

Variable erstellen und ändern

Variablen dienen zur Speicherung von Werten, z.B. von Texten oder numerischen Werten. Falls Sie sich noch nicht mit Variablen vertraut gemacht haben, eine Beschreibung finden Sie [hier](#).

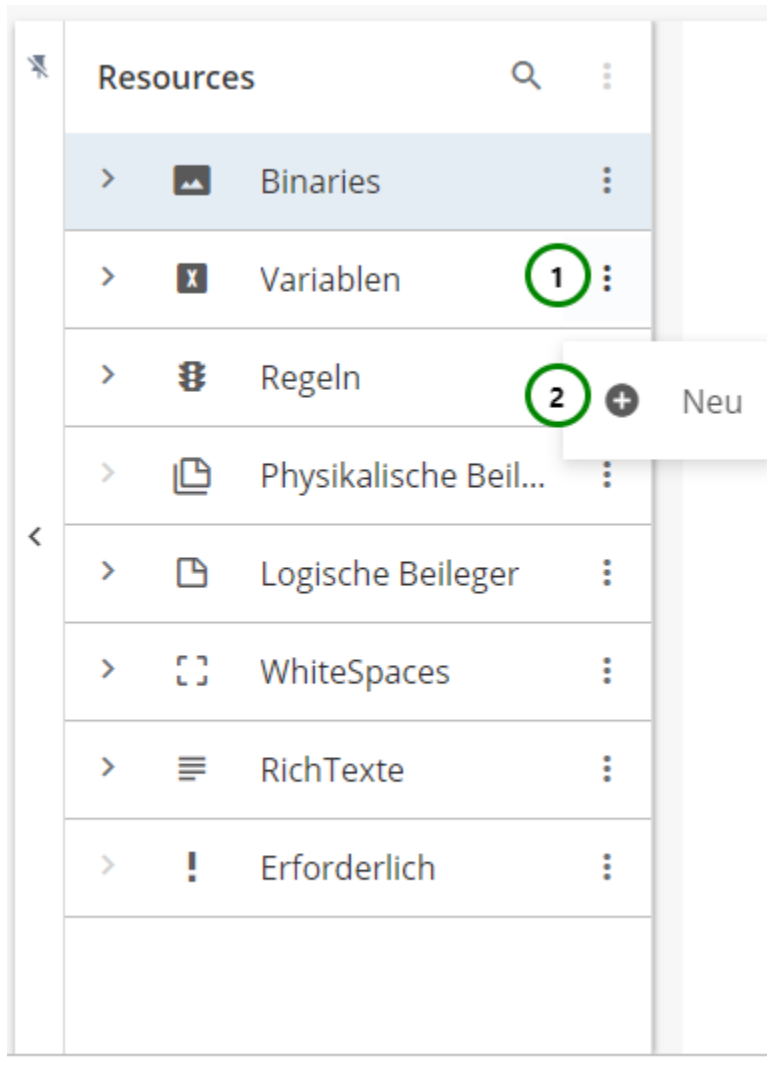





Abbildung A

In dem Ressourcen-Typ  Variablen finden Sie alle bereits angelegt Variablen. Klappen Sie dazu den Ressourcen-Typ auf .

Um eine neue Variable zu erstellen, klicken Sie bitte auf das  Kontextmenü Abb. A (1) des Ressourcen-Typs und wählen Sie nun  Neu (2) aus. Um Änderungen vorzunehmen, wählen Sie die Ressource, die Sie ändern möchten, aus der Übersichtsliste aus Abb. B (1). Nun sehen Sie in dem Inhaltsbereich die Informationen zu dieser Ressource:

Resources

Binaries
Variablen
V_Telefonnummer_Hotline
Regeln
Physikalische Beil...
Logische Beileger
WhiteSpaces
RichTexte
Erforderlich

Name *
V_Telefonnummer_Hotline

Beschreibung

Wert
04331/ 7033 00

Speichern
Speichern & Schließen
Zurücksetzen

Abbildung B

Sie können der Variable:

★ einen **Namen** geben *Abb. B (2)*.

Sie müssen der Variable einen Namen geben, unter dem Sie die Variable dann ansprechen und nutzen.

Beachten Sie: In einer Schema-Version/Bibliotheks-Version dürfen keine 2 Ressourcen denselben Namen haben. Hat eine Ressource aus einer Schema-Version denselben Namen wie eine Ressource aus einer eingebundenen Bibliotheks-Version, überschreibt die Schema-Ressource die Bibliotheks-Ressource.

★ eine **Beschreibung** geben *(3)*.

Die Beschreibung ist optional.

Um der Variable einen Inhalt zuzuordnen, können Sie:

★ den **Wert** der Variable angeben *Abb. B (4)*.

Der Wert einer Variable kann ein beliebiger **STRING** / **Datentyp** sein. Auch erlaubt sind **EVAL-Anweisungen** (inkl. Funktionen), **Inline-** und **Escape** -Sequenzen. Beachten Sie dazu bitte die **Definition von Variablen**.

Sie können hier die **Eingabe-Hilfe** verwenden



Beachten Sie, dass die Umbenennung einer Ressource alle Verweise auf die Ressource ungültig macht, insbesondere in Erweiterungen. Wird die Ressource in einer Erweiterung oder in einer anderen Ressource verwendet, müssen Sie nach dem Umbenennen alle Verweise anpassen.