

Wie benutze ich die Reuse Library ? (BC-DWB-UTL)



Release 4.6C



Copyright

© Copyright 2001 SAP AG. Alle Rechte vorbehalten.

Weitergabe und Vervielfältigung dieser Publikation oder von Teilen daraus sind, zu welchem Zweck und in welcher Form auch immer, ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch SAP AG nicht gestattet. In dieser Publikation enthaltene Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Die von SAP AG oder deren Vertriebsfirmen angebotenen Software-Produkte können Software-Komponenten auch anderer Software-Hersteller enthalten.

Microsoft[®], WINDOWS[®], NT[®], EXCEL[®], Word[®], PowerPoint[®] und SQL Server[®] sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

IBM[®], DB2[®], OS/2[®], DB2/6000[®], Parallel Sysplex[®], MVS/ESA[®], RS/6000[®], AIX[®], S/390[®], AS/400[®], OS/390[®] und OS/400[®] sind eingetragene Marken der IBM Corporation.

ORACLE[®] ist eine eingetragene Marke der ORACLE Corporation.

INFORMIX[®]-OnLine for SAP und Informix[®] Dynamic Server[™] sind eingetragene Marken der Informix Software Incorporated.

UNIX[®], X/Open[®], OSF/1[®] und Motif[®] sind eingetragene Marken der Open Group.

HTML, DHTML, XML, XHTML sind Marken oder eingetragene Marken des W3C[®], World Wide Web Consortium, Massachusetts Institute of Technology.

JAVA[®] ist eine eingetragene Marke der Sun Microsystems, Inc.

JAVASCRIPT[®] ist eine eingetragene Marke der Sun Microsystems, Inc., verwendet unter der Lizenz der von Netscape entwickelten und implementierten Technologie.

SAP, SAP Logo, R/2, RIVA, R/3, ABAP, SAP ArchiveLink, SAP Business Workflow, WebFlow, SAP EarlyWatch, BAPI, SAPPHIRE, Management Cockpit, mySAP.com Logo und mySAP.com sind Marken oder eingetragene Marken der SAP AG in Deutschland und vielen anderen Ländern weltweit. Alle anderen Produkte sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Firmen.

Symbole

Symbol	Bedeutung
	Achtung
	Beispiel
	Empfehlung
	Hinweis
	Syntax
	Tip

Inhalt

Wie benutze ich die Reuse Library ? (BC-DWB-UTL) 5

Wie benutze ich die Reuse Library ? (BC-DWB-UTL)

Einleitung

Die Reuse Library ist eine im R/3-System vorhandene Transaktion, die den Entwickler bei der Suche nach wiederverwendbaren Software-Objekten unterstützt (Transaktionscode SE83).

In der Reuse Library wird eine Menge von wiederverwendbaren Objekten ('Reuse-Produkte') in einem Browser dargestellt, der die Navigation in der Produktmenge erlaubt. Bei einem Doppelklick auf ein Reuse-Produkt in dem links dargestellten Baum werden rechts die Daten zu diesem Reuse-Produkt dargestellt.

Ein Reuse-Produkt definieren wir als eine Menge von Repository- und Informations-Objekten, die thematisch zusammengehören.



Das Tool *ALV Grid Control* ein Reuse-Produkt, das aus einer Klasse, einer Vielzahl von Funktionsbausteinen, Beispielprogrammen, Doku-Elementen, etc. besteht.

Diese Informationsmengen werden geeignet kategorisiert und die einzelnen Kategorien auf verschiedenen Tabstrips präsentiert (**Dokumentation, Beispiele, Programmobjekte**).

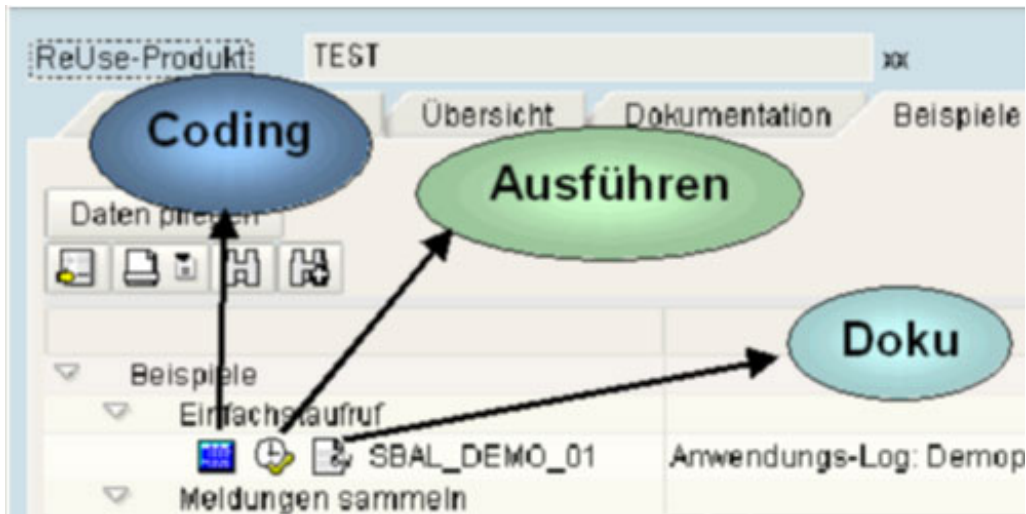
Tabstrip "Dokumentation"

Die Dokumentation enthält detaillierte Informationen zu einem Reuse-Produkt, die man bei der Einarbeitung und bei aufkommenden Fragen konsultiert.

Tabstrip "Beispiele"

Die Beispiele zu einem Reuse-Produkt sollen – in möglichst einfachen Szenarien – die Nutzung des Reuse-Produktes illustrieren. Entwickler können sich somit ein Bild davon verschaffen, wie das Produkt 'live' aussieht (die Beispiele können direkt von der Reuse Library aus gestartet werden) und sich gegebenenfalls Passagen herauskopieren (direkter Sprung in den Editor möglich). Falls Dokumentation zu den Beispielen vorhanden ist, können sie sofort dorthin springen.

Wie benutze ich die Reuse Library ? (BC-DWB-UTL)



Tabstrip "Programmobjekte"

Bei der Einarbeitung oder auch bei wiederkehrender Nutzung möchte man einen schnellen und übersichtlichen Zugriff auf die Repository-Objekte haben, die man in sein Coding einbinden muß. Die Objekte können von der Reuse Library aus angezeigt und (falls möglich) auch getestet werden. Auch die Dokumentation zu den Objekten ist direkt erreichbar. Außerdem können die Objekte in den Arbeitsvorrat der Workbench übernommen und später z.B. für Anweisungsmuster genutzt werden.

Integration in die Workbench

Sie können die Reuse-Library kann aus der ABAP Development Workbench heraus aufrufen (Umfeld → Reuse Library). Umgekehrt können Sie auch die Workbench aus der Reuse-Library heraus aufrufen (Umfeld → Workbench).

Sie können auf den Tabstrips 'Beispiele', 'Programmobjekte' und 'Entwicklungsunterstützung' befindliche Objekte in den Arbeitsvorrat der Workbench übernehmen. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel Funktionsbausteine aus der Reuse Library ganz einfach in Ihr Coding übernehmen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie die Reuse-Library auf (z.B. aus der Workbench heraus)
2. Suchen Sie nach dem von Ihnen gewünschten Reuse-Produkt, gehen Sie auf einen der Tabstrips und markieren Sie einen Funktionsbaustein mit dem Cursor.
3. Wählen Sie in der Toolbar die Taste 'In Arbeitsvorrat aufnehmen'. Der Funktionsbaustein befindet sich nun im unteren Teil des Bildschirms im Arbeitsvorrat. Sie können beliebig viele Objekte in den Arbeitsvorrat aufnehmen.
4. Gehen Sie zurück in die Workbench. Der Arbeitsvorrat ist weiterhin unten sichtbar.
5. Die Objekte in dem Arbeitsvorrat können nun via Drag&Drop als Anweisungsmuster in Ihr Coding eingebaut werden.

