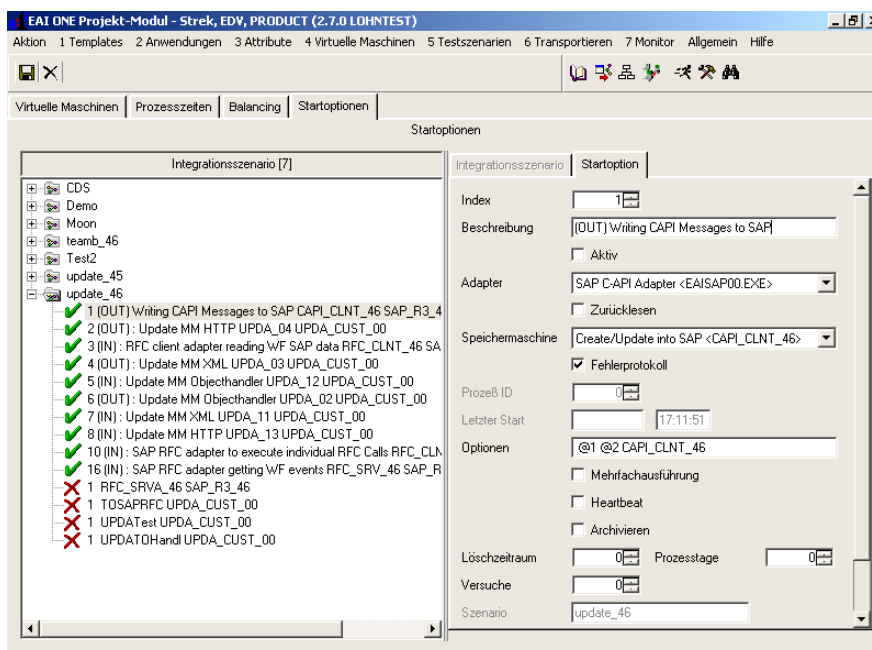


Abbildung 16-1: Bildschirm Virtuelle Maschinen - Maske Startoption

Im Container INTEGRATIONSSZENARIO werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Startoption



Szenario

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Szenarien angezeigt.



Virtuelle Maschine, zugeordnet zu Szenario

In der zweiten Ebene werden sämtliche virtuellen Maschinen mit ihrer Startposition, Anwendung und Beschreibung angezeigt, die zu dem übergeordneten Computernamen definiert wurden.



Virtuelle Maschine, frei verfügbar

In der zweiten Ebene werden außerdem sämtliche frei verfügbaren virtuellen Maschinen mit Anwendung und Beschreibung angezeigt, die dem Szenario zugeordnet werden können.

Registerkarte
Integrations-
szenario

In der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO werden das ausgewählte Integrationsszenario und die zugehörige Beschreibung angezeigt. In dieser Maske werden die Integrationsszenarien gestartet und gestoppt.

Registerkarte
Startoption

Folgende Angaben werden zu der jeweiligen Startoption in der angegebenen Reihenfolge angezeigt:

- Index
- Maschine
- Anwendung
- Beschreibung
- Adapter
- Zurücklesen
- Speichermaschine
- Fehlerprotokoll
- Letzter Start
- Optionen
- Mehrfachausführung
- Heartbeat
- Archivieren
- Löschzeitraum
- Prozesstage
- Versuche
- Szenario
- ob die Maschine auf aktiv gesetzt ist.

1 Integrationsszenario definieren

- **Geben Sie einen Namen für das Integrationsszenario ein**

Geben Sie in der Registerkarte Integrationsszenario den Namen des Szenarios in das Feld SZENARIO ein.

Groß/Klein-
schreibung

Beachten Sie bei der Eingabe des Textes die Groß- und Kleinschreibung.

Das Feld gehört neben dem Maschinennamen, der Anwendung und der Startposition zum Primärschlüssel. Es ist alphanumerisch und darf maximal 16 Zeichen lang sein.

- **Geben Sie eine Beschreibung ein**

Geben Sie in das Feld BESCHREIBUNG eine kurze Beschreibung für das zu definierende Integrationsszenario ein.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 254 Zeichen lang sein.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der Eintrag wird im Container INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.

Die Bezeichnung des Szenarios und eine Beschreibung werden in der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.

2 Integrationsszenario löschen

- **Markieren Sie das gewünschte Integrationsszenario**

Markieren Sie das Integrationsszenario, das Sie löschen wollen.

In der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO werden die Daten des ausgewählten Szenarios angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **ENTFERNEN****

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Das Integrationsszenario wird aus dem Container INTEGRATIONSSZENARIO gelöscht.

3 Startoptionen definieren

- **Wählen Sie das gewünschte Szenario**

Erweitern Sie im Container INTEGRATIONSSZENARIO das Integrations-szenario, für das Sie eine Startoption definieren wollen.

Die Bezeichnung des Szenarios und eine Beschreibung werden in der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.

Unterhalb des Szenarios werden alle auf der Datenbank verfügbaren virtuellen Maschinen angezeigt.

- **Markieren Sie die gewünschte virtuelle Maschine**

Markieren Sie die virtuelle Maschine, für die Sie eine Startoption definieren möchten.

- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen **AKTIV****

Nur die Maschinen, für die Sie das Kontrollkästchen AKTIV aktiviert ist, werden durch Klicken auf die Schaltfläche START gestartet.

Um den Eintrag zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV.

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

Hinweis

- **Wählen Sie die Startposition aus**

Geben Sie im Feld INDEX die Position ein, an der die virtuelle Maschine auf dem Computer gestartet werden soll.

Wenn Sie eine bereits vorhandene Startposition auswählen, so wird der Eintrag zu dieser Startposition überschrieben.

Achtung

Starten Sie die Maschinen umgekehrt zum Nachrichtenfluss durch die beteiligten Adapter. Die Maschine, die als erstes eine Nachricht bearbeiten muss, sollte zuletzt gestartet werden.

- **Geben Sie eine Beschreibung ein**

Geben Sie in das Feld BESCHREIBUNG eine kurze Beschreibung der Aufgabe der virtuellen Maschine auf dem benannten Computer ein.

Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 80 Zeichen lang sein.

- **Wählen Sie den gewünschten Adapter aus**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld ADAPTER den Adapter aus, der von der ausgewählten Maschine benutzt werden soll.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen ZURÜCKLESEN**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen ZURÜCKLESEN, wenn die Maschine die Daten aus der EAI One-Datenbank zurücklesen und verarbeiten soll.

Die Maschine überprüft alle 30 Sekunden, ob Nachrichten in der Tabelle CTL7_IF_DATA zur Abarbeitung anstehen. Die Maschine kann gleichzeitig Daten am Eingangsport empfangen und Daten aus der Datenbank lesen.

- **Wählen Sie eine Speichermaschine aus**

Wählen Sie eine Speichermaschine aus, wenn die Verarbeitung von Daten, welche unter einer unter anderen Maschine gespeichert wurden, ausgeführt werden soll.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen MEHRFACHAUSFÜHRUNG**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen MEHRFACHAUSFÜHRUNG, wenn auf dem gewählten Adapter gleichzeitig mehrere virtuelle Maschinen ausgeführt werden sollen. Durch diese Funktion wird die Speichernutzung optimiert, weil die Parametrierungsdaten nur einmal aufgerufen werden.

Hinweis

Nur die virtuellen Maschinen, die zu derselben Anwendung definiert wurden, können auf einem Adapter mehrfach ausgeführt werden.

Wieviele Maschinen gleichzeitig auf diesem Adapter gestartet werden können, wird nur durch die Rechnerkapazität begrenzt.

- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das FEHLERPROTOKOLL**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen FEHLERPROTOKOLL, wenn alle Fehlermeldungen von den kommunizierenden Systemen von EAI One in der Datenbank abgespeichert werden sollen.

- **Geben Sie, falls erforderlich, die Anzahl von Versuchen ein**

Im Eingabefeld VERSUCHE können Sie angeben, wie oft versucht werden soll, eine Nachricht in der EAI One-Datenbank erfolgreich abzuarbeiten.

Bleibt dieses Eingabefeld leer, dann wird maximal 20 Mal versucht, eine Nachricht abzuarbeiten. Das Feld ist numerisch.

Sie können Nachrichten später erneut versenden, damit in der Zwischenzeit gemachte Korrekturen wirksam werden. Verwenden Sie dazu in der Maske MONITOR die Aktion RECOVER.

- **Geben Sie, falls erforderlich, den Löschzeitraum ein**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen LÖSCHZEITRAUM. Ein Eingabefeld wird angezeigt, in das Sie eingeben können, nach wieviel Tagen die Nachrichten aus der EAI One Datenbank gelöscht werden sollen.

Bleibt dieses Eingabefeld leer, dann werden alle Nachrichten gelöscht, die älter als 180 Tage sind.

- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, das Kontrollkästchen ARCHIVIERUNG**
Wenn Sie auf das Kontrollkästchen ARCHIVIERUNG klicken, werden die alten Nachrichten nicht gelöscht, sondern in der Archivdatenbank (Ctl8_if_archive) gespeichert.
Diese Option wird nur bei virtuellen Maschinen definiert, die Daten aus der EAI One Datenbank abarbeiten. Bei anderen Maschinen hat sie keine Auswirkung.
- **Geben Sie, falls erforderlich, die Prozesstage ein**
Im Eingabefeld PROZESSTAGE können Sie angeben, wie viele Tage rückwirkend EAI One unbearbeitete Nachrichten zur Verarbeitung auswählen soll.
Bleibt dieses Eingabefeld leer, dann werden alle unbearbeiteten Nachrichten bearbeitet, die maximal 30 Tage alt sind.
- **Geben Sie, falls erforderlich, die Optionen ein**
Geben Sie in das Feld OPTIONEN die Startparameter für die virtuelle Maschine ein, die nicht mit der Standardauswahl definiert werden können.
Dieses Feld ist alphanumerisch und darf maximal 60 Zeichen lang sein.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Die neue Startoption wird im Container STARTOPTION angezeigt.

4 Startoptionen ändern

- **Wählen Sie das gewünschte Szenario aus**
Erweitern Sie im Container INTEGRATIONSSZENARIO das Integrations-szenario, dessen Startoption Sie ändern wollen.
Die Bezeichnung des Szenarios und eine Beschreibung werden in der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.
Unterhalb des Szenarios werden alle auf der Datenbank verfügbaren virtuellen Maschinen angezeigt.
- **Markieren Sie die gewünschte Startoption**
Markieren Sie die Startoption, die Sie ändern wollen.
In der Registerkarte STARTOPTIONEN werden die Daten der ausgewählten virtuellen Maschine angezeigt.
- **Ändern Sie die entsprechenden Daten**
Da das Feld INDEX ein Schlüsselfeld ist, können die eingegebenen Daten nicht geändert werden.

Wenn Sie eine bereits vorhandene Startposition auswählen, so wird der Eintrag zu dieser Startposition überschrieben.	Achtung
Wenn Sie hier neue Werte eingeben, wird eine neuer Eintrag angelegt.	Hinweis
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Daten werden in die Datenbank gespeichert und die geänderte Startoption wird im Container STARTOPTION angezeigt.

5 Startoptionen aktivieren bzw. deaktivieren

Wenn keine Startoption aktiviert ist, hat ihre Definition keine Auswirkung auf das System.

Hinweis

Nur aktive Einträge werden vom System berücksichtigt.

- **Wählen Sie das gewünschte Szenario**

Erweitern Sie im Container INTEGRATIONSSZENARIO das Integrations-szenario, dessen Startoption Sie aktivieren bzw. zu deaktivieren wollen.

Die Bezeichnung des Szenarios und eine Beschreibung werden in der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.

Unterhalb des Szenarios werden alle auf der Datenbank verfügbaren virtuellen Maschinen angezeigt.

- **Markieren Sie die gewünschte Startoption**

Markieren Sie die Startoption, die Sie aktivieren bzw. zu deaktivieren wollen.

In der Registerkarte STARTOPTIONEN werden die Daten der ausgewählten virtuellen Maschine angezeigt.

- **Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen AKTIV**

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen AKTIV, um die Startoption zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der geänderte Eintrag wird im Container INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.

6 Startoptionen löschen

- **Wählen Sie das gewünschte Szenario**

Erweitern Sie im Container INTEGRATIONSSZENARIO das Integrations-szenario, für das Sie eine Startoption definieren wollen.

Die Bezeichnung des Szenarios und eine Beschreibung werden in der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO angezeigt.

Unterhalb des Szenarios werden alle auf der Datenbank verfügbaren virtuellen Maschinen angezeigt.

- **Markieren Sie die gewünschte virtuelle Maschine**

Markieren Sie die virtuelle Maschine, deren eine Startoption Sie aktivieren möchten.

In der Registerkarte STARTOPTIONEN werden die Daten der ausgewählten virtuellen Maschine angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**

Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag wirklich entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Startoption wird aus dem Container INTEGRATIONSSZENARIO gelöscht.

7 Virtuelle Maschinen starten

- **Markieren Sie das gewünschte Integrationsszenario**

Markieren Sie das Integrationsszenario, das Sie löschen wollen.

In der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO werden die Daten des ausgewählten Szenarios angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche START**

Sie werden gefragt, ob Sie die Maschinen starten wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Alle virtuellen Maschinen, zu denen Startoptionen unter dem ausgewählten Computernamen definiert wurden, werden gestartet.

8 Virtuelle Maschinen stoppen

- **Markieren Sie das gewünschte Integrationsszenario**

Markieren Sie das Integrationsszenario, das Sie löschen wollen.

In der Registerkarte INTEGRATIONSSZENARIO werden die Daten des ausgewählten Szenarios angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche STOP**

Sie werden gefragt, ob Sie die Maschinen stoppen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Alle virtuellen Maschinen, die zuvor unter dem ausgewählten Computernamen gestartet wurden, werden gestoppt.

Test/Abnahmedaten einer Anwendung

In der Maske TEST/ABNAHMEDATEN EINER ANWENDUNG verwalten Sie Testdaten, die applikationsspezifisch abgelegt werden.

Im einzelnen können Sie folgende Aktionen vornehmen:

- Einen Testfall erzeugen bzw. ändern
- Einen Testfall löschen
- Eine Testnachricht aus einer Datei zu einem Testfall in der EAI One-Datenbank einlesen
- Eine Testnachricht bearbeiten
- Ein Szenario starten und stoppen
- Eine Testnachricht durch ein gestartetes Szenario schicken und die komplette Abarbeitung protokollieren.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche TESTSZENARIEN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske ANWENDUNGEN. Erweitern Sie die Struktur bis auf die Ebene Testfall und EAI One zeigt die Registerkarte TESTFALL an:

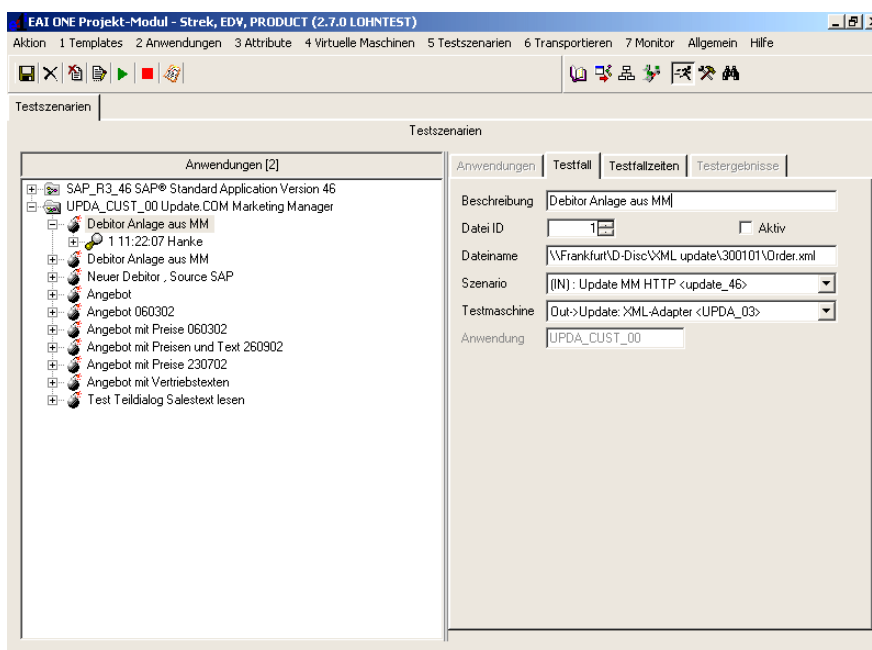


Abbildung 17-1: Bildschirm Testszenarios - Maske Testfall

Im Container ANWENDUNGEN werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
Anwendungen



Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt.



Testfall

In der zweiten Ebene werden alle zu den Anwendungen definierten Testfälle angezeigt.



Testfallzeiten

In der dritten Ebene werden alle Testfallzeiten mit Testfallnummer, Uhrzeit und Testperson angezeigt, zu denen der jeweilige Testfall durchgeführt wurde.



Testfallergebnisse - Protokolldateien

In der vierten Ebene werden alle Protokolldateien mit den Testfallergebnissen angezeigt, die zu einem Testfall einer Nachricht erzeugt wurden. Sie können diese einsehen, indem Sie auf die Protokolldatei doppelklicken.

Registerkarte Anwendungen

In der Registerkarte ANWENDUNGEN werden die ausgewählte Anwendung und die zugehörige Beschreibung angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Information.

Registerkarte Testfall

In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten der Testfälle angezeigt:

- Beschreibung
- System ID
- Dateiname (wird automatisch beim Laden einer Datei eingefügt)
- Szenario
- Testmaschine
- zugehörige Anwendung

Registerkarte Testfallzeiten

In der Registerkarte TESTFALLZEITEN werden die Nummer des Testfalles, die Testzeit, die Testperson, die Anwendung sowie die Datei ID angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Fehlerfindung.

Registerkarte Testergebnisse

In der Registerkarte TESTERGEBNISSE werden die Nummer des Testfalles, sein Status (OK oder Nicht OK), der Logfile-Name, die Anwendung sowie die Datei ID angezeigt. Diese Registerkarte kann nicht geändert werden und dient nur zur Fehlerfindung.

1 Testfall erzeugen (Speichern)

• Wählen Sie die gewünschte Anwendung aus

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, zu der Sie einen Testfall anlegen wollen.

• Geben Sie die gewünschte Nachrichtennummer an

Geben Sie im Feld DATEI ID die Nummer an, die der gewünschte Testfall erhalten soll.

Achtung

Wenn Sie eine bereits vorhandene Nachrichtennummer auswählen, so wird der Eintrag zu dieser Nachrichtennummer überschrieben.

Hinweis

Für einen neuen Eintrag darf die gewählte Nummer noch nicht existieren.

- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, dass Kontrollkästchen AKTIV**
Nur aktive Testnachrichten werden beim Testen durch das Testszenario geschickt.
- **Wählen Sie das Szenario aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld SZENARIO das Szenario aus, zu dem die Testnachricht zugeordnet werden soll.
- **Legen Sie eine Testmaschine fest**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld TESTMASCHINE die Maschine aus, mit der die Testnachricht in das Szenario versendet werden soll.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Der neue Testfall wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

2 Testfall ändern

- **Markieren Sie den gewünschten Testfall**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet.
Markieren Sie den Testfall, den Sie ändern möchten.
In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten des Testfalles angezeigt.
Ändern Sie die entsprechenden Daten
Da das Feld DATEI ID zum Primärschlüssel gehört, kann dieser Wert nicht geändert werden.

Wenn Sie eine bereits vorhandene Nachrichtennummer auswählen, so wird der Eintrag zu dieser Nachrichtennummer überschrieben.	Achtung
Wenn Sie hier einen neuen Wert eingeben, wird ein neuer Testfall angelegt.	Hinweis
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**
Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.
Der geänderte Testfall wird im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

3 Entfernen eines Testfalles

- **Markieren Sie den gewünschten Testfall**
Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet.
Markieren Sie den Testfall, den Sie entfernen möchten.
In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten des Testfalles angezeigt.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ENTFERNEN**
Sie werden gefragt, ob Sie den Eintrag entfernen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

SQL Fehler Tritt beim Löschen des Testfalles ein SQL Fehler auf, dann wird sind zu diesem Testfall bereits Testläufe gespeichert. Nur Testfälle, die nicht benutzt werden, können gelöscht werden.

Hinweis Ein Eintrag kann nicht mehr gelöscht werden, wenn ihm bereits eine Testnachricht zugeordnet ist.

Der Testfall wird nicht mehr im Container ANWENDUNGEN angezeigt.

4 Datei mit Testnachricht in Datenbank laden

- **Markieren Sie den gewünschten Testfall**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet, zu dem Sie eine Testnachricht aus einer Datei in die Datenbank laden wollen.

Markieren Sie den Testfall, zu dem Sie die Testnachricht aus einer Datei laden wollen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche DATEI IN DATENBANK LADEN**

Das Dialogfenster DATEI ÖFFNEN... wird angezeigt.

- **Wählen Sie die gewünschte Datei aus**

Wählen Sie die Datei aus, die die gewünschte Testnachricht enthält.

Achtung Eine Datei, die bereits früher für diese Meldung geladen wurde, wird überschrieben.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ÖFFNEN**

Die ausgewählte Testnachricht wird im Container ANWENDUNGEN erzeugt. Der komplette Name und Pfad der Quelldatei wird auf der Registerkarte TESTFALL im Feld DATEINAME angezeigt.

5 Editor

- **Markieren Sie den gewünschten Testfall**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet.

Markieren Sie den Testfall, dessen Nachricht Sie editieren möchten.

In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten des ausgewählten Testfalles angezeigt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**

Die Testnachricht wird mit dem Programm NOTEPAD geöffnet.

- **Ändern Sie die entsprechenden Daten**

Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

- **Schließen Sie Notepad**

Schließen Sie NOTEPAD, um das Editieren zu beenden.

Die Änderungen werden in die EAI One-Datenbank gespeichert.

6 Testszenario starten

- **Markieren Sie die gewünschte Testnachricht**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet.

Markieren Sie den Testfall, der die gewünschte Testnachricht enthält.

In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten des ausgewählten Testfalles angezeigt.

- **Wählen Sie, falls erforderlich, das gewünschte TestszENARIO**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld SZENARIO das gewünschte Szenario aus, wenn es noch nicht ausgewählt ist.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche START**

Sie werden gefragt, ob Sie das Szenario starten wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

EAI One startet nun alle zu diesem Szenario definierten aktiven Adapter. Dieser Vorgang kann einige Zeit dauern.

7 TestszENARIO stoppen

- **Markieren Sie die gewünschte Testnachricht**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet, zu dem das TestszENARIO gestartet wurde.

Markieren Sie den Testfall, der die Testnachricht enthält.

In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten des ausgewählten Testfalles angezeigt.

- **Wählen Sie, falls erforderlich, das zu stoppende TestszENARIO**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld SZENARIO das gewünschte Szenario aus, wenn es noch nicht ausgewählt ist.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche STOP**

Sie werden gefragt, ob Sie das Szenario stoppen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Return-Taste.

EAI One stoppt nun alle laufenden Adapter, die zu diesem Szenario definiert wurden. Dieser Vorgang kann einige Zeit dauern.

8 Testen

- **Markieren Sie die gewünschte Testnachricht**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, in der sich der Testfall befindet.

Markieren Sie den Testfall, der die gewünschte Testnachricht enthält.

In der Registerkarte TESTFALL werden die Daten des ausgewählten Testfalles angezeigt.

Um einen gespeicherten Testfall zu testen, muss bereits das dazugehörige TestszENARIO gestartet sein.

- **Wählen Sie, falls erforderlich, die Maschine, die die Nachricht versenden soll**

Wählen Sie im Dropdown-Listefeld TESTMASCHINE die Maschine aus, wenn diese noch nicht angezeigt wird. Über diese ausgewählte Maschine soll die Testnachricht in das Szenario versendet werden.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche TESTEN**

Sie werden gefragt, ob Sie die Nachricht testen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

EAI One sendet nun die Testnachricht über die ausgewählte Testmaschine in ein bereits gestartetes Szenario. Dieser Vorgang kann einige Zeit dauern.

Nach Abarbeitung der Nachricht speichert EAI One alle dabei erzeugten Protokolldateien unter einer Testfallzeit zu diesem Testfall.

Diese Daten werden im Container ANWENDUNGEN und auf den Registerkarten TESTFALLZEITEN bzw. TESTERGEBNISSE angezeigt, wenn Sie die getestete Nachricht sowie die darunterliegende neuerzeugte Testfallzeit erweitern.

Sie können die Protokolldaten mit dem Programm NOTEPAD einsehen, indem Sie die gewünschte Protokolldatei doppelklicken.

Objekte kopieren und archivieren

In der Maske TRANSPORTIEREN werden Anwendungen und deren Objekte kopiert.

Außerdem können hier Archive und Dokumentationen erstellt werden:

Mit der Aktion ARCHIV ERSTELLEN können Archive erstellt werden. Diese können mit der Schaltfläche ERSTELLTE ARCHIVE EINSEHEN wieder eingesehen werden.

Das Mapping zwischen zwei Anwendungen kann ermittelt und dokumentiert werden.

Die Unterschiede zwischen zwei Anwendungen (Delta) können ermittelt und dokumentiert werden.

Nachdem Sie auf das Menü TRANSPORTIEREN und das Register TRANSPORTIEREN geklickt haben, öffnet EAI One die Maske TRANSPORTIEREN:

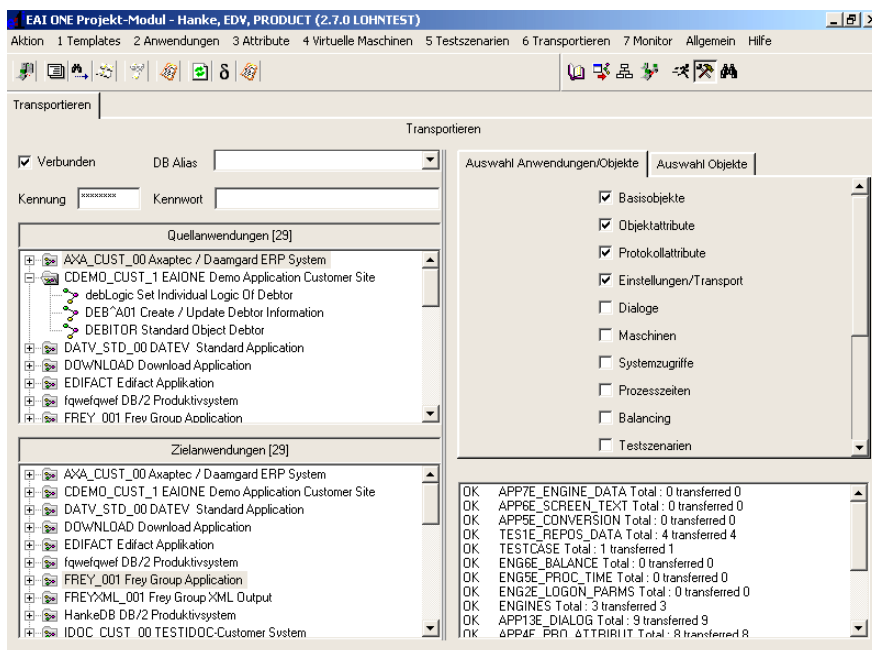


Abbildung 18-1: Bildschirm Transportieren - Maske Transportieren

Im Container QUELLANWENDUNGEN (oben links) werden folgende Symbole in einer Baumstruktur dargestellt:

Container
QUELL
OBJEKTE



Anwendung bzw. archivierte Anwendung

In der obersten Ebene werden alle auf der Datenbank definierten Anwendungen mit der zugehörigen Beschreibung angezeigt. Archivierte Anwendungen beginnen mit einer Nummer. Diese Nummer setzt sich aus Datum und Uhrzeit zusammen und zeigt den Zeitpunkt, an dem die Anwendung archiviert wurde.



Basisobjekt

In der zweiten Ebene werden die zu den Anwendungen definierten Objekte angezeigt.

Container
ZIEL
OBJEKTE

Der Container ZIELANWENDUNGEN (unten links) ist genauso aufgebaut wie der Container QUELLANWENDUNGEN. Er wird nur eingeblendet, wenn eine Verbindung zu einer Datenbank hergestellt wurde und bildet die Struktur des Zielsystems ab. In diesem Container wird die Ziel-Anwendung bzw. das Ziel-Objekt ausgewählt.

Registerkarte Auswahl
Anwendungen/Objekte

In der Registerkarte AUSWAHL ANWENDUNGEN/OBJEKTE wählen Sie die Objekte bzw. Komponenten aus, die kopiert werden sollen. Je nachdem, ob Sie eine Anwendung oder ein Objekt zum Kopieren/Archivieren auswählen, werden Komponenten aus- bzw. eingeblendet.

Folgende Objekte bzw. Komponenten können kopiert werden:

- Basisobjekte
- Protokollattribute
- Einstellungen/Transport
- Dialoge
- Systemzugriffe
- Balancing
- Konvertierungen (Konvertierungsklassen)
- Gespeicherte Daten
- Objekt Templates
- Objektattribute
- Maschinen
- Prozesszeiten
- Testszenarien
- Bildschirmtexte

Registerkarte Auswahl
Objekte

In der Registerkarte AUSWAHL OBJEKTE wählen Sie aus, welche Objekte Sie kopieren möchten.

Listefeld
Arbeits-schritt-anzeige

Das Listefeld ARBEITSSCHRITTANZEIGE befindet sich unten rechts auf der Maske. Hier werden die einzelnen Arbeitsschritte angezeigt, die während des Kopier- bzw. Archiviervorganges gemacht werden.

1 Verbinden zum Quellsystem

Die Anwendung, aus der die Komponenten kopiert werden sollen, kann auf derselben Datenbank wie die Quelle der Komponenten liegen. In diesem Fall wird sich EAI One zur eigenen Datenbank verbinden.

Diese Anwendung kann aber auch auf jeder anderen Datenbank liegen, für die auf dem Computer ein Zugriff eingerichtet wurde.

1.1 Verbinden zur aktuellen Datenbank

- **Lassen Sie das Feld DB ALIAS leer**
- **Lassen Sie Kennung leer**
- **Lassen Sie das Feld KENNWORT leer**
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche VERBINDEN**

Der Container ZIELANWENDUNGEN wird eingeblendet und enthält die Informationen zur aktuellen Datenbank.

Das Kontrollkästchen VERBUNDEN wird aktiviert, d.h. im Kontrollkästchen VERBUNDEN ein Haken angezeigt.

Eine Fehlermeldung wird dann angezeigt, wenn Kennung und/oder Kennwort falsch sind. Diese Fehlermeldung bestätigen Sie, indem Sie auf OK klicken. Fehlermeldung

1.2 Verbinden zu einer Fremddatenbank

- **Wählen Sie den Datenbankalias aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld DB ALIAS den Aliasnamen der Zieldatenbank aus, für die auf Ihrem Computer ein ODBC-Zugriff eingerichtet ist.
- **Geben Sie die Kennung ein**
Geben Sie im Feld KENNUNG den Benutzernamen für die Zieldatenbank ein.
- **Geben Sie das Kennwort ein**
Geben Sie im Feld KENNWORT das Kennwort für diesen Benutzernamen ein.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche VERBINDEN**

EAI One versucht, eine Verbindung zu der benannten Datenbank herzustellen.

Sobald die Verbindung hergestellt ist, wird das Kontrollkästchen VERBUNDEN aktiviert, d.h. im Kontrollkästchen VERBUNDEN ein Haken angezeigt.

Gleichzeitig wird der Container ZIELANWENDUNGEN eingeblendet, der die Informationen der ausgewählten Fremddatenbank enthält.

Eine Fehlermeldung wird dann angezeigt, wenn Datenbankalias, Kennung und/oder Kennwort falsch sind. Diese Fehlermeldung bestätigen Sie, indem Sie auf OK klicken. Fehlermeldung

2 Kopieren von Anwendungen

Wenn die zu kopierenden Komponenten unter der angegebenen Kombination von Anwendung und Objekt-ID bereits definiert sind, werden diese Werte gelöscht und durch die Komponenten der Quelle ersetzt. Achtung

Wenn Sie eine Anwendung auf sich selbst kopieren, dann wird die Anwendung unwiderruflich gelöscht. Achtung

- **Markieren Sie die Quellenanwendung**
Markieren Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, die als Quelle dient.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container ZIELANWENDUNGEN die Anwendung, die EAI One als Ziel dient.

Die Zielanwendung muss zuvor in der Maske OBJEKTE definiert worden sein.

- **Aktivieren Sie die gewünschten Kontrollkästchen**

Klicken Sie auf die Kontrollkästchen, die die zu kopierenden Komponenten benennen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche KOPIEREN**

Sie werden gefragt, ob Sie kopieren wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die ausgewählten Strukturen und Parametrierungen der Quell-Anwendung werden auf die Zielanwendungen kopiert.

Die durchgeführten Arbeitsschritte können im Listenfeld ARBEITS-SCHRITTANZEIGE verfolgt werden.

3 Kopieren von Objekten

Achtung

Wenn Sie ein Objekt auf sich selbst kopieren, dann wird das Objekt unwiderruflich gelöscht.

- **Markieren Sie das Quell-Objekt**

Erweitern Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, von der Sie ein Objekt kopieren wollen.

Die zu der Anwendung definierten Objekte werden angezeigt. Markieren Sie jetzt das gewünschte Objekt.

- **Markieren Sie das Ziel-Objekt**

Erweitern Sie im Container ZIELANWENDUNGEN die Anwendung, die das Ziel-Objekt enthält.

Markieren Sie gewünschte Ziel-Objekt.

Das Ziel-Objekt muss zuvor in der Maske OBJEKTE definiert worden sein.

- **Aktivieren Sie die gewünschten Kontrollkästchen**

Klicken Sie auf die Kontrollkästchen, die die zu kopierenden Komponenten benennen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche KOPIEREN**

Sie werden gefragt, ob Sie kopieren wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die ausgewählten Strukturen und Parametrierungen der Quell-Anwendung werden auf die Zielanwendungen kopiert.

Die durchgeführten Arbeitsschritte können im Listenfeld ARBEITS-SCHRITTANZEIGE verfolgt werden.

4 Arbeiten mit Archiven

4.1 Archiv anlegen

In einem Archiv werden die Parametrierungsdaten einer Anwendung zu einem festgelegten Zeitpunkt gesichert, z.B. wenn neue Attribute eingepflegt werden sollen. Durch dieses Archiv kann der Stand einer Anwen-

ung vor und nach Änderungen verglichen werden. Außerdem dient ein Archiv als Sicherheitskopie und zur Versionisierung.

Archive können nur von kompletten Anwendungen angelegt werden, nicht von einzelnen Objekten oder Komponenten.

Achtung

- **Markieren Sie die Anwendung**

Markieren Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, von der Sie ein Archiv erstellen wollen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ANWENDUNG IN ARCHIV KOPIEREN**

Sie werden gefragt, ob Sie ein Archiv erstellen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Von der ausgewählten Anwendung wird eine komplette Kopie erstellt, unabhängig davon, welche Kontrollkästchen aktiviert wurden.

Die durchgeführten Arbeitsschritte können im Listenfeld ARBEITS-SCHRITTANZEIGE verfolgt werden.

Der Name der neuen Anwendung ist der Zeitstempel der Aktion im Format <Jahr Monat Tag Stunde Minute>. Er erhält den Status Archiv und wird im Container QUELLANWENDUNGEN nur angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche ERSTELLTE ARCHIVE ANZEIGEN klicken. Im Container QUELLANWENDUNGEN wird das Archiv immer angezeigt.

4.2 Archive anzeigen

Sie können sich alle archivierten Anwendungen anzeigen lassen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ERSTELLTE ARCHIVE ANZEIGEN**

Alle archivierten Anwendungen werden im Container QUELLANWENDUNGEN angezeigt. Diese Anwendungen können auch als Quelle für das Kopieren dienen.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in den Abschnitten "Kopieren von Anwendungen" auf Seite 3 und "Kopieren von Objekten" auf Seite 4.

4.3 Anwendungen anzeigen

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche ERSTELLTE ANWENDUNGEN ANZEIGEN**

Im Container QUELLANWENDUNGEN werden wieder die aktuellen Anwendungen angezeigt. Eventuell erweiterte Anwendungen werden dabei reduziert. Nach dem Erweitern der Anwendungen werden die aktuellen Informationen angezeigt.

5 Dokumentieren des Mappings zwischen zwei Anwendungen

Das Mapping zwischen zwei Anwendungen kann dokumentiert werden. Dazu werden HTML-Dateien erzeugt, die in Tabellenform Informationen über das Mapping enthalten. Diese Dateien werden für die Projekt-Dokumentation benutzt.

5.1 Mapping ermitteln

Achtung

Sobald Sie neue HTML-Dateien erzeugen, wird das Verzeichnis HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS vollständig gelöscht und neu angelegt.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, die als Quelle dient.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container ZIELANWENDUNGEN die Anwendung, die EAI One als Ziel dient.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche HTML-File generieren**

Sie werden gefragt, ob Sie die Mapping-Dokumentation erzeugen wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste

Während die Dateien erzeugt werden, wird eine Fortschrittsanzeige angezeigt. Im oberen Teil dieser Anzeige wird angezeigt, welche Mappingdaten gerade bearbeitet werden. Der Vorgang kann einige Minuten dauern.

Die erzeugten HTML-Dateien werden im Verzeichnis HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS abgelegt.

5.2 Mapping anzeigen

Sie können sich die zuletzt erzeugten HTML-Dateien für Kombinationen von Anwendungen ansehen.

Fehler-
meldung

Existieren die Dateien nicht (mehr) im Verzeichnis HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS, dann wird eine Fehlermeldung angezeigt.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, die als Quelle dient.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container ZIELANWENDUNGEN die Anwendung, die EAI One als Ziel dient.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche HTML-FILE ANZEIGEN**
Die Datei wird mittels eines Standard-HTML-Browsers (z.B. Microsoft Internet Explorer) angezeigt:

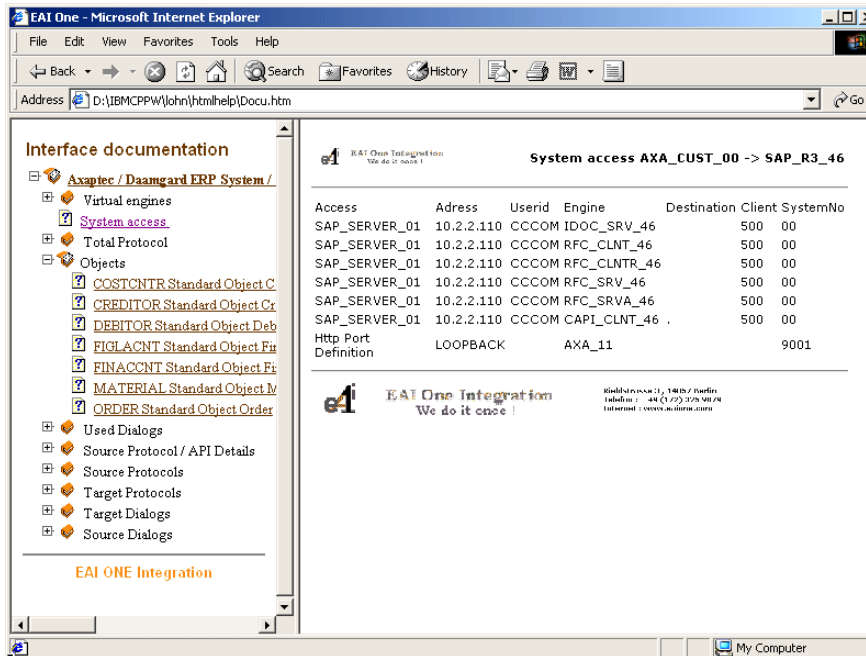


Abbildung 18-2: Mapping: HTML-Dateien - Inhalt

5.3 HTML Dateien sichern und anzeigen

Sobald Sie neue HTML-Dateien erzeugen, wird das Verzeichnis HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS vollständig gelöscht und neu angelegt.

Achtung

Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt "Sichern der HTML-Dokumentation" auf Seite 18-9.

6 Delta zwischen zwei Anwendungen

Die Unterschiede zwischen zwei Anwendungen bzw. einer Anwendung und einer archivierten Anwendung können ermittelt und in HTML-Dateien dokumentiert werden. Die HTML-Dateien enthalten in Tabellenform Informationen über diese Unterschiede. Diese Dateien werden für die Projekt-Dokumentation benutzt.

6.1 Delta ermitteln

Sobald Sie neue HTML-Dateien erzeugen, wird das Verzeichnis HTMLHELP\DELTADOCUMENTS vollständig gelöscht und neu angelegt.

Achtung

- **Markieren Sie die Quellenanwendung**
Markieren Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, die als Quelle dient.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container ZIELANWENDUNGEN die Anwendung, die EAI One als Ziel dient.

Die Zielanwendung muss zuvor in der Maske OBJEKTE definiert worden sein.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche DELTA ERMITTELN**

Sie werden gefragt, ob Sie die Differenz ermitteln wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Während die Dateien erzeugt werden, wird eine Fortschrittsanzeige angezeigt. Der Vorgang kann einige Minuten dauern.

Die erzeugten HTML Dateien werden im HTMLHELP\DELTADOCUMENTS Verzeichnis abgelegt.

6.2 Delta anzeigen

Sie können sich die zuletzt erzeugten HTML-Dateien für Kombinationen von Anwendungen ansehen.

Fehler-
meldung

Existieren die Dateien nicht (mehr) im Verzeichnis HTMLHELP\DELTADOCUMENTS, dann wird eine Fehlermeldung angezeigt.

- **Markieren Sie die Quellenwendung**

Markieren Sie im Container QUELLANWENDUNGEN die Anwendung, die als Quelle dient.

- **Markieren Sie die Zielanwendung**

Markieren Sie im Container ZIELANWENDUNGEN die Anwendung, die EAI One als Ziel dient.

Die Zielanwendung muss zuvor in der Maske OBJEKTE definiert worden sein.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche DELTA ANZEIGEN**
Die Datei wird mittels eines Standard-HTML-Browsers (z.B. Microsoft Internet Explorer) angezeigt:

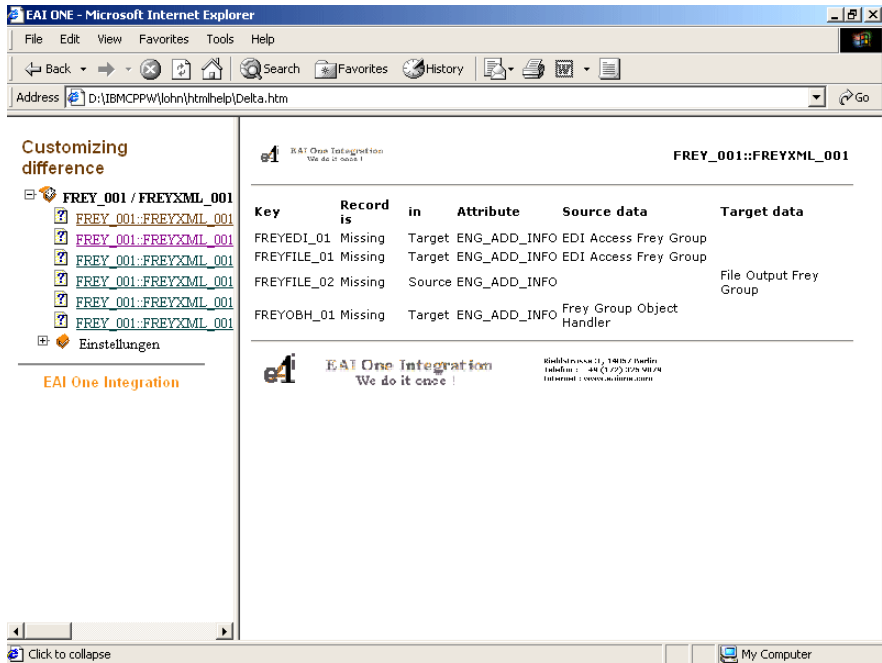


Abbildung 18-3: Delta-Dateien - Inhalt

7 Sichern der HTML-Dokumentation

Der folgende Abschnitt beschreibt das Sichern der Mapping-Dateien.

Die Delta-Dateien werden auf die gleiche Weise gesichert und angezeigt. Die Delta-Dateien sind im Verzeichnis HTMLHELP\DELTADOCUMENTS des aktuellen EAI One Pfads abgelegt.

Dateipfad
Delta-Dateien

Der Name der HTML-Datei lautet Delta.htm

7.1 HTML Dateien sichern

Sobald Sie neue HTML-Dateien erzeugen, wird das Unterverzeichnis INTERFACEDOCUMENTS vollständig gelöscht und neu angelegt.

Achtung

Alle Mappings zu der gewählten Kombination von Anwendungen werden als einzelne HTML-Dateien im Verzeichnis HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS des aktuellen EAI One Pfads abgelegt.

Dateipfad
Mapping-Dateien

- **Wechseln Sie in den WINDOWS EXPLORER**
- **Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem EAI One installiert ist**
- **Erweitern Sie den Ordner EAI One\HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS**
In diesem Ordner befinden sich alle Dateien, die für die Verteilung, Archivierung, usw. benötigt werden.

Sie können den gesamten Ordner kopieren, zippen oder in ein Verzeichnis Ihrer Wahl verschieben, um die Daten beispielsweise zu sichern.

7.2 Gesicherte HTML-Dateien anzeigen

Beim Sichern des Verzeichnisses `HTMLHELP\INTERFACEDOCUMENTS` haben Sie eine große Anzahl von Dateien gesichert. Um die gesicherte Mapping-Dokumentation anzuzeigen, müssen Sie nur eine einzige Datei öffnen. Aus dieser Datei heraus können Sie alle Dateien unter derselben Oberfläche ansehen.

Der Name der HTML-Datei für die Mapping-Dokumentation lautet `Docu.htm`

Monitor

In der Maske MONITOR werden aus- und eingehende Nachrichten kontrolliert und gegebenenfalls erneut versendet.

Virtuelle Maschinen können so konfiguriert werden, dass sie alle empfangenen Daten in einer Tabelle zwischenspeichern. Diese Daten können hier gesucht, angezeigt und erneut versendet werden.

Nachdem Sie auf das Menü MONITOR und das Register MONITOR geklickt haben, öffnet EAI One die Maske MONITOR:

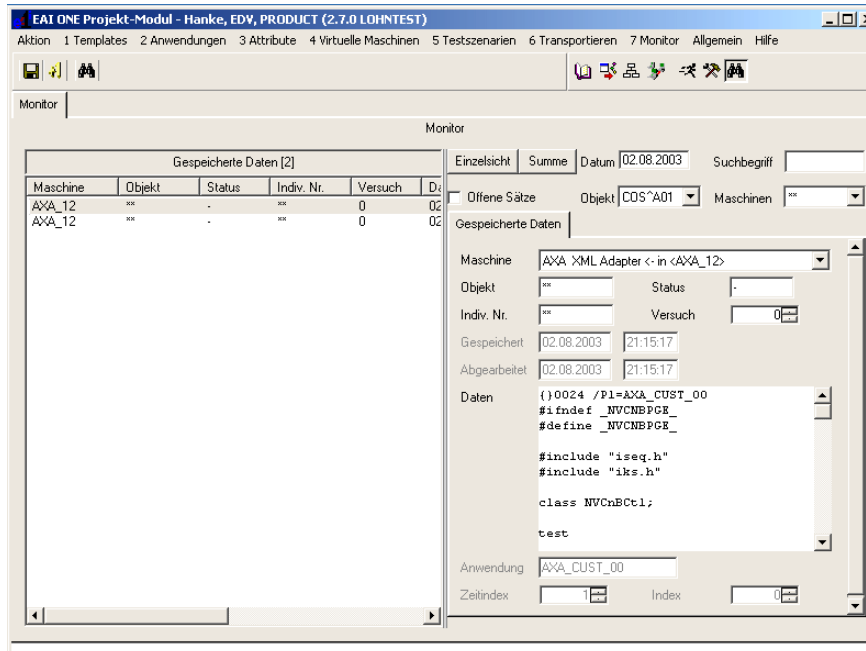


Abbildung 19-1: Bildschirm Monitor - Maske Monitor

Im Container GESPEICHERTE DATEN werden gefundene Nachrichten angezeigt.

Container
Gespeicher-
te Daten

Zu jeder Nachricht werden folgende Informationen angegeben:

- MASCHINE Die Maschine, die die Nachricht zuletzt bearbeitet hat.
- OBJEKT Das Basisobjekt, dem die Nachricht zugeordnet ist.
Wird hier ** angezeigt, so konnte die Nachricht keinem bekannten Basisobjekt zugeordnet werden.
- STATUS Der Status der Nachricht

Folgende Status sind möglich:

- Die Verarbeitung der Nachricht wurde frühzeitig abgebrochen.
- OK Die Nachricht wurde erfolgreich weitergesendet.
- Error Die Verarbeitung der Nachricht schlug fehl.
- Trace Die Nachricht ist für die Einzelsicht markiert.

GESPEICHERT	Das Datum, an dem die Nachricht empfangen und gespeichert wurde.
ZEIT	Die Uhrzeit, zu der die Nachricht empfangen und gespeichert wurde.
ABGEARBEITET	Das Datum, an dem die Nachricht zuletzt bearbeitet wurde.
ZEIT	Die Uhrzeit, zu der die Nachricht zuletzt bearbeitet wurde.
IND.NR.	Ein Schlüssel, der zur Identifikation der Nachricht dient.
VERSUCH	Die Anzahl der Bearbeitungsversuche
DATEN	Der Inhalt der Nachricht

Anstelle dieses Containers werden andere Container angezeigt, wenn Sie auf die Schaltflächen EINZELSICHT bzw. SUMME klicken.

Registerkarte Gespeicherte Daten

Wenn Sie auf einen der Datensätze im Container GESPEICHERTE DATEN klicken, wird der Inhalt dieses Satzes in der Registerkarte GESPEICHERTE DATEN angezeigt.

Container Einzeleinträge eines Logs

Nachdem Sie auf die Schaltfläche EINZELSICHT geklickt haben, wird der Container EINZELEINTRÄGE EINER TRANSAKTION angezeigt. In diesem Container werden die beim Verarbeiten der im Container GESPEICHERTE DATEN ausgewählten Nachricht erzeugten Logeinträge angezeigt.

Folgende Informationen stehen zur Verfügung:

OBJEKT	Das Objekt das der Nachricht zum Zeitpunkt des Log-Eintrages zugeordnet war.
ANWENDUNG	Die Anwendung die der Nachricht zum Zeitpunkt des Log-Eintrages zugeordnet war.
BESCHREIBUNG	Der Eintrag im Logs

Nachdem Sie auf die Schaltfläche SUMME geklickt haben, wird der Container ZUSAMMENFASSUNG NACHRICHTENMENGEN angezeigt. In diesem Container wird angezeigt wieviele Nachrichten zu einem Objekt mit welchem Status vorhanden sind.

Zusammenfassung
Nachrichtemengen

Folgende Informationen stehen zur Verfügung:

OBJEKT	Das Objekt, das den Nachrichten zugeordnet wurde.
STATUS	Der Status, in dem sich die Nachrichten befinden.
MENGE	Die Anzahl der Nachrichten, die dem Objekt zugeordnet wurden und sich im entsprechenden Status befinden.

1 Datensätze suchen

- **Geben Sie das Anfangsdatum ein**
Geben Sie in das Feld DATUM den Tag ein, ab dem die Suche beginnen soll.
- **Aktivieren Sie, falls erforderlich, OFFENE SÄTZE**
Klicken Sie auf das Kontrollkästchen OFFENE SÄTZE, wenn Sie nur Sätze angezeigt bekommen möchten, die nicht abgearbeitet wurden. Diese Datensätze befinden sich nicht im Status OK.
Normalerweise werden nur abgearbeitete Datensätze angezeigt, die sich im Status OK befinden.
- **Geben Sie, falls erforderlich, einen Suchbegriff ein**
Wenn Sie die Suche einschränken möchten, können Sie in das Feld SUCHBEGRIFF eine Zeichenkette eingeben, die in den Datensätzen enthalten sein soll. Dies könnte z.B. eine Belegnummer oder ein Nachrichtentyp sein.
- **Wählen Sie, falls erforderlich, ein Objekt aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld OBJEKT ein Objekt aus, wenn Sie nur Datensätze eines bestimmten Objekttyps angezeigt bekommen möchten.
Um über alle Objekttypen zu suchen, wählen Sie das "*" Objekt aus.
- **Wählen Sie, falls erforderlich, eine Maschine aus**
Wählen Sie im Dropdown-Listefeld MASCHINE eine Maschine aus. Sie bekommen nur Datensätze angezeigt, die eine bestimmte Maschine zwischengespeichert hat.
Um über alle Maschinen zu suchen, wählen Sie die "*" Maschine aus.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SUCHEN**
Alle Datensätze, die den eingegebenen Suchkriterien entsprechen, werden im Container GESPEICHERTE DATEN angezeigt.
Alle abgearbeiteten Datensätze, die den Suchbegriff enthalten und in dem gewählten Zeitraum versendet wurden, werden angezeigt.
Wenn Sie das Kontrollkästchen OFFENE SÄTZE aktiviert haben, werden anstelle der abgearbeiteten die unbearbeiteten Datensätze angezeigt
Wenn Sie auf einen der Datensätze im Container GESPEICHERTE DATEN klicken, wird der Inhalt dieses Satzes in der Registerkarte GESPEICHERTE DATEN angezeigt.

2 Datensätze erneut verarbeiten

- **Datensätze suchen**

Führen Sie wie im Abschnitt "Datensätze suchen" auf Seite 19-3 beschrieben, eine Suche durch. Die Datensätze, die erneut abgearbeitet werden sollen, werden im Container GESPEICHERTE DATEN angezeigt werden.

Unter Umständen werden mehr Datensätze angezeigt als erwartet. Dies hat keine Auswirkungen, da Sie vor dem erneuten Versenden die gewünschten Datensätze auswählen können.

- **Markieren Sie einen oder mehrere Einträge**

Markieren Sie im Container GESPEICHERTE DATEN den bzw. die Einträge, die erneut verarbeiten werden sollen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche RECOVER (+1)**

Sie werden gefragt, ob Sie die Daten erneut senden wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der Zähler der markierten Datensätze wird wieder auf 0 zurückgesetzt und die Daten werden erneut verarbeitet.

Beim Start einer Maschine wird festgelegt, wie alt Nachrichten maximal sein dürfen, um verarbeitet zu werden. Falls erforderlich, muss dieser Parameter für die erneute Verarbeitung älterer Nachrichten zumindest zeitweise geändert werden.

3 Einzelsicht

Nachrichten können selektiert und durch die Einzelsicht durch das ganze System verfolgt werden.

- **Starten Sie die Maschinen**

Bevor Sie die Einzelsicht nutzen, müssen die Maschinen gestartet sein, die die Nachricht bearbeiten sollen.

Die Maschinen können in der Maske STARTOPTIONEN gestartet werden.

- **Datensätze suchen**

Führen Sie wie im Abschnitt "Datensätze suchen" auf Seite 19-3 beschrieben, eine Suche durch. Die Datensätze, die erneut abgearbeitet werden sollen, werden im Container GESPEICHERTE DATEN angezeigt werden.

Unter Umständen werden mehr Datensätze angezeigt als erwartet. Dies hat keine Auswirkungen, da Sie vor dem erneuten Versenden die gewünschten Datensätze auswählen können.

- **Aktivieren Sie das Kontrollkästchen EINZELSICHT**

Sie müssen das Kontrollkästchen EINZELSICHT aktivieren, damit die Daten beim erneuten Versenden für die Einzelsicht markiert werden.

- **Markieren Sie einen oder mehrere Einträge**

Markieren Sie im Container GESPEICHERTE DATEN die Nachrichten, die Sie verfolgen wollen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche RECOVER**

Sie werden gefragt, ob Sie die Daten erneut senden wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die Daten werden für die Einzelsicht markiert. Der Zähler der markierten Datensätze wird wieder auf 0 zurückgesetzt und die Daten werden erneut verarbeitet.

- **Warten Sie, bis die Nachrichten abgearbeitet wurden**

Die Zeit, die Sie warten müssen, hängt vom entsprechenden Szenario ab. Sie können den Status der Nachricht überprüfen, indem Sie auf die Schaltfläche **SUCHEN** klicken. Wenn die Nachricht sich nicht mehr im Status **TRACE** befindet, wurde sie abgearbeitet.

- **Markieren Sie einen oder mehrere Einträge**

Markieren Sie im Container **GESPEICHERTE DATEN** die Nachrichten, zu denen die Einzelsichtsinformationen angezeigt werden sollen.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EINZELSICHT**

Der Container **EINZELEINTRÄGE EINES LOGS** wird angezeigt. In diesem Container werden die Logfileinträge zu der entsprechenden Nachricht angezeigt.

4 Zusammengefasste Nachrichtenübersicht

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SUMME**

Nachdem Sie auf die Schaltfläche **SUMME** geklickt haben, wird der Container **ZUSAMMENFASSUNG NACHRICHTENMENGEN** angezeigt. In diesem Container wird angezeigt, wieviele Nachrichten zu einem Basisobjekt mit welchem Status vorhanden sind.

Editor

In den folgenden fünf Masken werden Daten mittels des EAI One Editors geändert:

- Konvertierungsklassen
- Attribute
- Protokolle
- Dialoge
- XML-Definition.

1 Bildschirmaufbau des Editors

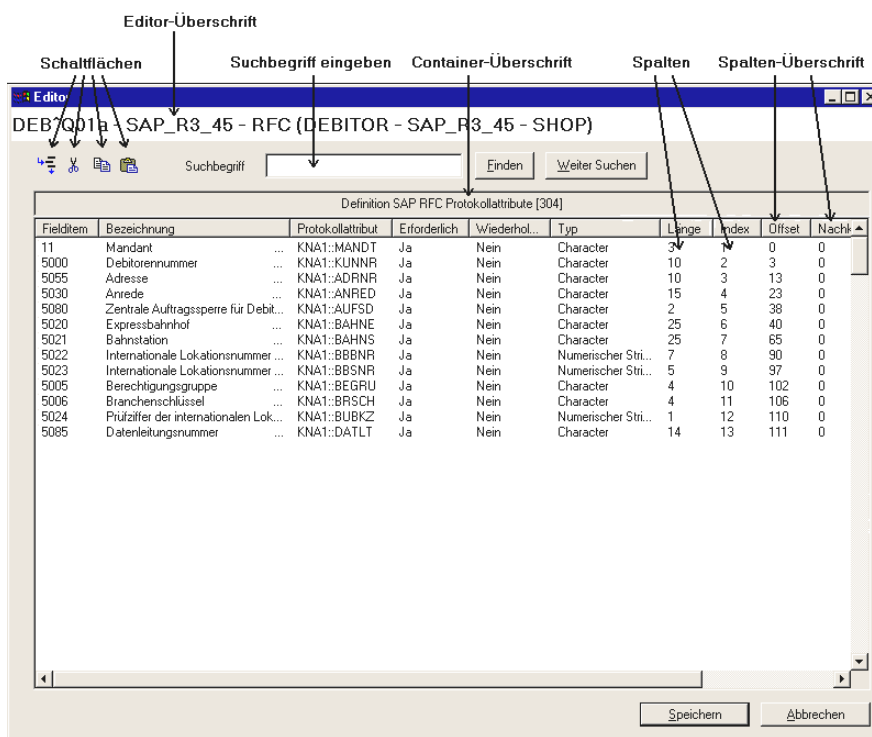


Abbildung 20-1: Aufbau des Editors (z.B. Protokolle)

1.1 Editor-Überschrift

Die Editorüberschrift setzt sich unterschiedlich zusammen, abhängig von den Masken, aus denen der Editor aufgerufen wird. In Abbildung 20-1 setzt sich die Editor-Überschrift z.B. aus dem Objekt, der Anwendung, dem Protokoll und dem zugehörigen Standardobjekt zusammen:

DEB^Q01	Objekt
SAP_R3_45	Anwendung
RFC	Protokoll
(Debitor - SAP_R3_45 - Shop)	Standardobjekt

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt zu dem jeweiligen Editor.

1.2 Container-Überschrift

Die einzelnen Spalten des Editors ändern sich abhängig von den Masken, aus denen der Editor aufgerufen wird.

Bei werden drei Typen von Spalten unterschieden:

- Spalten, die Anzeigefelder enthalten
- Spalten, die Eingabefelder enthalten
- Spalten, die Kombinationsfelder enthalten.

Anzeigefelder können nicht verändert werden.

Eingabefelder können beliebige Daten aufnehmen. Sie werden als Eingabefeld angezeigt, wenn Sie darauf klicken.

Kombinationsfelder ermöglichen eine Auswahl zwischen zwei oder mehr Möglichkeiten. Sie werden als Kombinationsfeld angezeigt, wenn Sie darauf klicken. Geben Sie die gewünschten Daten ein oder klicken Sie auf den Pfeil, um eine Liste der Auswahlmöglichkeiten aufzuklappen.

1.3 Schaltflächen

Neben den Standard-Schaltflächen **SPEICHERN** und **ABBRECHEN** enthält der Editor vier weitere Schaltflächen. Drei davon entsprechen den Befehlen Ausschneiden, Kopieren und Einfügen, eine weitere fügt eine neue Zeile ein:



Neue Zeile einfügen



Zeile oder Zelleninhalt ausschneiden



Zeile oder Zelleninhalt kopieren



Zeile oder Zelleninhalt einfügen

1.4 Suchbegriff - Eingabefeld

Neben diesen Schaltflächen befindet sich das Eingabefeld **SUCHBEGRIFF**. Hier können Sie nach einen Begriff suchen, zum Beispiel nach einer Fielditem-Nummer oder Beschreibung.

1.5 Tastaturbefehle und Funktionstasten

<i>Ansichts-/Auswahlmodus</i>	
Kein Cursor (markieren von Zeilen im Container)	
STRG + X	Zeile ausschneiden
STRG + C	Zeile kopieren
STRG + V	Zeile einfügen
EINFÜGEN-TASTE	Neue Zeile einfügen
ENTFERNEN-TASTE	Markierte Zeile ausschneiden
ALT + S	Speichern
ALT + A	Abbrechen
F2	Wechseln in den Editier-Modus, wenn eine Zeile markiert ist und die erste Spalte editierbar ist.

<i>Editier-Modus</i>	
Cursor befindet sich in einer Zelle	
STRG + X	Markierten Text ausschneiden
STRG + C	Markierten Text kopieren
STRG + V	Text aus Zwischenablage einfügen
UMSCHALT + EINFÜGEN	Markierten Text einfügen
UMSCHALT + ENTFERNEN	Markierten Text ausschneiden
RETURN	1 Zeile weiter
UMSCHALT + RETURN	1 Zeile zurück
TAB	1 Zelle nach rechts
UMSCHALT + TAB	1 Zelle nach links
Esc	Editier-Modus verlassen. Die Änderungen in der aktuellen Zelle gehen verloren.

<i>Suchmodus</i>	
Cursor befindet sich im Eingabefeld Suchbegriff	
STRG + X	Markierten Text ausschneiden
STRG + C	Markierten Text kopieren
STRG + V	Text aus Zwischenablage einfügen
UMSCHALT + EINFÜGEN	Markierten Text einfügen
UMSCHALT + ENTFERNEN	Markierten Text ausschneiden

<i>Suchmodus</i>	
ALT + F	Finden
ALT + W	Weitersuchen
ALT + S	Speichern
ALT + A	Abbrechen

2 Arbeiten mit dem Editor

2.1 Neue Zeile hinzufügen

- **Markieren Sie die gewünschte Zeile**

Markieren Sie die Zeile unterhalb der Stelle, an der Sie eine neue Zeile hinzufügen möchten.

Hinweis

Sie brauchen keine Zeile zu markieren, wenn noch keine Zeile vorhanden ist.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche NEUE ZEILE HINZUFÜGEN**

Eine neue, leere Zeile wird hinzugefügt.

2.2 Zelleninhalt ändern

- **Markieren Sie die Zeile, in der Sie eine Zelle ändern möchten**

- **Klicken Sie auf die Zelle**

Die Zelle wird als Kombinationsfeld oder Eingabefeld angezeigt.

Hinweis

Wenn sich die Zelle nicht verändert, handelt es sich um ein Anzeigefeld.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt zu dem jeweiligen Editor.

2.3 Zeile löschen

Hinweis

Sie können auch mehrere Zeilen markieren und gleichzeitig löschen.

- **Markieren Sie die Zeile, die Sie löschen möchten**

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche AUSSCHNEIDEN**

Die Zeile wird nicht mehr angezeigt.

2.4 Begriff suchen

- **Geben Sie den Suchbegriff in das Eingabefeld SUCHBEGRIFF ein**

- **Klicken Sie auf FINDEN**

Alle Zeilen werden markiert, in denen der gesuchte Begriff vorhanden ist. Der Bildschirm wird zu der Stelle gescrollt, an der der Begriff das erste Mal vorhanden ist. Der Cursor bleibt in dieser Zeile stehen.

Ist der erste gefundene Begriff nicht der gewünschte:

- **Klicken Sie auf WEITERSUCHEN**

Sollte der erste gefundene Begriff nicht dem gesuchten Begriff entsprechen, sucht der Editor ab dem gefundenen Begriff nach dem nächstfolgendem Begriff. Dabei wird die zuvor gesetzte Markierung gelöscht und die nächste Zeile markiert, die den Begriff enthält. Der Bildschirm wird zu der Stelle gescrollt, an der der Begriff markiert ist.

3 Editor in der Konvertierungsklassen-Maske

Mit dem Editor werden Konvertierungsklassen bearbeitet.

3.1 Editor-Überschrift

Als Editorüberschrift wird die Anwendung angezeigt:

Update_51

Anwendung

3.2 Arbeiten mit Konvertierungsklassen

- **Markieren Sie die gewünschte Anwendung**

Markieren Sie die Anwendung, deren Konvertierungsregeln Sie editieren möchten.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**

Sie werden gefragt, ob Sie den Editor aufrufen möchten. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche *EDITOR* geklickt haben, öffnet EAI One den Editor:

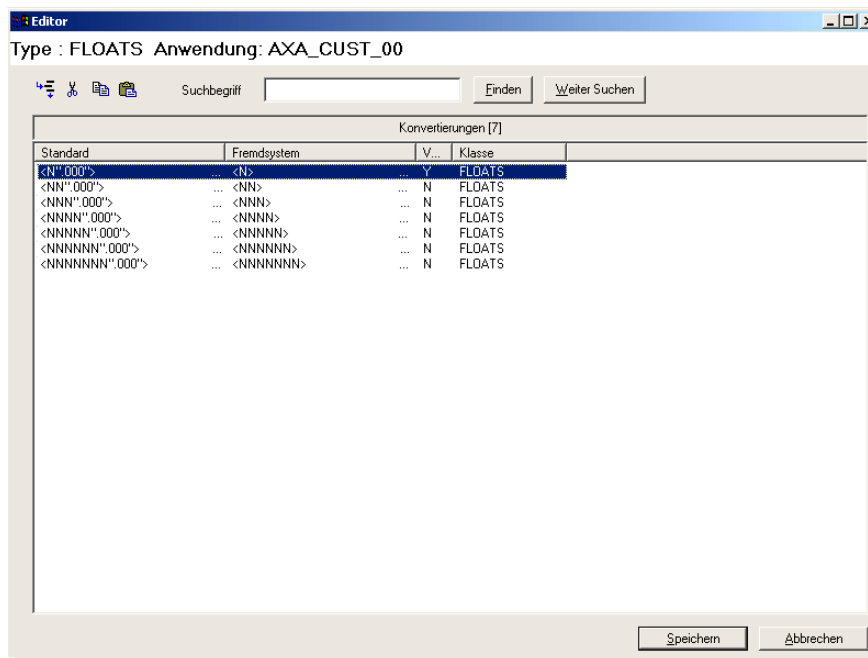


Abbildung 20-2: Editor in den Konvertierungsklassen

Die einzelnen Spalten des Editors haben folgende Bedeutung:

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
KLASSE	Eingabe	Name für eine Gruppe von zusammengehörigen Konvertierungspaaren
APPLIKATION	Eingabe	Gültiger Wert des zu integrierenden Systems (Applikation)
STANDARD	Eingabe	Wert aus dem führenden System (Standard)
VORBELEGUNG	Auswahl	Ja oder Nein ist möglich.

- **Editieren Sie die Konvertierungsregeln**

Sie können die Konvertierungsregeln jetzt mit dem Editor bearbeiten.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Konvertierungsregeln werden in die Datenbank zurückgespeichert.

4 Editor in der Attribute-Maske

Mit dem Editor werden Objektattribute bearbeitet.

4.1 Editor-Überschrift

Die Editorüberschrift setzt sich aus dem Objekt, der Anwendung und der Objekt Template zusammen:

Debitor	Objekt
Update_51	Anwendung
SHOP	Objekt Template

4.2 Standardobjekt-Attribute mit dem Editor bearbeiten

- **Wählen Sie die Anwendung aus**

Erweitern Sie im Container ANWENDUNGEN die Anwendung, die das zu bearbeitende Standardobjekt enthält.

In der Baumstruktur werden die zu der Anwendung definierten Standardobjekte angezeigt.

- **Markieren Sie das gewünschte Standardobjekt**

Die Schaltfläche EDITOR wird aktiv.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **EDITOR****

Sie werden gefragt, ob Sie den Editor aufrufen möchten. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche EDITOR geklickt haben, öffnet EAI One den Editor:

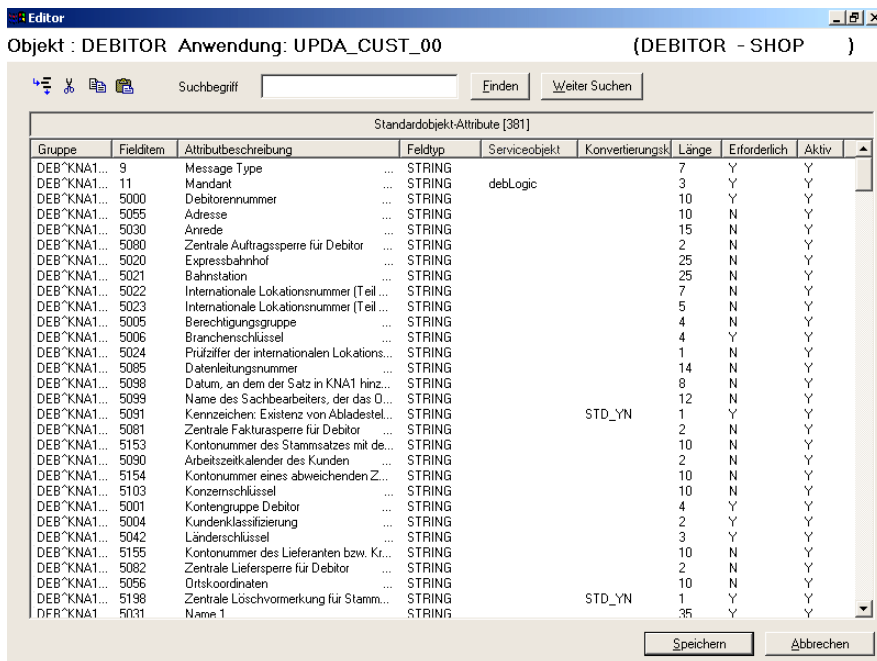


Abbildung 20-3: Editor im Standardobjekt

- **Editieren Sie die Standardobjekt-Attribute**

Sie können die Standardobjekt-Attribute jetzt mit dem Editor bearbeiten.

Die einzelnen Spalten haben folgende Bedeutung:

Spalte	Funktion	Bedeutung
GRUPPE	Eingabe	Gruppe, in der sich das Attribut befinden soll.
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, das dem Objektattribut zugeordnet ist.
ATTRIBUT-BESCHREIBUNG	Anzeige	Bezeichnung des Fielditems, das dem Objektattribut zugeordnet ist.
FELDTYP	Auswahl	Datentyp des Objektattributs
SERVICEOBJEKT	Auswahl	Serviceobjekt, dessen Dialog beim Übergeben der Attributdaten ausgeführt werden soll.
KONVERTIERUNGS-KLASSE	Auswahl	Konvertierung, die beim Übergeben der Attributdaten durchgeführt werden soll.
LÄNGE	Eingabe	Maximale Länge der Daten
ERFORDERLICH	Auswahl	Hier sind verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
AKTIV	Auswahl	Hier sind verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Standardobjekt-Attribute werden zurück in die Datenbank geschrieben.

5 Editor in der Protokollattribute-Maske

Mit dem Editor werden Protokollattribute bearbeitet. Dazu zählen RFC-, IDoc-, aber auch XML-Protokollattribute.

5.1 Editor-Überschrift

Die Editorüberschrift setzt sich aus dem Objekt, der Anwendung, dem Protokoll und dem zugehörigen Standardobjekt zusammen:

DEB^Q01a	Objekt
SAP_R3_45	Anwendung
RFC	Protokoll
(Debitor - SAP_R3_45 - Shop)	Standardobjekt

5.2 Arbeiten mit Protokollattributen

- **Markieren Sie die das gewünschte Objekt**

Erweitern Sie im Container OBJEKTATTRIBUTE die Anwendung, die das zu bearbeitende Objekt enthält.

Markieren Sie das Objekt, welches die Protokollattribute enthält, die Sie editieren möchten.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**
 Der Editor wird geöffnet und zeigt die Protokollattribute zum ausgewählten Objekt an.
 Nachdem Sie auf die Schaltfläche EDITOR geklickt haben, öffnet EAI One den Editor:

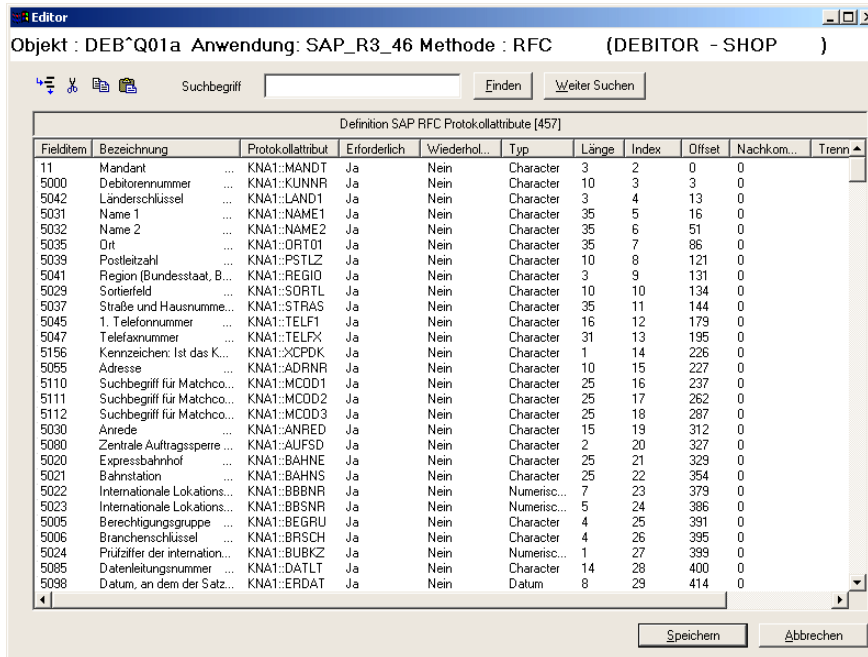


Abbildung 20-4: Editor in den Protokollen

- Editieren Sie die Protokollattribute**
 Sie können die Protokollattribute jetzt mit dem Editor bearbeiten.

Abhängig vom Protokoll des editierten Objekts werden unterschiedliche Spalten angezeigt.

Hinweis

Die einzelnen Spalten haben folgende Bedeutung:

Spalte	Funktion	Bedeutung
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, dem das Protokollattribut zugeordnet ist.
BEZEICHNUNG	Anzeige	Bezeichnung des Fielditems, dem das Protokollattribut zugeordnet ist.
PROTOKOLLATTRIBUT	Eingabe	Definition des Protokollattributs
ERFORDERLICH	Auswahl	Abhängig vom Protokoll sind hier verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.
WIEDERHOLBAR	Auswahl	Abhängig vom Protokoll sind hier verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
TYP	Auswahl	Datentyp des Protokollattributs
LÄNGE	Eingabe	Angabe der Länge des Attributs in der Nachricht.
INDEX	Eingabe	Indizierung mehrerer Protokollattribute zum selben Fielditem.
OFFSET (BEI SQL PROTOKOLL)	Auswahl	Bedeutung des Feldes
OFFSET (BEI ANDEREN PROTOKOLLEN)	Eingabe	Angabe der Offsetposition des Attributs in der Nachricht.
NACHKOMMASTELLEN	Eingabe	Anzahl der Nachkommastellen eines numerischen Datentyps.
TRENNER	Eingabe	Trennzeichen am Ende des Attributs in der Nachricht.
BESCHREIBUNG	Eingabe	Beschreibung des Attributs

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt, ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Protokollattribute werden zurück in die Datenbank geschrieben.

6 XML-Editor in den Protokollattributen

Mit dem Editor werden XML-Protokollattribute bearbeitet.

6.1 Editor-Überschrift

Die Editorüberschrift setzt sich aus dem Objekt, der Anwendung, dem Protokoll und dem zugehörigen Standardobjekt zusammen:

DEB^A01	Basisobjekt
Update_51	Anwendung
XML	Protokoll
(Debitor - UPDATE_51 - Shop)	Standardobjekt

6.2 Arbeiten mit XML-Protokollattributen

- **Wählen Sie das gewünschte Objekt aus**

Erweitern Sie im Container OBJEKTATTRIBUTE die Anwendung, die das zu bearbeitende Objekt enthält.

Markieren Sie dieses Objekt.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **EDITOR****

Der Editor wird geöffnet und zeigt die XML Protokollattribute an.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche EDITOR geklickt haben, öffnet EAI One den Editor:

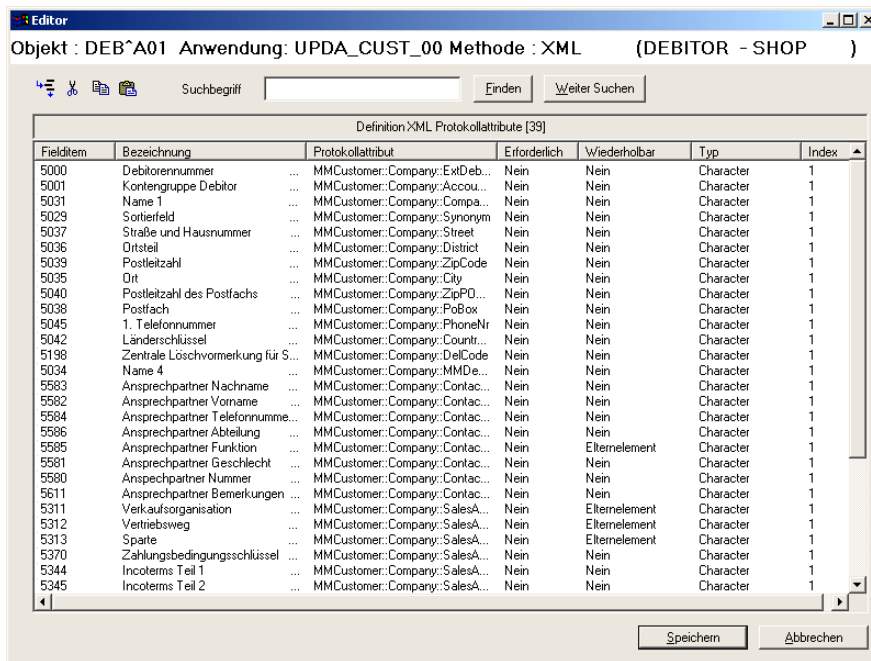


Abbildung 20-5: Editor in den XML Definitionen

- **Editieren Sie die Protokollattribute**

Sie können die Protokollattribute jetzt mit dem Editor bearbeiten.

Die einzelnen Spalten des Editors haben folgende Bedeutung:

Spalte	Funktion	Bedeutung
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, dem das Protokollattribut zugeordnet ist
BEZEICHNUNG	Anzeige	Bezeichnung des Fielditems, dem das Protokollattribut zugeordnet ist.
PROTOKOLLATTRIBUT	Eingabe	Definition des Protokollattributs.
ERFORDERLICH	Auswahl	Hier sind verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.
WIEDERHOLBAR	Auswahl	Hier sind verschiedene Auswahlmöglichkeiten gegeben.
TYP	Auswahl	Datentyp des Protokollattributs.
INDEX	Eingabe	Indizierung mehrerer Protokollattribute zu demselben Fielditem.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN**

Sie werden gefragt ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Die geänderten Protokollattribute werden zurück in die Datenbank geschrieben.

7 Editor in der Dialoge-Maske

Mit dem Editor können Dialoge schnell und komfortabel bearbeitet werden.

7.1 Editor-Überschrift

Die Editorüberschrift setzt sich aus dem Objekt, der Anwendung, dem Protokoll und dem zugehörigen Standardobjekt zusammen:

DEB^A01	Objekt
SAP_R3_45	Anwendung
CAP1	Protokoll
(Debitor - SAP_R3_45 - Shop)	Standardobjekt

7.2 Arbeiten mit Dialogen

- **Markieren Sie den gewünschten Dialog**
Markieren Sie den Dialog, den Sie editieren möchten.
- **Klicken Sie auf die Schaltfläche EDITOR**
Der Dialog wird im Editor angezeigt.
Nachdem Sie auf die Schaltfläche EDITOR geklickt haben, öffnet EAI One den Editor:

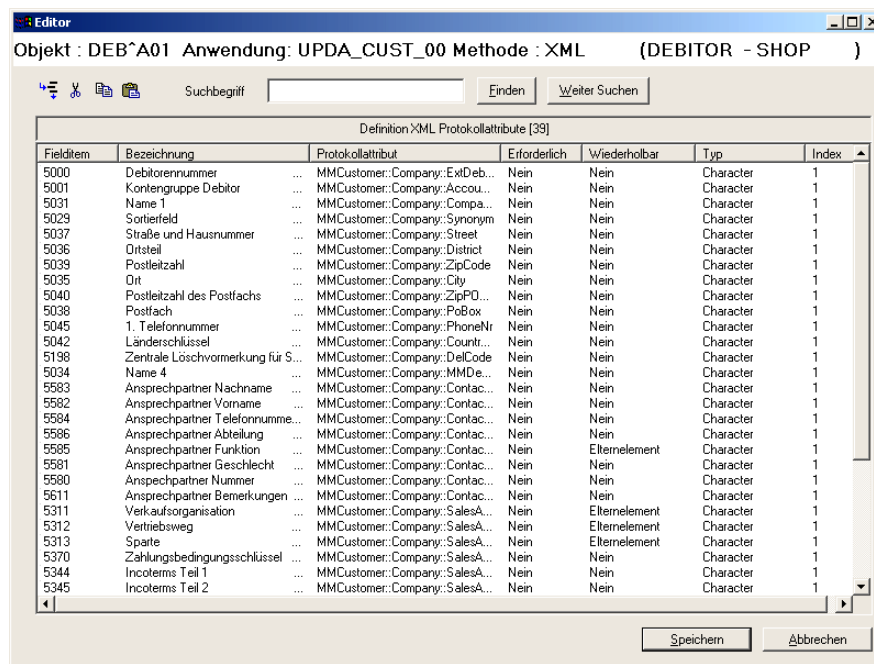


Abbildung 20-6: Editor in den Dialogen

- **Editieren Sie den Dialog**

Sie können den Dialog jetzt im Editor bearbeiten.

Die einzelnen Spalten des Editors haben folgende Bedeutung:

<i>Spalte</i>	<i>Funktion</i>	<i>Bedeutung</i>
MARKE	Eingabe	Sprungmarke
PROZESSSCHRIIT	Auswahl	Prozessschritt
BESCHREIBUNG	Anzeige	Beschreibung des Prozessschrittes
PARAMETER	Eingabe	Parameter für den Prozessschritt
FIELDITEM	Auswahl	Fielditem, auf das sich der Prozessschritt bezieht
ITEMBESCHREIBUNG	Anzeige	Beschreibung des Fielditems, auf das sich der Prozessschritt bezieht
LÄNGE	Eingabe	Länge der verwendeten Daten
BILDSCHIRMTEXT	Auswahl	Nur bei Applikationsdialog. Bildschirmtext, auf den sich der Prozessschritt bezieht.
BILDSCHIRMTEXTID	Anzeige	Nur bei Applikationsdialog. Referenznummer des Bildschirmtextes, auf den sich der Prozessschritt bezieht.

- **Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN****

Sie werden gefragt ob Sie wirklich speichern wollen. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste.

Der geänderte Dialog wird zurück in die Datenbank geschrieben.

EAI One - Tastaturbefehle und Funktionstasten

Dieses Kapitel enthält alle im vorkommenden Schaltflächen und Menübefehle. Wenn wir von EAI One es für sinnvoll hielten, haben wir Tastaturbefehle und Funktionstasten festgelegt. An einigen Stellen, an denen es uns zu riskant schien, haben wir diese Kurzbefehle aber auch gesperrt.

Projekt Modul

<i>Symbolleiste Aktion</i>	
Hilfe	F1
Wechseln zwischen Registerkarten vorwärts	STRG+TAB
Wechseln zurück zu der zuvor besuchten Maske. EAI One merkt sich die 10 zu letzt besuchten Masken. Diese 10 Masken können mit dieser Funktion in umgekehrter Reihenfolge aufgerufen werden.	ESC
Wechseln in das nächste Eingabefeld	TAB
Schwarz umrandete Schaltflächen können mit Enter ausgelöst werden.	
<i>Templates\ Templates</i>	
Hinzufügen (Hinzufügen eines neuen Eintrags)	F4
Entfernen (Entfernen des Eintrages (nur möglich, wenn nicht verwendet)	F6
<i>Templates\ Steuerblock</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
<i>Anwendungen\ Anwendungen</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
<i>Anwendungen\ Protokolle</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6

Projekt Modul

<i>Anwendungen\Standardobjekte</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
<i>Anwendungen\Konvertierungen</i>	
Speichern	F4
Editor	F9
<i>Anwendungen\Bildschirmtext</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
<i>Attribute\Attribute</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
Editor (Editor für Bearbeitung benutzen)	F9
<i>Attribute\Protokollattribute</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
Editor (Editor für Bearbeitung benutzen)	F9
<i>Attribute\Fremdprotokollattribute</i>	
Fremdprotokollattribute laden (Attribute zu Fremdapplikationsobjekten laden)	F7
Delta (Delta ermitteln)	UMSCHALT+F8
Objekt Template-Einträge generieren	UMSCHALT+F7
<i>Protokolle\Transportprotokolle</i>	
Einstellungen	UMSCHALT+F9

Projekt Modul

<i>Protokolle\Dialoge</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
Editor	F9
<i>Virtuelle Maschinen\Virtuelle Maschinen</i>	
Speichern	F4
Entfernen	
<i>Virtuelle Maschinen\Balancing</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
<i>Virtuelle Maschinen\Startoptionen</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
Anwendungen	F5
Start	UMSCHALT+F2
Stop	UMSCHALT+F3
<i>Virtuelle Maschinen\Systemzugriffe</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
<i>Testszenarien</i>	
Speichern	F4
Entfernen	F6
File Laden	F7
Editor	F9
Start	UMSCHALT+F2

Projekt Modul

Stop	UMSCHALT+F3
Testen	UMSCHALT+F8
<i>Transportieren/Transportieren</i>	
Verbinden (DB Verbindung herstellen)	UMSCHALT+F8
Archiv erstellen	UMSCHALT+F4
Erstellte Archive anzeigen	UMSCHALT+F5
HTML (HTML File generieren)	UMSCHALT+F7
<i>Monitor\Monitor</i>	
Recover	UMSCHALT+F7
Speichern	F4
Einzelsicht (Einzelsicht auflisten)	
Zusammenfassung	UMSCHALT+F8

EAI One Editor

<i>Ansichts-/Auswahlmodus</i>	
Kein Cursor (markieren von Zeilen im Container)	
Zeile ausschneiden	STRG + X
Zeile kopieren	STRG + C
Zeile einfügen	STRG + V
Neue Zeile einfügen	EINFÜGEN-TASTE
Markierte Zeile ausschneiden	ENTFERNEN-TASTE
Speichern	ALT + S
Abbrechen	ALT + A
Wechseln in den Editier-Modus, wenn eine Zeile markiert ist und die erste Spalte editierbar ist.	F2
<i>Editier-Modus</i>	
Cursor befindet sich in einer Zelle	

EAI One Editor

Markierten Text ausschneiden	STRG + X
Markierten Text kopieren	STRG + C
Text aus Zwischenablage einfügen	STRG + V
Markierten Text einfügen	UMSCHALT + EINFÜGEN
Markierten Text ausschneiden	UMSCHALT + ENTFERNEN
1 Zeile weiter	RETURN
1 Zeile zurück	UMSCHALT + RETURN
1 Zelle nach rechts	TAB
1 Zelle nach links	UMSCHALT + TAB
Editier-Modus verlassen. Die Änderungen in der aktuellen Zelle gehen verloren.	ESC
<i>Suchmodus</i>	
Cursor befindet sich im Eingabefeld Suchbegriff	
Markierten Text ausschneiden	STRG + X
Markierten Text kopieren	STRG + C
Text aus Zwischenablage einfügen	STRG + V
Markierten Text einfügen	UMSCHALT + EINFÜGEN
Markierten Text ausschneiden	UMSCHALT + ENTFERNEN
Finden	ALT + F
Weitersuchen	ALT + W
Speichern	ALT + S
Abbrechen	ALT + A

Glossar

Im Glossar finden Sie sowohl EAI One-spezifische Terminologie erklärt als auch Terminologien anderer Hersteller. Deren Definitionen wurden direkt den Glossaren dieser Hersteller entnommen und falls nötig, übersetzt.

Adapter Adapter werden unterteilt in Applikationsadapter, Protokolladapter und Transportadapter.	EAI One
Anwendung Eine Anwendung beschreibt die Eigenschaften, Methoden und Ereignisse, welche für die Definition einer Fremdapplikation, z.B. SAP R/3, benötigt werden.	EAI One
API Application Programming Interface. Bei API's kann es sich z.B. um die SAP C-API oder die IBM HAL API handeln.	
Applikationsadapter Applikationsadapter führen Applikationsdialoge aus.	EAI One
Applikationsdialog Die Prozessschritte dieser Dialoge benutzen API's, um über die EAI One Dialogsprache die Standardobjekte in der Fremdapplikation zu verarbeiten.	EAI One
Attribut Attribute sind Fielditems mit ihren Eigenschaften im Standardobjekt.	EAI One
Basisobjekte Basisobjekte beschreiben die Protokolle, Methoden, Eigenschaften und Ereignisse, mit denen eine EAI One-Anwendung auf eine Fremdapplikation zugeht. Basisobjekte bestehen aus Standardobjekten und Funktionsobjekten.	EAI One
Basis-Standardobjekte Bei der Deklaration eines Standardobjektes wird gleichzeitig ein Basis-Standardobjekt angelegt. Diesem Standardobjekt können zusätzlich zu dem eigenen noch weitere Basis-Standardobjekte hinzugefügt werden. Dadurch können alle Gruppen und Fielditems eines Standardobjektes auch einem anderen Standardobjekt zugeordnet werden, ohne dass die Fielditems neu definiert werden müssen. Basis-Standardobjekte sind Basisobjekte, die anderen Basisobjekten untergeordnet werden.	EAI One
Bildschirmtext Ein Bildschirmtext ist ein Text in der Benutzeroberfläche einer Fremdapplikation. Dieser Text wird benutzt, um Ereignisse und Steuerelemente der Fremdapplikation zu identifizieren.	EAI One

Dialog

EAI One

Überall, wo keine Protokolldefinitionen möglich sind und proprietäre API's den Zugang ermöglichen, muss mit der EAI One Dialogsprache gearbeitet werden.

Ein Dialog besteht aus einer Abfolge von Prozessschritten. Die Prozessschritte innerhalb eines Dialoges werden sequentiell abgearbeitet. Die im Klartext vorliegenden Prozessschritte werden erst während der Ausführung des Dialoges ausgewertet, d.h. in eine Folge von Befehlen umgewandelt, die zur Ausführung des jeweiligen Prozessschrittes nötig sind.

Ereignis

EAI One

Auslösung eines Teilprozesses (siehe Geschäftsprozess) in Form einer Nachricht. Beispielsweise löst die Anlage eines Debtors im SAP ein Ereignis aus. Dieses Ereignis ist z.B. ein Workflowmanagement-Eintrag, der an EAI One eine Nachricht schickt.

Failover

Beim Ausfall einzelner technischer Komponenten wird durch physikalische Umverteilung, d.h. Failover-Verfahren, der Nachrichtenverkehr sichergestellt.

Fielditem

EAI One

Ein Fielditem ist die kleinste Definitionseinheit in EAI One. Es ist eine Nummer, die mit einem allgemeinen Begriff versehen wird. Diese Nummer dient zur Identifikation der Daten in einem Objekt.

Fremdapplikation

EAI One

wird in der Anwendung auch kurz als Applikation bezeichnet. Die Fremdapplikation wird durch EAI One mit einer anderen Fremdapplikation verbunden.

Fremdapplikationsobjekt

EAI One

Ein Fremdapplikationsobjekt ist die Deklaration einer Gruppierung im Fremdsystem, z.B. ein Datenbanktabellenname, ein SAP-Basistyp oder ein XML Dokument. Mit Hilfe des Fremdapplikationsobjektes werden die Einzelattribute aus der Fremdapplikation automatisch als Protokollattribute erzeugt. Wurde ein Protokollattribut bereits bei einem früheren Vorgang einem bestimmten Fielditem zugeordnet, so wird es automatisch beim Erzeugungslauf wieder mit diesem Fielditem verknüpft.

Ein Fremdapplikationsobjekt muss nur definiert werden, wenn die Methode des Objektes auf die Strukturen der Fremdapplikation zugreifen soll (z.B. RFC's, IDoc's, XML's).

Ein Fremdapplikationsobjekt gilt nur für die Definitionsphase, nicht für die Ausführung. Fremdapplikationsobjekte referenzieren auf die Basisobjekte.

Funktionsobjekt

EAI One

Funktionsobjekte werden durch Nachrichten aufgerufen. Diese Nachrichten enthalten Informationen, die durch die Funktionsobjekte erkannt und abgearbeitet werden.

Geschäftsprozess (GP)

EAI One

Ein GP definiert den typischen Ablauf eines betrieblichen Vorgangs von seiner Entstehung bis zu seiner Beendigung. Der GP wird durch ein Ereignis (z.B. Eingang eines Kundenauftrages) ausgelöst. Danach durchläuft er eine Folge von möglichen weiteren Teilprozessen bzw. Ereignissen, die Funktionen auslösen. Diese Funktionen lösen wiederum Ereignisse aus usw. Nur Teilprozesse sind über Anwendungen hinweg "kommunizierbar", deshalb definiert EAI One ausschließlich Teilprozesse.

Heartbeat (Überwachungssignal)

Unter Heartbeat versteht man einen Kommunikationsmechanismus, mit dem sich die Knoten eines Netzwerkes untereinander zu verstehen geben, dass sie noch aktiv sind. Wird innerhalb eines bestimmten Zeitraumes keine Heartbeat-Nachricht empfangen, dann wird der Knoten als inaktiv betrachtet.

Load Balancing

Beim Load Balancing wird die Abarbeitung von Nachrichten physikalisch auf mehrere virtuelle und/oder physikalische Maschinen verteilt. Damit soll der Nachrichten-Durchsatz optimiert werden.

Mapping

Beim Mapping werden Dateninhalte einer Nachricht an eine andere Nachricht übergeben, wobei Position und/oder Menge der übergebenen Dateninhalte von der Quell-Nachricht abweichen kann. Beiden Nachrichten können jeweils unterschiedliche Protokolle oder das gleiche Protokoll mit unterschiedlichen Strukturen zugeordnet sein.

Methode

EAI One

Methoden beschreiben die Vorgehensweise in der Fremdapplikation (z.B. Anlegen, Ändern, Berechnen). Das mit der Methode verknüpfte Standardobjekt (z.B. Debitor) wird über die Protokollattribute oder die Dialogsprache in die Struktur der Fremdapplikation umgewandelt. Dabei wird auf die Anwendung entweder über ein Protokoll und Protokollattribute oder ein API und die EAI One-Dialogsprache zugegriffen.

Ob der Zugriff auf die Fremdapplikation über Protokolle oder über proprietäre API's erfolgt, hängt davon ab, wie die Fremdapplikation kommuniziert. Stehen mehrere Zugriffsmöglichkeiten zur Verfügung, entscheidet der Kunde über die Zugriffsart.

Nachricht

Eine Nachricht ist ein Datenstrom, dessen Struktur durch ein Protokoll definiert ist. Eine Nachricht beinhaltet die Daten eines Teilprozesses (siehe Geschäftsprozess).

Object Handling

Beim Object Handling werden die Attribute eines Standardobjektes an gleichnamige Standardobjekte anderer Anwendungen übergeben.

Objekt Template

EAI One

In den Objekt Templates werden alle Fielditems gepflegt, aus denen Standardobjekte zusammengesetzt werden können.

Die Objekt Templates bilden Branchen ab und werden länderspezifisch gepflegt. Zur besseren Übersicht enthalten sie Gruppen, in denen einmalig vorkommende Fielditem-Nummern sowie deren Beschreibungen zusammengefasst werden.

In den Dialogen, Protokollattributen und Standardobjekten wird über die Nummern des Fielditems auf die Felder des Objekt Template referenziert.

Objekt

EAI One

In EAI One werden mehrere Arten von Objekten unterschieden. Die oberste Kategorie sind die Basisobjekte, die sich in Standardobjekte und Funktionsobjekte untergliedern. Außerdem gibt es Fremdapplikationsobjekte, Standardobjekte, Basis-Standardobjekte und Serviceobjekte. Die Definitionen hierzu finden Sie in diesem Glossar oder in der Einführung im Abschnitt "Parametrierungselemente in EAI One" auf Seite E-1.

Protokolladapter

EAI One

Protokolladapter wandeln externe Nachrichtenformate in Standardobjekte um und umgekehrt.

Protokollattribut

EAI One

Ein Protokollattribut verknüpft ein Fielditem aus einem Standardobjekt mit einem physikalischen Einzelfeld aus einem Protokoll oder einer Anwendung.

Protokoll

EAI One

Protokolle sind standardisierte Nachrichtenformate oder API's, welche für die Kommunikation zwischen Applikationen herangezogen werden. Die Nachrichtenformate basieren größtenteils auf internationalen Standards wie XML, EDIFact usw.

Serviceobjekt

EAI One

Objekte in Kleinbuchstaben sind Serviceobjekte (z.B. clrwinfo), die von anderen Objekten benutzt werden (z.B. Unterdialoge).

Standard

EAI One

Daten aus der Fremdapplikation werden von EAI One in eine applikationsunabhängiges einheitliches Format umgewandelt. Dieses Format wird als EAI One Standard oder Standard bezeichnet. Hinsichtlich der Integration ist EAI One das führende System.

Standardobjekt

EAI One

Standardobjekte beschreiben die Eigenschaften (**Attribute**) eines Geschäftsprozesses, z.B. eines Auftrags. Sie beinhalten neben der Bezeichnung auch die grundlegenden Definitionen des Prozesses, z.B. Feldtypen und Feldlängen. Standardobjekte werden laut Namenskonvention in Großbuchstaben und ohne Trennzeichen geschrieben. Ihnen ist das Protokoll OBJ zugeordnet. Jedes Standardobjekt kann Konvertierungen, Logik und Vorbelegung beinhalten, um die Inhalte der Attribute zu standardisieren. Dabei sind Struktur und Inhalt standardisiert.

Transportadapter

EAI One

Transportadapter transportieren Nachrichten ohne sie inhaltlich zu verändern (z.B. Mail, File, SSL).

Index

- A
 - Adapter 12-1
 - Aktion
 - Archivieren von Anwendungen 18-1
 - Aktivieren bzw. deaktivieren
 - Balancingparameter 15-5
 - Benutzerkennung (Maske Systemzugriffe) 14-5
 - Startoptionen 16-6
 - Virtuelle Maschinen 12-5
 - Ändern
 - Balancingparameter 15-4
 - Benutzerkennung (Maske Systemzugriffe) 14-4
 - Bildschirmtext 5-2
 - Dialogzeile 11-5
 - Objekt Template 1-3
 - Protokollattribut-Definitionen 8-7
 - Startoptionen 16-5
 - Testfall 17-3
 - Virtuelle Maschinen 12-5
 - Virtuelle Maschinen - Prozesszeiten 13-3
 - Zuordnung Basis-Standardobjekt 4-3
 - Anwendung
 - definieren 3-2
 - Anzeigen
 - Aufbau der Protokollattribute 8-1
 - Arbeitsschrittanzeige 18-2
 - Archivieren
 - von Anwendungen 18-1
 - Attribute
 - Zuordnen 9-3
 - Ausfallbalancing 15-3
 - B
 - Balancingeigenschaften
 - Virtuelle Maschinen 15-1
 - Balancingparameter 15-1
 - aktivieren bzw. deaktivieren 15-5
 - ändern 15-4
 - definieren 15-3
 - entfernen 15-5
 - Basis-Standardobjekt 4-1
 - zuordnen 4-2
 - Zuordnung ändern 4-3
 - D
 - Datei in Datenbank laden (Testszenarien) 17-4
 - Datenbank
 - Anmelden am 14-6
 - Definieren
 - Anwendungen 3-1, 3-2, 3-9, 3-15
 - Balancingparameter 15-3
 - Benutzerkennung Zielsystem (Maske Systemzugriffe SQL) 14-7
 - Benutzerkennung Zielsystem (Maske Systemzugriffe) 14-3
 - Bildschirmtext 5-2
 - Elemente einer Fremdapplikation E-1
 - Formatschablonen 6-1
 - Fremdapplikationsobjekte 3-9, 3-15
 - Klasse 6-2
 - Konvertierungsklasse 6-1
 - Konvertierungsregeln 6-3
 - Objekt Templates 1-1
 - Objekte 3-9, 3-15
 - Standards für die allgemeine Steuerung von Datenströmen 2-1
 - Startoptionen für Virtuelle Maschinen 16-3
 - Steuerblöcke 2-1
 - Virtuelle Maschinen 12-3
 - Virtuelle Maschinen - Prozesszeiten 13-2
 - Delta
 - zugeordnete Protokollattribute zu Attributen im SAP-System 9-4
 - Dialog
 - Editor 11-6
 - Dialogzeile
 - ändern 11-5
 - hinzufügen 11-4

- löschen 11-6
- Dokumentation, Technische, email V-1
- E
- EDIFACT 8-6
- EDIFACT Protokollattribute 8-6
- Editor
 - Dialoge 11-6
 - Konvertierungen 6-4
 - Objektattribute 7-5
 - Protokollattribute 8-8
- Editor (Notepad)
 - Testfall 17-4
- Eingeben
 - Daten fehlerhaft
 - Konvertierungsregel 6-4
- Einstellungen
 - für Protokolle (Maske Protokollattribute) 8-10
 - für Protokolle (Maske Transport) 10-2
- Erzeugen
 - Objekt Template-Einträge 9-4
- F
- Fehler
 - Fehlermeldungen abspeichern (Startoptionen) 16-4
 - in Bildschirmtext
 - Tippfehler 5-1, 5-2
 - in Dialog
 - Schreibfehler 11-2
 - Sprungmarke mehrfach vorhanden 11-3
- Fehlermeldung
 - beim Ändern
 - Index existiert nicht 4-3
 - beim Anzeigen
 - Dateien existieren nicht in htmlhelp 18-6, 18-8
 - beim Speichern
 - Index existiert bereits im Standardobjekt 4-3, 7-3
 - beim Verbinden
 - Datenbankalias, Kennung, Kennwort 18-3
 - Kennung, Kennwort 18-3
- SQL Fehler
 - Löschen Bildschirmtext 5-3
 - Löschen Fremdapplikationsobjekt 3-7
- Löschen Objekt 3-13
- Löschen Testfall 17-4
- Fehlerzeit 15-4
- Fielditem
 - löschen in Objekt Template 1-3
 - Zuordnungen in Masterattribute übernehmen (Protokollattribute) 9-5
- Fielditem 7777 (Reserved) 9-3
- Fremdapplikation
 - Anmelden an 14-1
 - Definition einer 3-1
 - Einzelattribute automatisch ermitteln 3-15, 9-1
 - Elemente definieren E-1
 - Klasse 6-2, 6-3
 - Meldungen und Bildschirmbezeichnungen erfassen 5-1
 - Sprachversionen und Dialoge 5-1
 - Text in Benutzeroberfläche geändert 5-2
 - zugeordnete Werte bzw. Formatschablonen 6-2
 - Zugriff auf eine 3-9
- Fremdapplikationsobjekt 9-1
- Fremdapplikationsobjektattribute
 - laden 9-3
- Fremdprotokollattribute
 - laden
 - Beschreibungen aus SAP-System 9-4
- Fremdsystem 9-1, 9-3
 - Anmelden am 14-1
- G
- Gruppen
 - Standardobjekt 4-1
- H
- Hinzufügen
 - Dialogzeile 11-4
- HL7 Protokollattribute 8-5
- HTML-Dokumentation
 - Delta 18-7
 - Mapping 18-5
 - Sichern 18-9
- I
- IDoc 9-5
- IDoc Protokollattribute 8-3
- K
- Kontaktadresse Technische Redaktion V-1

- Konvertierungsklassen
 - Daten fehlerhaft eingeben 6-4
- L
- Laden
 - Beschreibungen aus SAP-System 9-4
 - Datei in Datenbank (Testszenarien) 17-4
 - Fremdapplikationsobjektattribute 9-3
 - Protokollattribute 9-1
- Landesversionen synchronisieren
 - Objekt Template 1-4
- Listenfeld
 - Arbeitsschrittanzeige 18-2
- Logfile
 - Monitor (Einzeleinträge) 19-2
- Löschen
 - Balancingparameter 15-5
 - Basis-Standardobjekt, Zuordnung 4-4
 - Benutzerkennung (Maske Systemzugriffe SQL) 14-9
 - Benutzerkennung (Maske Systemzugriffe) 14-6
 - Bildschirmtext 5-3
 - Dialogzeile 11-6
 - Fielditem in Objekt Template 1-3
 - Protokollattribute 8-8
 - Startoptionen 16-6
 - Testfall 17-3
 - Virtuelle Maschinen 12-6
 - Virtuelle Maschinen - Prozesszeit 13-4
- M
- Masterattribute 9-5
 - Zuordnung von Fielditems übernehmen (Protokollattribute) 9-5
- Mehrfachausführung 16-4
- Meldungen und Bildschirmbezeichnungen einer Fremdapplikation erfassen 5-1
- Monitor
 - Logfile Einzeleinträge 19-2
- N
- Namenskonventionen E-3
- O
- Objekt Template
 - Fielditem löschen 1-3
 - Landesversionen synchronisieren 1-4
 - Standardobjekt pflegen 1-1
- Objekt Templates
 - Einträge erzeugen 9-4
- ODBC-Zugriff 18-3
- P
- Parametrieren E-1
- Parametrierungselemente E-1
 - Anwendung E-1
 - Basisobjekte E-2
 - Dialog E-2
 - Fielditem E-2
 - Fremdapplikationsobjekt E-2
 - Methoden E-1
 - Objekt Templates E-1
 - Protokollattribut E-1
 - Protokolle E-1
 - Standardobjekt E-2
- Protokollattribut-Definitionen ändern 8-7
- Protokollattribute
 - Delta ermitteln 9-4
 - EDIFACT 8-6
 - HL7 8-5
 - IDoc 8-3
 - laden 9-1
 - Masterattribute als Referenz 9-5
 - löschen 8-8
 - Protokollattribut-Definitionen ändern 8-7
 - RFC 8-3
 - SQL Protokollattribute 8-4
 - XML 8-6
 - Zuordnung von Fielditems in Masterattribute übernehmen 9-5
- Protokolle
 - Einstellungen (Maske Protokollattribute) 8-10
 - Einstellungen (Maske Transport) 10-2
- Prozessschritt
 - Abarbeitung 11-2
 - Siehe Referenzhandbuch 11-2
 - unbekannter ~ 11-2
 - Variablen 11-3
 - Variablen, globale 11-3
- Prozessschritte
 - SAP 11-2
- R
- Referenz für Laden von Protokollattributen 9-5
- Referenzieren
 - auf Text (über Index) 5-1
- Registerkarte

- Anwendung 3-2
- Auswahl Anwendungen/Objekte 18-2
- Auswahl Objekte 18-2
- Balancing 15-4, 15-5
- Basisobjekte 3-13
- Basis-Standardobjekte 4-3
- Bildschirmtexte 5-2, 5-3
- Dialoge 11-4, 11-5, 11-6
- Fremdapplikationsobjekte 3-18
- Integrationsszenario 16-2, 16-3, 16-5
- Konvertierungen 6-3
- Objekt Template - Definition 1-3
- Objekte für Transportprotokolle 10-2
- Protokollattribute 8-2
- Protokolle 3-6, 10-2
- Steuerblock 2-1
- Systemzugriffe 14-3, 14-7
- Testfall 17-3
- Virtuelle Maschinen 12-5, 15-3
- RFC-Protokollattribute 8-3
- S
- SAP
 - Prozessschritte 11-2
- SAP-System 8-3, 11-2
- Schreibfehler 11-2
- Sicherheitskopie 18-1
- Speichern
 - Testfall erzeugen 17-2
- SQL Fehler
 - Löschen Bildschirmtext
 - Bildschirmtext wird benutzt 5-3
 - Löschen Fremdapplikationsobjekt
 - Fremdapplikationsobjekt wird benutzt 3-7
 - Löschen Objekt
 - Objekt wird benutzt 3-13
 - Löschen Testfall
 - Testfall enthält Testläufe 17-4
- SQL Protokollattribute 8-4
- Standardobjekt E-2
 - Basis~ 4-1
 - Gruppen 4-1
 - Pflege in Objekt Template 1-1
- Standards 2-1
 - für allgemeine Steuerung von Datenströmen definieren 2-1
- Standardwert 6-1
- Starten
 - Testszenario 17-4
 - Virtuelle Maschinen 16-7
- Startoptionen
 - aktivieren bzw. deaktivieren 16-6
 - ändern 16-5
 - definieren (für Virtuelle Maschinen) 16-3
 - Fehlermeldungen abspeichern 16-4
 - löschen 16-6
 - Mehrfachausführung auf Adapter 16-4
- Stoppen
 - Testszenario 17-5
 - Virtuelle Maschinen 16-7
- Systemzugriffe
 - Anmelden an Fremdapplikation 14-1
 - Benutzererkennung aktivieren bzw. deaktivieren 14-5
 - Benutzererkennung ändern 14-4
 - Benutzererkennung für Zielsystem 14-3
 - Benutzererkennung für Zielsystem (Maske Systemzugriffe SQL 14-7
 - Benutzererkennung löschen 14-6
 - Zugriffsrechte 14-1
- Systemzugriffe SQL
 - Anmelden an Datenbank 14-6
 - Benutzererkennung löschen 14-9
 - Zugriffsrechte 14-6
- T
- Technische Redaktion, email v-1
- Testdaten 17-1
- Testfall
 - ändern 17-3
 - Editor (Notepad) 17-4
 - entfernen 17-3
 - erzeugen 17-2
 - Testen 17-5
 - Testszenario starten 17-4
 - Testszenario stoppen 17-5
- Testnachricht 17-5
- Tippfehler 5-1, 5-2
- Transportadapter
 - Konfiguration 10-1
- U
- Übergeben
 - Parameterinhalt an Prozessschritt 11-5
 - Vorbelegungswert 6-3
 - Werte an Feld 6-3

-
- V
- Variablen
- globale (Prozessschritt) 11-3
 - Prozessschritt 11-3
- Virtuelle Maschinen
- aktivieren bzw. deaktivieren 12-5
 - ändern 12-5
 - Balancingeigenschaften 15-1
 - definieren 12-3
 - löschen 12-6
 - Prozesszeit löschen 13-4
 - Prozesszeiten ändern 13-3
- Prozesszeiten definieren 13-2
- starten 16-7
- Start-Reihenfolge 16-1
- stoppen 16-7
- X
- XML Protokollattribute 8-6
- Z
- Zuordnen
- Attribute zu Fielditems 9-3
 - Basis-Standardobjekt 4-2
 - Standardobjekt zu Standardobjekt 4-1

