



One Identity Manager 8.1.1

API Designer Benutzer-und
Entwicklungshandbuch

Copyright 2019 One Identity LLC.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Diese Anleitung enthält urheberrechtlich geschützte Informationen. Die in dieser Anleitung beschriebene Software wird unter einer Softwarelizenz oder einer Geheimhaltungsvereinbarung bereitgestellt. Diese Software darf nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der geltenden Vereinbarung verwendet oder kopiert werden. Kein Teil dieser Anleitung darf ohne die schriftliche Erlaubnis von One Identity LLC in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch reproduziert oder übertragen werden, einschließlich Fotokopien und Aufzeichnungen für irgendeinen anderen Zweck als den persönlichen Gebrauch des Erwerbers.

Die Informationen in diesem Dokument werden in Verbindung mit One Identity Produkten bereitgestellt. Durch dieses Dokument oder im Zusammenhang mit dem Verkauf von One Identity LLC Produkten wird keine Lizenz, weder ausdrücklich oder stillschweigend, noch durch Duldung oder anderweitig, an jeglichem geistigen Eigentumsrecht eingeräumt. MIT AUSNAHME DER IN DER LIZENZVEREINBARUNG FÜR DIESES PRODUKT GENANNTEN BEDINGUNGEN ÜBERNIMMT ONE IDENTITY KEINERLEI HAFTUNG UND SCHLIESST JEDLICHE AUSDRÜCKLICHE, IMPLIZIERTE ODER GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNG ODER GARANTIE IN BEZUG AUF IHRE PRODUKTE AUS, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE IMPLIZITE GEWÄHRLEISTUNG DER ALLGEMEINEN GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN. IN KEINEM FALL HAFTET ONE IDENTITY FÜR JEDLICHE DIREKTE, INDIREKTE, FOLGE-, STÖRUNGS-, SPEZIELLE ODER ZUFÄLLIGE SCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH, OHNE EINSCHRÄNKUNG, SCHÄDEN FÜR VERLUST VON GEWINNEN, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN ODER VERLUST VON INFORMATIONEN), DIE AUS DER NUTZUNG ODER UNMÖGLICHKEIT DER NUTZUNG DIESES DOKUMENTS RESULTIEREN, SELBST WENN ONE IDENTITY AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN HAT. One Identity übernimmt keinerlei Zusicherungen oder Garantien hinsichtlich der Richtigkeit und Vollständigkeit des Inhalts dieses Dokuments und behält sich das Recht vor, Änderungen an Spezifikationen und Produktbeschreibungen jederzeit ohne vorherige Ankündigung vorzunehmen. One Identity verpflichtet sich nicht, die in diesem Dokument enthaltenen Informationen zu aktualisieren.

Wenn Sie Fragen zu Ihrer potenziellen Nutzung dieses Materials haben, wenden Sie sich bitte an:

One Identity LLC.
Attn: LEGAL Dept
4 Polaris Way
Aliso Viejo, CA 92656

Besuchen Sie unsere Website (<http://www.OneIdentity.com>) für regionale und internationale Büro-Adressen.

Patente

One Identity ist stolz auf seine fortschrittliche Technologie. Für dieses Produkt können Patente und anhängige Patente gelten. Für die aktuellsten Informationen über die geltenden Patente für dieses Produkt besuchen Sie bitte unsere Website unter <http://www.OneIdentity.com/legal/patents.aspx>.

Marken

One Identity und das One Identity Logo sind Marken und eingetragene Marken von One Identity LLC. in den USA und anderen Ländern. Für eine vollständige Liste der One Identity Marken besuchen Sie bitte unsere Website unter www.OneIdentity.com/legal. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Legende

-  **WARNUNG:** Das Symbol **WARNUNG** weist auf mögliche Personen- oder Sachschäden oder Schaden mit Todesfolge hin.
-  **VORSICHT:** Das Symbol **VORSICHT** weist auf eine mögliche Beschädigung von Hardware oder den möglichen Verlust von Daten hin, wenn die Anweisungen nicht befolgt werden.
-  **WICHTIG, HINWEIS, TIPP, MOBIL, or VIDEO:** Ein Informationssymbol weist auf Begleitinformationen hin.

Inhalt

Der API Designer	7
Grundlagen der API-Entwicklung	8
Beispiele und Hilfe – Software Development Kit	9
Schnellstart – Eine API erstellen	10
Arbeiten mit dem API Designer	11
API Designer starten	11
Projekttypen	12
Projekttyp ändern	12
Solution-Projekte	14
Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren	14
Benutzeroberfläche	15
Menüleiste	16
Symbolleiste	20
Statuszeile	21
Navigation	22
Navigation öffnen	23
Startseite	24
Startseite öffnen	24
Globale Einstellungen	25
Globale Einstellungen ändern	28
Sprache ändern	28
Datenbankobjekte	29
Objekteigenschaften	29
Objekteigenschaften anzeigen	31
Objekte im Projekt verwalten (Arbeitsmappe)	31
Arbeitsmappe öffnen	32
Datenbankobjekte bearbeiten (Definitionsbaumfenster)	33
Definitionsbaumfenster öffnen	34
Kontextmenü im Definitionsbaumfenster	34
Erweiterungen	36

Generierten Code eines Knotens anzeigen und speichern	37
Knotenbearbeitungsfenster	38
Änderungen kennzeichnen	40
Änderungskennzeichen verwenden	41
Änderungskennzeichen erstellen	41
Änderungskennzeichen bearbeiten	42
Änderungskennzeichen löschen	43
Suchen und Ersetzen	44
Eine Suche ausführen	47
Mehrsprachige Texte	47
Mehrsprachige Texte erstellen	48
Mehrsprachige Texte suchen	49
Mehrsprachige Texte bearbeiten	50
Mehrsprachige Texte löschen	51
Datenbankabfragen verwalten	52
Datenbankabfragen anzeigen	53
Datenbankabfragen erstellen	54
Datenbankabfragen bearbeiten	55
Datenbankabfragen testen	55
Datenbankabfragen löschen	56
Tabreiter verwalten	57
Layouts verwalten	57
Änderungshistorie anzeigen (Befehlsliste)	58
Befehlsliste öffnen	59
Lesezeichen	59
Lesezeichen verwalten	60
Lesezeichen setzen	60
Lesezeichen löschen	61
API kompilieren	62
Kompilierung testen	63
Kompilierung starten	64
Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten (Aufgabenfenster)	64
Aufgabenfenster öffnen	65
Fehler und Warnungen beheben	66
Kompilierungsprotokoll öffnen	66

Versionen verwalten (Kompilierungszeige)	67
Kompilierungszeige auswählen und verwenden	67
Kompilierungszeige erstellen	68
Kompilierungszeige bearbeiten	68
Kompilierungszeige löschen	69
API testen	70
C#-Projekte mit dem API Designer verbinden	70
API-Projekte	73
API-Projekte erstellen	73
API-Projekte bearbeiten	74
API-Projekte löschen	75
Authentifizierung konfigurieren	76
Kompilierung konfigurieren	79
API-Dateien einem API-Projekt zuordnen	80
API-Projekte importieren	81
API-Dateien	82
API-Dateien erstellen	83
API-Dateien bearbeiten	83
API-Dateien löschen	84
API-Dateien einem API-Projekt zuordnen	85
API-Dateien importieren	86
API Server	87
ImxClient-Kommandozeilenprogramm	88
ImxClient-Kommandozeilenprogramm starten	88
ImxClient-Kommando-Übersicht	89
help	89
compile-app	90
repl	90
branch	91
connect	91
compile-api	92
fetch-files	93
push-files	93
get-apistate	94

get-filestate	95
setup-web	96
run-apiserver	96
check-translations	97
Über uns	99
Kontaktieren Sie uns	99
Technische Supportressourcen	99
Index	100

Der API Designer

Mit dem API Designer können Sie auf schnellstem Wege eine REST-API (Representational State Transfer Application Programming Interface) erstellen, dokumentieren, kompilieren und veröffentlichen. Diese API basiert auf der OpenAPI-Spezifikation und dem One Identity Manager-Datenbankmodell.

Vorteile des API Designers auf einem Blick:

- Einfache und schnelle Bedienung
- Die fertige API "versteh" das One Identity Manager-Datenbankmodell.
- Änderungen an der API sind nachvollziehbar.
- Unterstützt Prinzipien eines guten API-Designs
- OpenAPI-Unterstützung: APIs, die Sie mithilfe des API Designers erstellen, basieren grundsätzlich auf der OpenAPI-Spezifikation. Dies ermöglicht Ihnen auf weitere Hilfsmittel zuzugreifen:
 - Swagger: Verwenden Sie Swagger, um Code, Dokumentation und Testfälle zu erstellen.
 - Postman: Verwenden Sie Postman, um die verschiedenen API-Methoden Ihrer API zu testen.

Grundlagen der API-Entwicklung

Hauptbestandteil einer mit dem API Designer erstellten API sind Dateien und Projekte.

Grundsätzliches zu [API-Dateien](#):

- Mit API-Dateien kann man Daten an die Anwendung senden oder Daten von der Anwendung abfragen.
- Eine API-Datei kann zu mehr als einem Projekt gehören.

Grundsätzliches zu [API-Projekten](#):

- API-Projekte fassen mehrere API-Dateien in logische Abschnitte zusammen. Das API-Projekt stellt dabei die Konfiguration zur Verfügung.

Verwandte Themen

- [Schnellstart – Eine API erstellen](#) auf Seite 10

Beispiele und Hilfe – Software Development Kit

Um Ihnen die Entwicklung Ihrer API mit dem API Designer einfacher zu gestalten, stellt Ihnen One Identity ein Software Development Kit (SDK) mit vielen kommentierten Code-Beispielen zur Verfügung.

Das SDK finden Sie unter auf dem Installationsmedium im Verzeichnis `QBM\dvd\AddOn\ApiSamples`.

Schnellstart – Eine API erstellen

Nachfolgend finden Sie eine grobe Auflistung der Schritte, die Sie im API Designer durchführen müssen, um eine API zu erstellen.

1. **Starten** Sie den API Designer.
2. **Erstellen** Sie API-Dateien (in diesen können Sie beispielsweise eine API-Methode definieren).
3. **Erstellen** Sie ein API-Projekt.
4. **Konfigurieren** Sie die Authentifizierung des API-Projektes (unter anderem Single Sign-on).
5. **Weisen** Sie die erstellten API-Dateien dem API-Projekt zu.
6. **Testen** Sie die API.
7. **Kompilieren** Sie die API.
8. **Übertragen** Sie die Änderungen in die Datenbank.

Verwandte Themen

- [API Designer starten](#) auf Seite 11
- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76
- [API-Dateien einem API-Projekt zuordnen](#) auf Seite 85
- [API testen](#) auf Seite 70
- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren](#) auf Seite 14

Arbeiten mit dem API Designer

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zur allgemeinen Arbeit mit dem API Designer. Erfahren Sie hier unter anderem:

- wie die **Oberfläche** des API Designers aufgebaut ist,
- wie Sie Ihre **Projekte** bearbeiten – lokal oder direkt in der Datenbank,
- wie Sie **Datenbankobjekte bearbeiten**,
- wie Sie die **API kompilieren**.

API Designer starten


Bevor Sie mit Ihrer API-Entwicklung starten, müssen Sie den API Designer starten.

Um den API Designer zu starten

1. Wechseln Sie in den Installationspfad des API Designers.
2. Starten Sie die Anwendung `ApiDesigner.Editor.exe`.
Der API Designer öffnet sich.
3. Nehmen Sie eine der folgenden Aktionen vor:
 - Um eine bestehende Verbindung zur One Identity Manager-Datenbank zu verwenden, wählen Sie in der Auswahlliste **Datenbankverbindung auswählen** die entsprechende Verbindung aus.
 - Um eine neue Verbindung zur One Identity Manager-Datenbank zu verwenden, klicken Sie **Neue Verbindung erstellen** und geben Sie eine neue Verbindung an.
4. Unter **Authentifizierungsverfahren** geben Sie das Verfahren und die Anmeldedaten an, mit denen Sie sich an der Datenbank anmelden möchten.
5. Klicken Sie **Anmelden**.
6. Im Dialogfenster **Wählen Sie den Projekttyp** nehmen Sie eine der folgenden

Aktionen vor:

- Um das Projekt in der Datenbank zu speichern, klicken Sie **Datenbankprojekt**.
- Um das Projekt innerhalb einer Arbeitsmappe zu speichern, klicken Sie **Solution-Projekt**.

 **TIPP:** Weitere Informationen finden Sie unter [Projekttypen](#) auf Seite 12.

7. (Optional) Um die gewählte Speicherart auch für zukünftige Projekte beizubehalten, aktivieren Sie die Option **Ausgewähltes Projekt als Standard verwenden**.
8. Klicken Sie **OK**.

Der API Designer öffnet sich und zeigt die [Startseite](#) an.

Verwandte Themen

- [Startseite](#) auf Seite 24
- [Projekttypen](#) auf Seite 12

Projekttypen

Der API Designer unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Projekttypen unter denen Sie Ihre Änderungen speichern können:

- **Datenbankprojekt:** Das Projekt wird in der Datenbank gespeichert. Alle Änderungen, die Sie speichern sind für andere Bearbeiter sichtbar.
- **Solution-Projekt:** Mit dem API Designer ist es möglich, kundenspezifische Objekte lokal dateibasiert auf dem eigenen Rechner zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter [Solution-Projekte](#) auf Seite 14.

Verwandte Themen

- [Projekttyp ändern](#) auf Seite 12
- [Solution-Projekte](#) auf Seite 14
- [Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren](#) auf Seite 14
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Projekttyp ändern

Sie können Ihr Projekt als [Datenbankprojekt](#) oder als [Solution-Projekt](#) speichern. Weitere Informationen finden Sie unter [Projekttypen](#) auf Seite 12.

Um das Projekt als Datenbankprojekt zu speichern

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Projekttyp festlegen**.
2. Im Dialogfenster **Wählen Sie den Projekttyp** klicken Sie auf **Datenbankprojekt**.
3. (Optional) Um die Auswahl zu speichern und beim nächsten Start des API Designers wieder zu verwenden, aktivieren Sie die Option **Ausgewähltes Projekt als Standard verwenden**.

TIPP: Um diese Einstellung wieder rückgängig zu machen:

1. In der Menüleiste klicken Sie **Verbindung | Einstellungen**.
2. Im Dialogfenster **Globale Einstellungen** klappen Sie den Bereich **Editor** aus.
3. Im Bereich **Editor** aktivieren Sie die Option **Bei jedem Start nach Projekttyp fragen**.

Beim nächsten Start wird das Dialogfenster **Wählen Sie den Projekttyp** wieder angezeigt.

4. Klicken Sie **OK**.

Um das Projekt als Solution-Projekt zu speichern

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Projekttyp festlegen**.
2. Im Dialogfenster **Wählen Sie den Projekttyp** klicken Sie **Solution-Projekt**.
3. Nehmen Sie eine der folgenden Aktionen vor:
 - Klicken Sie **Neue Arbeitsmappe erstellen** und legen Sie mithilfe des Assistenten eine neue Arbeitsmappe an.
 - Klicken Sie **Bestehende Arbeitsmappe laden** und geben Sie den Pfad zu einer Arbeitsmappe an.
 - Klicken Sie auf eine zuletzt verwendete Arbeitsmappe.
4. (Optional) Um die Auswahl zu speichern und beim nächsten Start des API Designers wieder zu verwenden, aktivieren Sie die Option **Ausgewähltes Projekt als Standard verwenden**.

TIPP: Um diese Einstellung wieder rückgängig zu machen:

1. In der Menüleiste klicken Sie **Verbindung | Einstellungen**.
2. Im Dialogfenster **Globale Einstellungen** klappen Sie den Bereich **Editor** aus.
3. Im Bereich **Editor** aktivieren Sie die Option **Bei jedem Start nach Projekttyp fragen**.

Beim nächsten Start wird das Dialogfenster **Wählen Sie den Projekttyp** wieder angezeigt.

5. Klicken Sie **OK**.

Verwandte Themen

- [Projekttypen](#) auf Seite 12
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Solution-Projekte

Mit dem API Designer ist es möglich, kundenspezifische Objekte lokal dateibasiert auf dem eigenen Rechner zu bearbeiten. Dafür müssen Sie alle vorhandenen kundenspezifischen Objekte aus der Datenbank in den API Designer exportieren, das heißt, Sie müssen den Projekttyp "Solution-Projekt" verwenden (siehe [Projekttyp ändern](#) auf Seite 12).

Um Änderungen an einem Solution-Projekt wieder in die Datenbank zurückzuspielen, folgen Sie den Anweisungen unter [Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren](#) auf Seite 14.

Nach dem Export aus der Datenbank können Sie diese Objekte auf Ihrem Rechner bearbeiten, entfernen oder durch weitere Objekte ergänzen. Die lokale Bearbeitung der Objekte unterscheidet sich nicht von der Bearbeitung im Datenbankprojekt.

Beim Export werden alle Objekte zum gewählten Modul auf die Festplatte kopiert:

- API-Projekte
- API-Dateien

Verwandte Themen

- [Projekttyp ändern](#) auf Seite 12
- [Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren](#) auf Seite 14
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren

Änderungen, die Sie in einem [Solution-Projekt](#) durchgeführt haben, müssen als Objekte in die One Identity Manager-Datenbank überführt werden.

Um Objekte in die One Identity Manager Datenbank zu importieren

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Objekte in die Datenbank importieren**.
2. Im Dialogfenster **Objekte in die Datenbank importieren** aktivieren Sie die Option **Gelöschte Objekte aus der Datenbank entfernen**. Objekte, die Sie aus Ihrem Solution-Projekt gelöscht haben, werden nun ebenso aus der Datenbank gelöscht.

3. Unter **Objekte der Solution** wählen Sie die geänderten Objekte, die Sie in die Datenbank exportieren möchten.

TIPP: Um alle Objekte der Liste schnell aus- oder abzuwählen, aktivieren Sie die Option **Alle auswählen/abwählen**.

4. Klicken Sie **Weiter**.
5. Klicken Sie **Fertig**.

Verwandte Themen

- [Solution-Projekte](#) auf Seite 14
- [Projekttypen](#) auf Seite 12

Benutzeroberfläche

In diesem Kapitel erhalten Sie einen Überblick über die grafische Benutzeroberfläche des API Designers.

Sie können die grafische Benutzeroberfläche des API Designers mit der Maus und der Tastatur steuern. Für eine optimale Darstellung verwenden Sie eine minimale Bildschirmauflösung von 1280 x 1024 Pixeln mit einer Farbtiefe von mindestens 16 Bit.

TIPP: Sie können die Ansicht des API Designers jederzeit durch Verschieben, Schließen oder Verstecken Ihren eigenen Bedürfnissen anpassen.

Hauptbestandteile der Benutzeroberfläche

- **Oben – Titelleiste**

Die Titelleiste zeigt das Programmsymbol, den Name des Programms und die verbundene Datenbank an (inklusive des derzeit angemeldeten Benutzers).

- **Oben – Menüleiste**

Über die Menüs in der Menüleiste können Sie weitere Untermenüs aufrufen und viele der Funktionen des API Designers schnell erreichen und ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter [Menüleiste](#) auf Seite 16.

- **Oben – Symbolleiste**

Die Symbolleiste enthält verschiedene Symbole, mit denen Sie auf weitere Funktionen zugreifen können. Weitere Informationen finden Sie unter [Symbolleiste](#) auf Seite 20.

- **Links – Navigation**

Mithilfe der Navigation können Sie API-Konfigurationen, API-Dateien und API-Projekte verwalten (erstellen, öffnen, löschen). Zudem können Sie auf die jeweils zuletzt bearbeiteten Dateien zugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter [Navigation](#) auf Seite 22.

- **Mitte – Arbeitsbereich**

Der mittlere Bereich zeigt weitere Bearbeitungsbereiche an; zum Beispiel das [Definitionsbaumfenster](#). Wenn Sie Objekte öffnen, werden diese im Arbeitsbereich in einzelnen [Tabreibern](#) angezeigt.

- **Unten – Statuszeile**

Die Statuszeile zeigt unter anderem die Datenbankaktivität, Projektinformationen, die verbundene Datenbank und den derzeit angemeldeten Benutzer an. Weitere Informationen finden Sie unter [Statuszeile](#) auf Seite 21.

Startseite

Die Startseite wird beim Start des API Designers angezeigt.

Auf der Startseite können Sie:

- mithilfe von [Kompilierungszweigen](#) verschiedene Versionen Ihrer API in der Datenbank hinterlegen,
- Ihre API lokal [testen](#),
- die [API kompilieren](#) und anschließend in die Datenbank schreiben,
- C#-Projekte mit dem API Designer [verbinden und bearbeiten](#).

Weitere Informationen finden Sie unter [Startseite](#) auf Seite 24.

Detaillierte Informationen zum Thema

- [Menüleiste](#) auf Seite 16
- [Symbolleiste](#) auf Seite 20
- [Statuszeile](#) auf Seite 21
- [Navigation](#) auf Seite 22
- [Startseite](#) auf Seite 24

Menüleiste

Über die Menüs in der Menüleiste können Sie weitere Untermenüs aufrufen und viele der Funktionen des API Designers schnell erreichen und ausführen. Erfahren Sie in nachfolgender Tabelle mehr über die einzelnen Menüs.

Tabelle 1: Menüs und Menüeinträge in der Menüleiste

Menü	Menüeintrag	Beschreibung
Verbindung		
	Einstellungen	Öffnet das Dialogfenster Globale Einstellungen . Hier können Sie grundlegende Einstellungen für den API

Menü	Menüeintrag	Beschreibung
		Designer vornehmen. Weitere Informationen finden Sie unter Globale Einstellungen auf Seite 25.
	Beenden	Schließt das Programm.
Bearbeiten		
	Projekttyp festlegen	Öffnet das Dialogfenster Wählen Sie den Projekttyp . Hier können Sie auswählen, ob das Projekt als Datenbank- oder Solution-Projekt gespeichert werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter Projekttypen auf Seite 12 und Projekttyp ändern auf Seite 12.
	Objekte in die Datenbank importieren	Öffnet das Dialogfenster Objekte in die Datenbank importieren . Hier können Sie neue und geänderte Objekte Ihres Solution-Projekts in Ihre One Identity Manager-Datenbank importieren. Weitere Informationen finden Sie unter Änderungen eines Solution-Projekts in Datenbank importieren auf Seite 14.
	Neues Standardprojekt auswählen	Hier können Sie das zu verwendende Solution-Projekt wechseln.
	Suchen und Ersetzen	Öffnet das Dialogfenster Suchen und ersetzen . Hier können Sie Dokumente nach bestimmten Begriffen oder Zeichenfolgen durchsuchen und gegebenenfalls ersetzen. Weitere Informationen finden Sie unter Suchen und Ersetzen auf Seite 44.
	Weitersuchen	Führt die Suche mit den Sucheinstellungen aus, die Sie im Dialogfenster Suchen und Ersetzen vorgenommen haben. Die Suche wird durchgeführt, ohne dass ein Dialogfenster geöffnet wird.
	Beschriftungen	Öffnet das Dialogfenster Mehrsprachige Texte . Hier können Sie mehrsprachige Texte anlegen und bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte auf Seite 47.
	Objekt importieren	Mithilfe dieses Menüeintrags können Sie API-Projekte und API-Dateien in den API Designer importieren. Weitere Informationen finden Sie unter API-Projekte importieren auf Seite 81 und API-Dateien importieren auf Seite 86.

Menü	Menüeintrag	Beschreibung
	Datenbankabfragen verwalten	<p>Öffnet das Dialogfenster Datenbankabfragen verwalten. Hier können Sie Datenbankabfragen hinzufügen, bearbeiten oder löschen.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter Datenbankabfragen verwalten auf Seite 52.</p>
Ansicht		
	Tabreiter	<p>Öffnet das Dialogfenster Tabreiter. Hier können Sie die geöffneten Tabreiter verwalten. Weitere Informationen finden Sie unter Tabreiter verwalten auf Seite 57.</p>
	Standardlayout wiederherstellen	<p>Stellt das Standard-Layout wieder her. Weitere Informationen finden Sie unter Layouts verwalten auf Seite 57.</p>
	Standardlayout wiederherstellen (inklusive Größe)	<p>Stellt das Standard-Layout und die Standard-Größe des Fensters wieder her. Weitere Informationen finden Sie unter Layouts verwalten auf Seite 57.</p>
	Gespeichertes Layout wiederherstellen	<p>Stellt das Layout wieder her, das Sie vorher gespeichert haben (siehe Menüeintrag Layout speichern). Weitere Informationen finden Sie unter Layouts verwalten auf Seite 57.</p>
	Layout speichern	<p>Wenn Sie das Layout des API Designers Ihren eigenen Wünschen entsprechend angepasst haben, können Sie das Layout speichern und es jederzeit wiederherstellen. Weitere Informationen finden Sie unter Layouts verwalten auf Seite 57.</p>
	Startseite	<p>Öffnet die Startseite.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter Startseite auf Seite 24.</p>
	Arbeitsmappe	<p>Öffnet das Fenster Arbeitsmappe. Hier können Sie alle Objekte des API Designers anzeigen, die sich über die Navigation öffnen lassen, und diese verwalten.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter Objekte im Projekt verwalten (Arbeitsmappe) auf Seite 31.</p>
	Knotenbearbeitung	<p>Öffnet das Fenster Knotenbearbeitung. Hier können Sie Eigenschaften eines Knotens bearbeiten.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter Knotenbearbeitungsfenster auf Seite 38.</p>
	Aufgaben	<p>Öffnet das Fenster Aufgaben. Hier können Sie sich</p>

Menü	Menüeintrag	Beschreibung
		Kompilierfehler und -Warnungen anzeigen lassen. Weitere Informationen finden Sie unter Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten (Aufgabenfenster) auf Seite 64.
	Befehlsliste	Öffnet das Fenster Befehlsliste . Hier können Sie sich die Änderungshistorie des gewählten Datenbankobjekts anzeigen lassen und gegebenenfalls Änderungen rückgängig machen. Weitere Informationen finden Sie unter Änderungshistorie anzeigen (Befehlsliste) auf Seite 58.
	Kompilierung	Öffnet das Fenster Kompilierung . Hier können Sie sich das Protokoll zur Kompilierung ansehen. Weitere Informationen finden Sie unter Kompilierungsprotokoll öffnen auf Seite 66.
	Lesezeichen	Öffnet das Fenster Lesezeichen . Hier können Sie Lesezeichen verwalten. Weitere Informationen finden Sie unter Lesezeichen auf Seite 59.
	Navigation	Öffnet die Navigationsansicht. Hier können Sie API-Dateien und API-Projekte verwalten (erstellen, öffnen, löschen). Zudem können Sie auf die jeweils zuletzt bearbeiteten Dateien zugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter Navigation auf Seite 22.
Hilfe		
	Community	Öffnet das One Identity-Forum.
	Support Portal	Öffnet die Support-Portal-Website.
	Training	Öffnet die Trainings-Webseite.
	Online-Dokumentation	Öffnet die One Identity-Dokumentations-Webseite.
	Info	Öffnet ein Dialogfenster. Hier erhalten Sie weitere ausführliche Informationen über den API Designer (Systeminformationen, Versionsnummer, Herstellernachweis, installierte Module und vieles mehr).

Verwandte Themen



- [Benutzeroberfläche](#) auf Seite 15
- [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25

- [Projekttyp ändern](#) auf Seite 12
- [Suchen und Ersetzen](#) auf Seite 44
- [Mehrsprachige Texte](#) auf Seite 47
- [API-Projekte importieren](#) auf Seite 81
- [Datenbankabfragen verwalten](#) auf Seite 52
- [Tabreiter verwalten](#) auf Seite 57
- [Layouts verwalten](#) auf Seite 57
- [Startseite](#) auf Seite 24
- [Objekte im Projekt verwalten \(Arbeitsmappe\)](#) auf Seite 31
- [Knotenbearbeitungsfenster](#) auf Seite 38
- [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64
- [Änderungshistorie anzeigen \(Befehlsliste\)](#) auf Seite 58
- [Lesezeichen](#) auf Seite 59
- [Navigation](#) auf Seite 22
- [Kompilierungsprotokoll öffnen](#) auf Seite 66

Symbolleiste

Die Symbolleiste enthält verschiedene Symbole, mit denen Sie auf weitere Funktionen zugreifen können.

Tabelle 2: Funktionen der Symbolleiste

Symbol	Beschreibung
Änderungskennzeichen:	Wählen Sie in der Auswahlliste einen Kennzeichen aus, unter dem Sie die Änderungen in der One Identity Manager-Datenbank speichern möchten. Mithilfe dieses Kennzeichens können Sie Änderungen in der Datenbank leichter nachvollziehen und zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter Änderungen kennzeichnen auf Seite 40.
 Änderungskennzeichen verwalten	Öffnet das Dialogfenster Änderungskennzeichen . Hier können Sie Änderungskennzeichen auswählen, hinzufügen, ändern oder löschen. Weitere Informationen finden Sie unter Änderungen kennzeichnen auf Seite 40.
 Das aktuelle Änderungskennzeichen als Standard verwenden	Legt das aktuell ausgewählte Änderungskennzeichen (siehe Änderungskennzeichen) als Standard fest. Dieses Änderungskennzeichen wird beim Start des API Designers automatisch ausgewählt. Diese Einstellung ist an den Client gebunden und wirkt sich nicht auf andere Benutzer der One

Symbol	Beschreibung
	Identity Manager-Datenbank aus. Weitere Informationen finden Sie unter Änderungskennzeichen verwenden auf Seite 41.
 Beschriftungen	Öffnet das Dialogfenster Mehrsprachige Texte . Hier können Sie mehrsprachige Texte anlegen und bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte auf Seite 47.
 Kompilierung testen	Testet die Kompilierung jeweils für die Debug - oder die Release -Version. Weitere Informationen finden Sie unter Kompilierung testen auf Seite 63.
 Speichern	Speichert Änderungen am aktuell bearbeiteten Objekt. Um Änderungen für weitere Datenbankobjekte zu speichern, wählen Sie den entsprechenden Tabreiter im Definitionsbaumfenster und klicken Sie diese Schaltfläche.
 Alle speichern	Speichert Änderungen aller bearbeiteten Objekte.
 Vorheriger/nächster Knoten	<p>Navigiert im bisherigen Verlauf der ausgewählten Objekte vor oder zurück. Das ausgewählte Datenbankobjekt wird im Definitionsbaumfenster angezeigt.</p> <p>Wurde ein Datenbankobjekt beziehungsweise Knoten gelöscht, springt die Auswahl zum nächsten existierenden Datenbankobjekt. Wird im Verlauf ein Datenbankobjekt ausgewählt, das nicht mehr existiert, dann springt die Auswahl auf das vorherige Datenbankobjekt.</p> <p>TIPP: Die Anzahl der angezeigten Datenbankobjekte im Verlauf, können Sie in der Menüleiste unter Verbindung Einstellungen festlegen. Den Verlauf können Sie im Kontextmenü über den Eintrag Verlauf löschen löschen.</p>

Verwandte Themen

- [Benutzeroberfläche](#) auf Seite 15
- [Änderungen kennzeichnen](#) auf Seite 40
- [Mehrsprachige Texte](#) auf Seite 47
- [Kompilierung testen](#) auf Seite 63







Statuszeile

In der Statuszeile werden Ihnen verschiedene Statusinformationen angezeigt. Einige Statusinformationen werden über Symbole angezeigt. Die Anzeige der Symbole ist zum Teil abhängig von den gewählten Programmeinstellungen. Die Statuszeile kann unterschiedliche Farben haben.

Tabelle 3: Bedeutung der Farben


Farbe	Bedeutung
Keine	Die Datenbank der Entwicklungsumgebung ist verbunden.
Rot	Der Simulationsmodus ist aktiv.
Grün	Die Datenbank der Testumgebung ist verbunden.
Gelb	Die Datenbank der Produktivumgebung ist verbunden.

Tabelle 4: Symbole der Statuszeile

Symbol	Bedeutung
	Zeigt den angemeldeten Benutzer an.
	Zeigt Projektinformationen an.
	Datenbank ist verbunden.
	Zeigt Datenbankzugriffe an.
	Die Datenbank muss kompiliert werden.
	Das Programm befindet sich im Simulationsmodus.

In der Statuszeile wird Ihnen zusätzlich die verbundene Datenbank im folgenden Format angezeigt:

<Server>/<Datenbank (Beschreibung)>

-  **TIPP:** Um den Pfad zur Datenbank in die Zwischenablage zu kopieren, klicken Sie in der Statuszeile doppelt auf den Datenbanknamen.
Um weitere Informationen zum angemeldeten Benutzer anzuzeigen, klicken Sie in der Statuszeile doppelt auf den Benutzernamen.

Verwandte Themen

- [Benutzeroberfläche](#) auf Seite 15

Navigation





Die Navigation öffnen Sie über **Ansicht | Navigation** (siehe [Navigation öffnen](#) auf Seite 23).

Mithilfe der Navigation können Sie API-Dateien und API-Projekte verwalten (erstellen, öffnen, löschen). Zudem können Sie auf die jeweils zuletzt bearbeiteten Dateien zugreifen.

Im unteren Bereich der Navigation können Sie auswählen, ob Sie API-Dateien oder API-Projekte verwalten möchten, indem Sie den jeweiligen Bereich anklicken.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen der Navigation.

Tabelle 5: Funktionen der Navigation

Bedienelement	Beschreibung
 Hinzufügen	Fügt ein neues Datenbankobjekt hinzu. Die Art des Datenbankobjekt ändert sich entsprechend dem Bereich, in dem Sie sich befinden (API-Dateien oder API-Projekte). Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Kapiteln: <ul style="list-style-type: none">• API-Projekte erstellen auf Seite 73• API-Dateien erstellen auf Seite 83
 Löschen	Löscht ein Datenbankobjekt. Weitere Informationen finden Sie in den folgenden Kapiteln: <ul style="list-style-type: none">• API-Projekte löschen auf Seite 75• API-Dateien löschen auf Seite 84
 Daten neu laden	Aktualisiert die Ansicht/lädt die Daten neu.
 Eigenschaften	Öffnet das Dialogfenster Objekteigenschaften . Hier können Sie die Eigenschaften des gewählten Datenbankobjekts einsehen. Weitere Informationen finden Sie unter Objekteigenschaften auf Seite 29.
Suche	Mithilfe der Suchfunktion können Sie gezielt nach Datenbankobjekten suchen. Geben Sie den Suchbegriff ein, nach dem Sie suchen möchten und drücken Sie anschließend die Enter -Taste.

Verwandte Themen

- [Benutzeroberfläche](#) auf Seite 15
- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Projekte löschen](#) auf Seite 75
- [API-Dateien löschen](#) auf Seite 84
- [Objekteigenschaften](#) auf Seite 29

Navigation öffnen

Die Navigation bleibt standardmäßig immer solange (im linken Fensterbereich) geöffnet, bis Sie die Navigation wieder schließen. Sie können die Navigation jederzeit wieder öffnen.

Um die Navigation zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.

Verwandte Themen

- [Navigation](#) auf Seite 22
- [Benutzeroberfläche](#) auf Seite 15

Startseite

Die Startseite öffnen Sie über **Ansicht | Startseite** (siehe [Startseite öffnen](#) auf Seite 24).

Die Startseite wird beim Start des API Designers angezeigt.

Auf der Startseite können Sie:

- mithilfe von [Kompilierungszweigen](#) verschiedene Versionen Ihrer API in der Datenbank hinterlegen,
- Ihre API lokal [testen](#),
- die [API kompilieren](#) und anschließend in die Datenbank schreiben,
- C#-Projekte mit dem API Designer [verbinden und bearbeiten](#).

Verwandte Themen

- [Versionen verwalten \(Kompilierungszweige\)](#) auf Seite 67
- [API testen](#) auf Seite 70
- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [C#-Projekte mit dem API Designer verbinden](#) auf Seite 70
- [Startseite öffnen](#) auf Seite 24
- [Benutzeroberfläche](#) auf Seite 15

Startseite öffnen

Sie können die Startseite jederzeit erneut öffnen.

Um die Startseite zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
Die Startseite öffnet sich im Arbeitsbereich.

Globale Einstellungen

Die globalen Einstellungen öffnen Sie über **Verbindung | Einstellungen** (siehe [Globale Einstellungen ändern](#) auf Seite 28).

Im Dialogfenster **Globale Einstellungen** können Sie grundlegende Einstellungen zum API Designer vornehmen. Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Dialogfensters **Globale Einstellungen**.

Tabelle 6: Globale Einstellungen

Bereich	Einstellung	Beschreibung
Allgemeines		
Allgemeine Kultur		
	Aktuell	Zeigt die derzeit verwendete Sprache für die Formatierung von Daten wie beispielsweise Datumsformate, Zeitformate oder Zahlenformate an.
	Beim nächsten Neustart	Legen Sie die Sprache des API Designers für die Formatierung von Daten wie beispielsweise Datumsformate, Zeitformate oder Zahlenformate fest. Beim nächsten Start des API Designers wird der API Designer in der festgelegten Sprache ausgeführt. Weitere Informationen finden Sie unter Sprache ändern auf Seite 28.
	Andere Sprache der Benutzeroberfläche verwenden	Legen Sie fest, ob Sie für die Benutzeroberfläche des API Designers eine andere Sprache verwenden möchten (als die eingestellte Sprache für die Wertformatierung). Legen Sie mit der nachfolgenden Option Beim nächsten Neustart die Sprache fest, die Sie für die Benutzeroberfläche verwenden möchten. Beispielsweise können Sie Daten weiterhin im englischen Format anzeigen, aber die Oberfläche auf Deutsch.
Sprache der Oberfläche		
	Aktuell	Zeigt die derzeit verwendete Sprache an.
	Beim nächsten Neustart	Legen Sie die Sprache des API Designers fest. Beim nächsten Start des API Designers wird der API Designer in der festgelegten Sprache ausgeführt. Weitere Informationen finden Sie unter Sprache ändern auf Seite 28.
	Auflösung	Legen Sie die Auflösung fest.

Bereich	Einstellung	Beschreibung
	Maximale Anzahl der Verlaufselemente	Legen Sie fest, wie viele Änderungsschritte Sie rückgängig machen können.
Editor		
	Lange Eigenschaftswerte gekürzt darstellen	Wenn Sie lange Eigenschaftswerte gekürzt darstellen möchten, aktivieren Sie diese Option.
	Meldung anzeigen, wenn nach dem Editieren Syntaxfehler entdeckt werden	Wenn Sie eine Meldung anzeigen möchten, die nach dem Editieren auf Syntaxfehler hinweist, aktivieren Sie diese Option.
	Größe des API Designers mit dem Layout speichern und laden	Wenn Sie die Größeneinstellungen des API Designer-Fensters speichern und beim Neustart wieder laden möchten, aktivieren Sie diese Option.
	Bei jedem Start nach Projekttyp fragen	Wenn Sie bei jedem Start des API Designers auswählen möchten, wie Sie Ihr Projekt speichern möchten (Datenbankprojekt oder Solution-Projekt), aktivieren Sie diese Option (siehe Projekttyp ändern auf Seite 12).
	Name des Kompilierungszweiges	<p>Mithilfe von Kompilierungszweigen können Sie verschiedene Versionen Ihrer API in der Datenbank hinterlegen.</p> <p>Verwalten Sie hier Ihre Kompilierungszweige. Sie können den zu verwendenden Kompilierungsweig auswählen, die vorhandenen Kompilierungszweige anzeigen, Kompilierungszweige erstellen, Kompilierungszweige bearbeiten und Kompilierungszweige löschen.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter Versionen verwalten (Kompilierungszweige) auf Seite 67.</p>
Kompiler		
	Folgende Warnungen als Fehler anzeigen	Geben Sie ein, welche Warnungen beim Kompilieren als Fehler angezeigt werden sollen. Geben Sie die Codes der Warnungen kommasepariert ein. Die Fehlercodes beziehen sich auf den C#-Kompiler von Microsoft. Weitere Informationen zur Kompilierung finden Sie unter API kompilieren auf Seite 62.

Bereich	Einstellung	Beschreibung
		<p>TIPP: Fehlercodes, die beim Kompilieren auftreten, können Sie beispielsweise der Spalte Fehlercode des Fensters Aufgaben entnehmen (siehe Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten (Aufgabenfenster) auf Seite 64).</p>
	Folgende Warnungen ignorieren	<p>Geben Sie ein, welche Warnungen beim Kompilieren ignoriert werden sollen. Geben Sie die Codes der Warnungen kommasepariert ein. Die Fehlercodes beziehen sich auf den C#Sharp-Kompiler von Microsoft. Weitere Informationen zur Kompilierung finden Sie unter API kompilieren auf Seite 62.</p> <p>TIPP: Fehlercodes, die beim Kompilieren auftreten, können Sie beispielsweise der Spalte Fehlercode des Fensters Aufgaben entnehmen (siehe Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten (Aufgabenfenster) auf Seite 64).</p>

Speichern und Wiederherstellen

	Nach Änderungskennzeichen fragen	Wenn Sie möchten, dass Sie beim Speichern nach einem Änderungskennzeichen gefragt werden, aktivieren Sie diese Option.
	Ungespeicherte Objekte auf dem lokalen Rechner zwischenspeichern	Wenn Sie Änderungen, die Sie noch nicht gespeichert haben, auf Ihrer lokalen Festplatte zwischenspeichern möchten, aktivieren Sie diese Option. So gehen im Falle eines Programmabsturzes Ihre Änderungen nicht verloren.

Tastenbelegung

	Nächstes Lesezeichen anzeigen	<p>Legen Sie die Tastenkombination fest, mit der Sie das nächste Lesezeichen anzeigen möchten.</p> <p>TIPP: Um eine Strg- und/oder Umschalt-Tastenkombination festzulegen, aktivieren Sie die Optionen Alt und/oder Strg. Wählen Sie anschließend aus der Auwahlliste eine Taste aus.</p>
	Lesezeichen setzen/-löschen	Legen Sie die Tastenkombination fest, mit der Sie ein Lesezeichen setzen oder wieder entfernen.

Bereich	Einstellung	Beschreibung
		<p>TIPP: Um eine Strg- und/oder Umschalt-Tastenkombination festzulegen, aktivieren Sie die Optionen Alt und/oder Strg. Wählen Sie anschließend aus der Auwahlliste eine Taste aus.</p>

Verwandte Themen

- [Globale Einstellungen ändern](#) auf Seite 28
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Globale Einstellungen ändern

Sie können globale/allgemeine Einstellungen des API Designers jederzeit ändern.

Um Einstellungen am API Designer vorzunehmen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Verbindung | Einstellungen**.
2. Im Dialogfenster **Globale Einstellungen** klicken Sie auf einen Bereich, um ihn ein- oder auszuklappen.
3. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor (siehe [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25).
4. Klicken Sie **Übernehmen**.

Verwandte Themen

- [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25

Sprache ändern

Der API Designer steht Ihnen in den Sprachen Deutsch und Englisch zur Verfügung. Sie können jederzeit zwischen den Sprachen wechseln. Ein solcher Sprachwechsel erfordert einen Neustart des API Designers.

Um die Sprache des API Designers zu ändern

1. In der Menüleiste klicken Sie **Verbindung | Einstellungen**.
2. Im Dialogfenster **Globale Einstellungen** im Bereich **Allgemeines | Allgemeine Kultur** in der Auswahlliste **Beim nächsten Neustart** wählen Sie die gewünschte Sprache (für die Oberfläche sowie für die Wertformatierung).

3. (Optional) Wenn Sie für die Benutzeroberfläche eine andere Sprache verwenden möchten als für die Wertformatierung, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Andere Sprache der Oberfläche verwenden** und in der Auswahlliste **Beim nächsten Neustart** wählen Sie die gewünschte Sprache.

Möchten Sie beispielsweise Datumsformate im deutschen Format (TT.MM.JJJJ), den Rest der Oberfläche aber auf Englisch anzeigen, dann wählen Sie im Schritt 2 **Deutsch (Deutschland)** und im Schritt 3 **English (United States)**.

4. Klicken Sie **Übernehmen**.
5. Im Dialogfenster **API Designer neu starten** bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**. Der API Designer startet in der gewählten Sprache neu.

Verwandte Themen

- [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25

Datenbankobjekte

API-Projekte und API-Dateien werden im API Designer als Datenbankobjekte bezeichnet. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie mit diesen Datenbankobjekten im API Designer arbeiten können.

Verwandte Themen

- [Datenbankobjekte bearbeiten \(Definitionsbaumfenster\)](#) auf Seite 33
- [Objekte im Projekt verwalten \(Arbeitsmappe\)](#) auf Seite 31
- [Objekteigenschaften](#) auf Seite 29

Objekteigenschaften

Das Dialogfenster **Objekteigenschaften** öffnen Sie, indem Sie ein Objekt rechtsklicken (siehe [Objekteigenschaften anzeigen](#) auf Seite 31)

Das Dialogfenster **Objekteigenschaften** zeigt die Eigenschaften von Objekten im API Designer an. Das Dialogfenster ist in fünf nachfolgend erklärte Tabreiter unterteilt.

Allgemein

Im Tabreiter **Allgemein** werden Ihnen allgemeine Eigenschaften des Datenbankobjektes, wie beispielsweise Bezeichnung, Status oder Primärschlüssel angezeigt.

Eigenschaften

Im Tabreiter **Eigenschaften** werden Ihnen alle Spalten des Datenbankobjektes mit ihren Werten in tabellarischer Form angezeigt. Hier können Sie zwischen der einfachen Ansicht der Spalten und der erweiterten Ansicht mit zusätzlichen Angaben zur Spaltendefinition wählen.

Rechte

Im Tabreiter **Rechte** werden Ihnen die Berechtigungen des Datenbankobjektes angezeigt. Der erste Eintrag zeigt die grundlegenden Berechtigungen auf die Tabelle. Darunter sind die Rechte auf das konkrete Datenbankobjekt aufgelistet. Die weiteren Einträge zeigen die Spaltenrechte an.

- TIPP:** Doppelklicken Sie den Tabelleneintrag, den Objekteintrag oder einen Spalteneintrag, um die Rechtegruppen anzuzeigen, aus denen die Berechtigungen ermittelt wurden.

Tabelle 7: Verwendete Symbole für Berechtigungen

Symbol	Bedeutung
✓	Berechtigung vorhanden.
•	Berechtigung wurde durch die Objektschicht entzogen.
☑	Berechtigung über Bedingung eingeschränkt.

Kennzeichen

Im Tabreiter **Kennzeichen** werden Ihnen alle **Änderungskennzeichen** angezeigt, denen dieses Datenbankobjekt zugeordnet ist. Zudem können Sie dem Objekt ein Änderungskennzeichen zuweisen.

Export

Im Tabreiter **Export** können Sie das Datenbankobjekt exportieren:

- in der Zwischenablage
- als Datei
- per Drag&Drop
- als SQL-Insert-Anweisung oder SQL-Update-Anweisung


Verwandte Themen

- [Objekteigenschaften anzeigen](#) auf Seite 31

Objekteigenschaften anzeigen

Sie können jederzeit die Eigenschaften eines Datenbankobjektes anzeigen.

Um Eigenschaften eines Datenbankobjektes anzuzeigen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie das Datenbankobjekt, dessen Eigenschaften Sie anzeigen möchten.
3. Klicken Sie **Eigenschaften** .

Das Dialogfenster **Objekteigenschaften** öffnet sich und zeigt in mehreren Tabreitern die Eigenschaften des gewählten Datenbankobjektes an. Weitere Informationen finden Sie unter [Objekteigenschaften](#) auf Seite 29.

Verwandte Themen

- [Objekteigenschaften](#) auf Seite 29

Objekte im Projekt verwalten (Arbeitsmappe)

Das Fenster **Arbeitsmappe** öffnen Sie über **Ansicht | Arbeitsmappe** (siehe [Arbeitsmappe öffnen](#) auf Seite 32).

Mithilfe der Arbeitsmappe können Sie alle Objekte des API Designers anzeigen, die sich über die Navigation öffnen lassen.

Die Ansicht der Arbeitsmappe ist abhängig von der Projektwahl. Wenn Sie beim Start des API Designers ein **Solution**-Projekt gewählt haben, werden die gelisteten Einträge nach Datenbankmodulen gruppiert und Sie können das Kompilieren einzelner Datenbankmodule deaktivieren. Datenbankmodule, deren Status sich nicht verändert haben, werden als zugeklappte Unterknoten angezeigt. Wenn Sie einen Unterknoten markieren, können Sie zusätzliche Funktionen ausführen.

Zudem können Sie erkennen, an welchen Objekten sich der Status im API Designer geändert hat. Dabei wird zwischen Änderungen im API Designer und Änderungen an der Ressource in der Datenbank oder auf der Festplatte unterschieden.

Um ein Objekt zu öffnen, doppelklicken Sie es in der Arbeitsmappe.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Fensters **Arbeitsmappe**.

Tabelle 8: Bedienelemente







Bedienelement	Beschreibung
 Liste aktualisieren	Aktualisiert die Liste der Datenbankobjekte.
 Gewählte Objekte neu laden	Lädt die gewählten Objekte erneut.
 Alle veränderten Objekte zum Neuladen markieren	Alle Objekte, die Sie geändert haben, werden neu geladen, nachdem Sie auf  Gewählte Objekte neu laden geklickt haben.
 Kompilierung des Moduls abschalten	Deaktiviert die Kompilierung des gewählten Moduls.
 Nur geänderte Objekte anzeigen	In der Liste werden nur noch geänderte Objekte angezeigt.

Tabelle 9: Spalten der Arbeitsmappe

Spalte	Beschreibung
Objektbezeichner	Name des Objekts
Status Datenbank	Wenn die Datenbank aktuell ist, wird aktuell angezeigt. Andernfalls wird der Benutzer angezeigt, der die Änderung vorgenommen hat.
Status Festplatte	Wenn die Datei aktuell ist, wird aktuell angezeigt. Andernfalls wird die Uhrzeit angezeigt, zu der die Änderung vorgenommen wurde.
Status API Designer	Zeigt Änderungen am Objekt an. Wurde das Objekt geändert, wird hier der Status geändert angezeigt.
neu laden	Bei neuen Objekten wird ein Kontrollkästchen angezeigt. Sie können ausgewählte Objekte neu laden.
Pfadangaben	Ablageort der Datei auf der Festplatte

Verwandte Themen

- [Arbeitsmappe öffnen](#) auf Seite 32
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Arbeitsmappe öffnen

Sie können jederzeit die Arbeitsmappe öffnen.

Um die Arbeitsmappe zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Arbeitsmappe**.

Verwandte Themen

- [Objekte im Projekt verwalten \(Arbeitsmappe\)](#) auf Seite 31

Datenbankobjekte bearbeiten (Definitionsbaumfenster)

Das Definitionsbaumfenster öffnen Sie über **Ansicht | Navigation** | gewünschtes Datenbankobjekt klicken (siehe [Definitionsbaumfenster öffnen](#) auf Seite 34).

Mithilfe des Definitionsbaumfensters können Sie verschiedenste Datenbankobjekte im API Designer anzeigen und bearbeiten. Für jedes Datenbankobjekt, das Sie bearbeiten, wird ein eigenes Definitionsbaumfenster in einem separaten Tabreiter geöffnet. Das Definitionsbaumfenster öffnet sich beispielsweise beim Hinzufügen oder Bearbeiten von Datenbankobjekten.




Datenbankobjekt bestehen aus sogenannten Knoten, die Sie im Definitionsbaumfenster in einer Baumstruktur darstellen und im Knotenbearbeitungsfenster bearbeiten können (siehe [Knotenbearbeitungsfenster](#) auf Seite 38). Wenn Sie Ihrem Projekt ein neues Datenbankobjekt (beispielsweise ein API-Projekt) hinzufügen, wird dieses Datenbankobjekt mit einer vordefinierten Anzahl an Knoten angelegt und in der Objektdefinition angezeigt. Die Objektdefinition ist eine Ansicht im Definitionsbaumfenster.

Die vordefinierten Knoten eines Datenbankobjektes bilden die Grundstruktur des Datenbankobjektes. Sie können diese Knoten nicht löschen.

Sie können neben den vordefinierten Knoten auch weitere Knoten über das Kontextmenü (Rechtsklick) hinzufügen. Diese Knoten können Sie löschen.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen der Symbolleiste des Definitionsbaums.

Tabelle 10: Symbolleiste des Definitionsbaumfensters

Symbol	Beschreibung
 Objektdefinition	Hier erhalten Sie eine Übersicht über die vorhandenen Knoten eines Datenbankobjekts.
 Generierter Code	Hier können Sie den generierten Code des gewählten Knotens einsehen. Weitere Informationen finden Sie unter Generierten Code eines Knotens anzeigen und speichern auf Seite 37.
 Suchen und ersetzen	Hier können Sie nach Begriffen suchen und diese gegebenenfalls ersetzen. Weitere Informationen finden Sie unter Suchen und Ersetzen auf Seite 44.

Verwandte Themen

- [Definitionsbaumfenster öffnen](#) auf Seite 34
- [Generierten Code eines Knotens anzeigen und speichern](#) auf Seite 37
- [Suchen und Ersetzen](#) auf Seite 44

Definitionsbaumfenster öffnen

Sie können jederzeit das Definitionsbaumfenster öffnen.

Um das Definitionsbaumfenster eines Datenbankobjektes zu öffnen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation doppelklicken Sie das Datenbankobjekt, dessen Definitionen Sie anzeigen möchten.

Das Definitionsbaumfenster des gewählten Objekts öffnet sich als separater Tabreiter.

Verwandte Themen

- [Datenbankobjekte bearbeiten \(Definitionsbaumfenster\)](#) auf Seite 33
- [Navigation](#) auf Seite 22

Kontextmenü im Definitionsbaumfenster

Sie rufen das Kontextmenü auf, indem Sie im [Definitionsbaumfenster](#) einen Knoten mit der rechten Maustaste klicken. Der Inhalt des Menüs ist abhängig vom Typ des angeklickten Knotens (kontextsensitiv).


Aufbau

In der obersten Abteilung des Kontextmenüs werden die Knotentypen aufgelistet, die an dem aktuell ausgewählten Knotentyp hinzugefügt werden können.

An einzelnen Knotentypen können keine weiteren Knotentypen hinzugefügt werden. Dann beginnt das Kontextmenü direkt mit der Funktion **Element in Erweiterung**. Alle weiteren Funktionen sind, je nach Knotentyp und Position im Definitionsbaumfenster, verfügbar oder ausgegraut.

Tabelle 11: Funktionen im Kontextmenü

Funktion	Beschreibung
Element in Erweiterung	Gibt Ihnen die Möglichkeit, Unterelemente des gewählten Knotens in einer Erweiterung statt im aktiven Objekt anzulegen.

Funktion	Beschreibung
In Erweiterung verschieben	Verschiebt den gewählten Knoten in eine neue oder bereits bestehende Erweiterung.
 Ausschneiden	<p>Schneidet den markierten Knoten aus und kopiert ihn in die Zwischenablage.</p> <p>Alle Knoten, die dem ausgewählten Knoten untergeordnet sind, werden ebenfalls ausgeschnitten.</p> <p>i HINWEIS: Sie können keine Knoten ausschneiden, die dem Definitionsbaum automatisch hinzugefügt wurden.</p>
 Kopieren	Kopiert den markierten Knoten und die untergeordneten Knoten in die Zwischenablage.
 Einfügen	<p>Fügt die Knoten aus der Zwischenablage ein.</p> <p>i HINWEIS: Sie können nur Knoten aus der Zwischenablage einfügen, die an der markierten Stelle auch erlaubt sind. Beispiel: Sie können einen Knoten Plugin nicht unter dem Knoten Kompilierungseinstellungen einfügen.</p>
 Löschen	<p>Löscht den markierten und alle untergeordneten Knoten.</p> <p>i HINWEIS: Sie können keine Knoten löschen, die dem Definitionsbaum automatisch hinzugefügt wurden.</p> <p>i TIPP: Mit gedrückter Strg-Taste können Sie mehrere Knoten gleichzeitig auswählen, um diese Funktion einmalig auf die Auswahl anzuwenden.</p>
Knoten in einer Erweiterung löschen	Löscht den markierten Knoten in einer Erweiterung.
 Lesezeichen setzen/Lesezeichen entfernen	Setzt oder entfernt ein Lesezeichen an dem markieren Knoten. Weitere Informationen finden Sie unter Lesezeichen auf Seite 59
Alles ausklappen	Klappt alle Knoten aus.
Alles einklappen	Klappt alle Knoten ein.
 Exportieren	Speichert den gewählten und die untergeordneten Knoten als XML-Datei auf Ihrer Festplatte.
 Importieren	Fügt einen zuvor exportierten und die untergeordneten Knoten an der gewählten Stelle ein.

Funktion	Beschreibung
	<p>i HINWEIS: Sie können nur Knoten einfügen, die an der markierten Stelle auch erlaubt sind. Beispiel: Sie können einen Knoten Plugin nicht unter dem Knoten Komplierungseinstellungen einfügen.</p>
↑ Nach oben	<p>Verschiebt den ausgewählten Knoten nach oben.</p> <p>i HINWEIS: Sie können keine Knoten verschieben, die dem Definitionsbaum automatisch hinzugefügt wurden.</p>
↓ Nach unten	<p>Verschiebt den ausgewählten Knoten nach unten.</p> <p>i HINWEIS: Sie können keine Knoten verschieben, die dem Definitionsbaum automatisch hinzugefügt wurden.</p>
↶ Rückgängig	Macht die zuvor ausgeführte Aktion rückgängig.
↷ Wiederholen	Führt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion aus.
🔍 Referenzen auf das Objekt suchen	<p>Sucht nach allen Referenzen, die auf den gewählten Knoten verweisen.</p> <p>i HINWEIS: Bei der Suche nach Referenzen innerhalb einer Collection, werden die Fundstellen anhand der zugehörigen Spalten gruppiert.</p>
🔍 Suchen	Öffnet das Dialogfenster Suchen und Ersetzen . Weitere Informationen finden Sie unter Suchen und Ersetzen auf Seite 44.
🔍 Weitersuchen	Führt die Suche mit den aktuellen Suchparametern aus und markiert den nächsten entsprechenden Knoten. Die Suche wird auch dann ausgeführt, wenn der Dialog Suchen nicht geöffnet ist.

Verwandte Themen

- [Datenbankobjekte bearbeiten \(Definitionsbaumfenster\)](#) auf Seite 33
- [Lesezeichen](#) auf Seite 59
- [Suchen und Ersetzen](#) auf Seite 44

Erweiterungen

Verwenden Sie Erweiterungen, um Basisobjekte (die Datenbankobjekte, die in Ihrem Projekt standardmäßig enthalten sind) indirekt zu bearbeiten. Sie können den Basisobjekten im API Designer beliebig viele Erweiterungen hinzufügen.

Bei der Konfiguration von Basisobjekten wird zunächst die Erweiterung bearbeitet. Das heißt, Sie fügen einem Objekt eine Erweiterung zu und ändern den Eigenschaftswert. Das

geänderte Basisobjekt wird anschließend kompiliert und die Änderung, die durch die Erweiterung entstanden ist, im API Designer farblich hervorgehoben.

Basisobjekte, denen Sie eine Erweiterung hinzufügen möchten, erkennen Sie als farbige Knoten in der Ansicht **Objektdefinitionen** im [Definitionsbaumfenster](#).

Generierten Code eines Knotens anzeigen und speichern



Sie können im [Definitionsbaumfenster](#) den generierten Code eines Knotens (innerhalb eines Datenbankobjektes) anzeigen und gegebenenfalls kopieren und speichern.

Diese Funktion bietet sich besonders an, wenn Sie sich den Code im Detail ansehen und Teile davon weiterverwenden möchten oder einen Fehler genauer untersuchen möchten.

HINWEIS: Sie können den Code nicht bearbeiten.

TIPP: Möchten Sie im Code nach einer bestimmten Stelle suchen, können Sie für die Suche die Tastenkombination **STRG + F** nutzen.

Um generierten Code eines Knotens anzuzeigen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation doppelklicken Sie das Datenbankobjekt, das den gewünschten Knoten enthält.
3. Im Definitionsbaumfenster klicken Sie den Knoten, dessen Code Sie sich anzeigen lassen möchten.
4. Klicken Sie  .

Der generierte Code wird Ihnen in einer Code-Ansicht angezeigt.

Um den generierten Code als Datei zu speichern

1. Führen Sie die [vorherig genannten Schritte](#) aus.
2. In der Code-Ansicht markieren Sie den Code, den Sie speichern möchten.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Code.
4. Klicken Sie **Kopieren**.
5. Im Kontextmenü klicken Sie **Speichern unter**.
6. Im Speichern-Dialog wählen Sie einen Namen und einen Speicherort für die Datei und klicken Sie **Speichern**.

Verwandte Themen

- [Datenbankobjekte bearbeiten \(Definitionsbaumfenster\)](#) auf Seite 33
- [Fehler und Warnungen beheben](#) auf Seite 66

Knotenbearbeitungsfenster







Das Knotenbearbeitungsfenster öffnen Sie über **Ansicht | Knotenbearbeitung** (siehe [Knotenbearbeitungsfenster öffnen](#) auf Seite 39).






Im Fenster **Knotenbearbeitung** können Sie Eigenschaften eines Knotens bearbeiten, der zuvor im [Definitionsbaumfenster](#) ausgewählt wurde (siehe [Knoten bearbeiten](#) auf Seite 39).

HINWEIS: Welche Einstellungen angezeigt werden, hängt von der Knotenauswahl ab.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Fensters **Knotenbearbeitung**.

Tabelle 12: Bedienelemente

Bedienelement	Beschreibung
 und Name / Symbol des Basisobjektes	<p>Wird angezeigt, wenn ein dateibasiertes Datenbankobjekt (Solution-Projekt) ausgewählt ist.</p> <p>Klicken Sie  Zugehörigen Ordner öffnen, um den Ordner auf Ihrer Festplatte zu öffnen, auf dem sich das Datenbankobjekt befindet.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter Solution-Projekte auf Seite 14.</p>
Knotenname/Symbol des Knotentyps	Zeigt den Knotennamen und das Symbol des Knotentyps an, dass im Definitionsbaumfenster markiert ist.
 Datenbank	Wird angezeigt, wenn ein Datenbankobjekt ausgewählt ist.
 Filter löschen	Löscht den Filter, den Sie im nebenstehenden Eingabefeld eingegeben haben.
Filter-Eingabefeld	<p>Zeigt nur noch die Felder an, die mit dem eingegebenen Text übereinstimmen.</p> <p>Beispiel: Wenn Sie Be eingeben, werden nur noch die Eingabefelder Bezeichner und Berechtigung angezeigt.</p> <p>HINWEIS: Der API Designer filtert nur die Einstellungsfelder, nicht die enthaltenen Werte.</p>
 Alphabetisch aufsteigend sortieren	<p>Sortiert die Einstellungen alphabetisch aufsteigend innerhalb der einzelnen Kategorien.</p> <p>Wenn Sie die Sortierung aktivieren, wird die Schaltfläche farbig umrandet dargestellt.</p>
 Alphabetisch absteigend sortieren	<p>Sortiert die Einstellungen alphabetisch absteigend innerhalb der einzelnen Kategorien.</p> <p>Wenn Sie die Sortierung aktivieren, wird die Schaltfläche farbig umrandet dargestellt.</p>

Bedienelement	Beschreibung
 Gruppierung anzeigen	Aktiviert/deaktiviert die Verteilung der verschiedenen Einstellungen in Kategorien. Wenn Sie die Option aktivieren, wird die Schaltfläche farbig umrandet dargestellt.
 Alles ausklappen	Klappt alle Kategorien aus.
 Alles einklappen	Klappt alle Kategorien ein.
Zeige erweiterte Werte	Hebt Einstellungen farblich hervor, denen eine Erweiterung hinzugefügt wurde. An diesen Einstellungen können Sie über  in die Erweiterung wechseln. Ein Knoten, dem eine Erweiterung hinzugefügt wurde, ist im Definitionsbaumfenster mit dem Symbol  gekennzeichnet. Wenn Sie die Option aktivieren, wird die Schaltfläche farbig umrandet dargestellt.

Verwandte Themen

- [Knotenbearbeitungsfenster öffnen](#) auf Seite 39
- [Knoten bearbeiten](#) auf Seite 39
- [Menüleiste](#) auf Seite 16
- [Datenbankobjekte bearbeiten \(Definitionsbaumfenster\)](#) auf Seite 33

Knotenbearbeitungsfenster öffnen

Sie können jederzeit das Knotenbearbeitungsfenster öffnen.

Um das Knotenbearbeitungsfenster zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.


Verwandte Themen

- [Knoten bearbeiten](#) auf Seite 39
- [Knotenbearbeitungsfenster](#) auf Seite 38

Knoten bearbeiten

Eigenschaften eines Knotens können Sie individuell für jeden Knoten im Knotenbearbeitungsfenster bearbeiten.

Um einen Knoten zu bearbeiten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation doppelklicken Sie das Objekt, das Sie bearbeiten möchten.
3. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
Das [Knotenbearbeitungsfenster](#) öffnet sich.
4. Im [Definitionsbaumfenster](#) klicken Sie den Knoten, den Sie bearbeiten möchten.
Je nachdem, welchen Knoten Sie gewählt haben, ändern sich die Felder und Optionen, die im Knotenbearbeitungsfenster angezeigt werden.
5. Im Fenster **Knotenbearbeitung** nehmen Sie Ihre Änderungen vor.
6. In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen

- [Knotenbearbeitungsfenster öffnen](#) auf Seite 39
- [Knotenbearbeitungsfenster](#) auf Seite 38
- [Datenbankobjekte bearbeiten \(Definitionsbaumfenster\)](#) auf Seite 33
- [Menüleiste](#) auf Seite 16
- [Navigation](#) auf Seite 22

Änderungen kennzeichnen

Sie können Änderungen in der Datenbank unter sogenannten **Änderungskennzeichen** zusammenfassen, um sie leichter nachzuvollziehen und zuzuordnen. Dafür werden alle Datenbankobjekte, die ein Projekt ergeben, auf ein Änderungskennzeichen gebucht. Für den Transport wird der Database Transporter verwendet. Sie können Änderungskennzeichen in verschiedenen One Identity Manager-Werkzeugen erstellen und bearbeiten.

Verwandte Themen

- [Änderungskennzeichen verwenden](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen erstellen](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen bearbeiten](#) auf Seite 42
- [Änderungskennzeichen löschen](#) auf Seite 43

Änderungskennzeichen verwenden

Damit Sie Änderungen auch Änderungskennzeichen zuordnen können, müssen Sie einmalig ein Änderungskennzeichen für die weitere Verwendung auswählen.

Um ein Änderungskennzeichen zu verwenden

- In der Symbolleiste wählen Sie in der Auswahlliste **Änderungskennzeichen** das gewünschte Änderungskennzeichen.

Sämtliche Änderungen, die Sie in dieser Sitzung im Projekt speichern, werden dem gewählten Änderungskennzeichen zugeordnet.

TIPP: Wenn Sie ein Änderungskennzeichen standardmäßig verwenden und nicht bei jedem Start des API Designers erneut wählen möchten, klicken Sie in der Symbolleiste auf **Das aktuelle Änderungskennzeichen als Standard verwenden**.

Verwandte Themen

- [Änderungen kennzeichnen](#) auf Seite 40
- [Änderungskennzeichen erstellen](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen bearbeiten](#) auf Seite 42
- [Änderungskennzeichen löschen](#) auf Seite 43

Änderungskennzeichen erstellen

Sie können beliebig viele Änderungskennzeichen erstellen und anschließend verwenden, um Ihre Änderungen nachzuverfolgen.

Um ein Änderungskennzeichen zu bearbeiten

1. In der Symbolleiste klicken Sie **Änderungskennzeichen verwalten**.
2. Im Dialogfenster **Änderungskennzeichen** klicken Sie **Änderungskennzeichen erstellen**.
3. In der Liste legen Sie in der rechten Spalte die Eigenschaften des Änderungskennzeichens fest:
 - **Änderungskennzeichen:** Geben Sie einen Namen für das Änderungskennzeichen ein.
 - **Beschreibung:** (Optional) Geben Sie einen beschreibenden Text für das Änderungskennzeichen ein.
 - **Gesperrt:** (Optional) Wählen Sie aus, ob Sie das Änderungskennzeichen für die weitere Verwendung sperren möchten. Ist ein Änderungskennzeichen

gesperrt, dann können keine weiteren Änderungen auf dieses Kennzeichen gebucht werden.

- **Kommentar:** (Optional) Geben Sie hier einen Kommentar ein, um die Änderungen am Änderungskennzeichen nachzuvollziehen.
- **Status:** (Optional) Wählen Sie aus der Auswahlliste einen Status aus.
- **Statusbemerkungen:** (Optional) Geben Sie einen Kommentar zum Status ein.
- **Übergeordnetes Änderungskennzeichen:** (Optional) Wählen Sie aus der Auswahlliste ein Änderungskennzeichen aus, das diesem übergeordnet werden soll.

4. Über der Liste klicken Sie  **Änderungskennzeichen speichern.**

5. Klicken Sie **OK.**



Verwandte Themen


- [Änderungen kennzeichnen](#) auf Seite 40
- [Änderungskennzeichen verwenden](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen bearbeiten](#) auf Seite 42
- [Änderungskennzeichen löschen](#) auf Seite 43

Änderungskennzeichen bearbeiten

Sie können jederzeit bestehende Änderungskennzeichen bearbeiten.

Um ein Änderungskennzeichen zu bearbeiten

1. In der Symbolleiste klicken Sie  **Änderungskennzeichen verwalten.**
2. Im Dialogfenster **Änderungskennzeichen** klicken Sie das Änderungskennzeichen, das Sie bearbeiten möchten.
3. Klicken Sie  **Bearbeitungsansicht öffnen/schließen.**
4. In der Liste ändern Sie in der rechten Spalte die Eigenschaften des Änderungskennzeichens:
 - **Änderungskennzeichen:** Geben Sie einen Namen für das Änderungskennzeichen ein.
 - **Beschreibung:** (Optional) Geben Sie einen beschreibenden Text für das Änderungskennzeichen ein.
 - **Gesperrt:** (Optional) Wählen Sie aus, ob Sie das Änderungskennzeichen für die weitere Verwendung sperren möchten. Ist ein Änderungskennzeichen gesperrt, dann können keine weiteren Änderungen auf dieses Kennzeichen gebucht werden.

- **Kommentar:** (Optional) Geben Sie hier einen Kommentar ein, um die Änderungen am Änderungskennzeichen nachzuvollziehen.
 - **Status:** (Optional) Wählen Sie aus der Auswahlliste einen Status aus.
 - **Statusbemerkungen:** (Optional) Geben Sie einen Kommentar zum Status ein.
 - **Übergeordnetes Änderungskennzeichen:** (Optional) Wählen Sie aus der Auswahlliste ein Änderungskennzeichen aus, das diesem übergeordnet werden soll.
5. Über der Liste klicken Sie  **Änderungskennzeichen speichern.**
 6. Klicken Sie **OK.**



Verwandte Themen

- [Änderungen kennzeichnen](#) auf Seite 40
- [Änderungskennzeichen verwenden](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen erstellen](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen löschen](#) auf Seite 43

Änderungskennzeichen löschen

Sie können jederzeit bestehende Änderungskennzeichen löschen.

Um ein Änderungskennzeichen zu bearbeiten

1. In der Symbolleiste klicken Sie  **Änderungskennzeichen verwalten.**
2. Im Dialogfenster **Änderungskennzeichen** klicken Sie das Änderungskennzeichen, das Sie löschen möchten.
3. Klicken Sie  **Änderungskennzeichen löschen.**
4. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja.**
5. Klicken Sie **Abbruch.**

Verwandte Themen

- [Änderungen kennzeichnen](#) auf Seite 40
- [Änderungskennzeichen verwenden](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen erstellen](#) auf Seite 41
- [Änderungskennzeichen bearbeiten](#) auf Seite 42

Suchen und Ersetzen

Die Suche öffnen Sie über **Bearbeiten | Suchen und Ersetzen** (siehe [Eine Suche ausführen](#) auf Seite 47).

Im Dialogfenster **Suchen und Ersetzen** können Sie nach bestimmten Texten oder Elementen in Ihrem Projekt suchen (und diese ersetzen). Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Dialogfensters **Suchen und Ersetzen**.

Tabelle 13: Bedienelemente beim Suchen und Ersetzen

Bedienelement	Beschreibung
Suchen	Geben Sie einen Suchbegriff ein. i TIPP: Um Suchbegriffe aus vorhergehende Suchen wiederzuverwenden, klicken Sie auf den Pfeil am rechten Rand dieses Eingabefeldes und wählen Sie den gewünschten Begriff aus.
Suchen als	Wählen Sie, ob Sie nach einfachem Text oder mithilfe von Platzhaltern oder regulären Ausdrücken suchen.
Ersetzen durch	Geben Sie den Text ein, mit dem der gefundene Text ersetzt werden soll.
Suchbereich	Wenn Sie die Suche weiter verfeinern möchten, können Sie hier auswählen, nach welchen Objekten Sie suchen möchten: <ul style="list-style-type: none">• Aktuelles Dokument: Nur das aktuelle Dokument wird bei der Suche berücksichtigt• Aktuelles Dokument und seine Erweiterungen: Nur das aktuelle Dokument und sämtliche zugehörigen Erweiterungen werden bei der Suche berücksichtigt.• Aktuelles Dokument und seine Elterndokumente: Nur das aktuelle Dokument und sämtliche übergeordnete Elemente werden bei der Suche berücksichtigt.• Unterhalb des aktuellen Objektes: Nur die Objekte, die unterhalb des aktuellen Objektes liegen, werden bei der Suche berücksichtigt.• Alle API Designer-Objekte: Alle Objekte werden bei der Suche berücksichtigt.
Suchoptionen	Legen Sie weitere Einstellungen für die Suche fest: <ul style="list-style-type: none">• Groß-/Kleinschreibung: Der API Designer findet nur Vorkommen des Textes, die mit der Groß-/Kleinschreibung des Textes übereinstimmen, den Sie im Eingabefeld Suchen eingegeben haben.

Bedienelement Beschreibung

	<ul style="list-style-type: none">• Ganzes Wort: Nur das komplette Wort wird bei der Suche berücksichtigt. Beispiel: Wenn Sie Person eingeben, findet die Suche nur "Person" und nicht "Personen".• Gesamtwert suchen: Der API Designer findet nur Objekte, die genau den Wert enthalten, den Sie im Eingabefeld Suchen eingegeben haben.• Objektypfilter: Wählen Sie die Objekte, auf die Sie die Suche einschränken möchten.
Suchen	Findet und öffnet das nächste Vorkommen des Suchbegriffs.
Alle Suchen	Löst die Suche aus und listet anschließend alle Vorkommen des Textes im Bereich Suchergebnisse auf.
Suchergebnisse	Listet alle Vorkommen des Suchbegriffes auf.
Ersetzen	Ersetzt das Vorkommen des Suchbegriffs, das Sie unter Suchergebnisse markiert haben, durch den Text, den Sie im Eingabefeld Ersetzen eingegeben haben.
Alle ersetzen	Ersetzt alle Vorkommen des Suchbegriffs, das Sie unter Suchergebnisse in der in der Spalte Ersetzen gewählt haben, durch den Text, den Sie im Eingabefeld Ersetzen eingegeben haben.

Platzhalter/Wildcards

Mit einem Platzhalter (Englisch: "Wildcards") können Sie bei der Suche nach Zeichenketten ein einzelnes Zeichen durch ein oder mehrere andere Zeichen ersetzen. Die häufigsten Platzhalterzeichen sind das Fragezeichen (?) - das ein einzelnes Zeichen symbolisiert - und das Sternchen (*) - das eine beliebige Kombination von Zeichen symbolisiert.

Um Platzhalter im Dialogfenster **Suchen und Ersetzen** zu verwenden, geben Sie in das Eingabefeld **Suchen** den Suchbegriff ein, und wählen Sie aus der Auswahlliste **Suchen als** die Option **Platzhalter**.

Beispiele

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für die Suche mit Platzhaltern:

Beispiel-Suchbegriff	Ergebnis
P*n	Findet "Person", "Position", "Plugin" und so weiter
Per*	Findet "Person", "Personal", "Perfektion" und so weiter
AP?.json	Findet "API.json" aber nicht "APIProject.json"

Reguläre Ausdrücke

Reguläre Ausdrücke (auch "Regex" oder "Regexp" genannt) ähneln [Platzhaltern](#), da sie es Ihnen ebenfalls ermöglichen, Zeichenketten zu finden. Reguläre Ausdrücke sind jedoch mächtiger als Platzhalter.

Um reguläre Ausdrücke im Dialogfenster **Suchen und Ersetzen** zu verwenden, geben Sie in das Eingabefeld **Suchen** den Suchbegriff ein, und wählen Sie aus der Auswahlliste **Suchen als** die Option **Reguläre Ausdrücke**.

Beispiele

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für reguläre Ausdrücke:

Regulärer Ausdruck	Beschreibung
[a-z]	Ein beliebiger lateinischer Kleinbuchstabe
[A-Z]	Ein beliebiger lateinischer Großbuchstabe
\d	eine Ziffer
\D	ein Zeichen, das keine Ziffer ist
\w	ein Buchstabe, eine Ziffer oder der Unterstrich
\W	ein Zeichen, das weder Buchstabe noch Zahl noch Unterstrich ist
\s	Leerzeichen
\S	ein Zeichen, das kein Leerzeichen ist
{n}	Der voranstehende Ausdruck muss exakt n-mal vorkommen. Beispiel: C{3} findet "CCC"
	Alternativen Beispiel: Regex Regexp findet "Regex" oder "Regexp"
?	Der voranstehende Ausdruck ist optional, er kann einmal vorkommen, braucht es aber nicht, das heißt, der Ausdruck kommt null- oder einmal vor.

Verwandte Themen

- [Eine Suche ausführen](#) auf Seite 47
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Eine Suche ausführen

Sie können jederzeit eine Suche über das gesamte Projekt oder Teile davon ausführen.

Um eine Suche auszuführen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Suchen und Ersetzen**.
2. Im Dialogfenster **Suchen und Ersetzen** geben Sie im Eingabefeld **Suchen** einen Suchbegriff ein.
3. In der Auswahlliste **Suchen als** wählen Sie, ob Sie nach einfachem Text oder mithilfe von **Platzhaltern** oder **regulären Ausdrücken** suchen.
4. (Optional) Im Eingabefeld **Ersetzen durch** geben Sie den Text ein, mit dem der gefundene Text ersetzt werden soll.
5. In der Auswahlliste **Suchbereich** wählen Sie, nach welchen Objekten Sie suchen möchten.
6. (Optional) Im Bereich **Suchoptionen** klicken Sie **+ Ausklappen** und legen Sie weitere Einstellungen für die Suche fest.
7. Klicken Sie **Suchen** oder **Alle suchen**.
Im Bereich **Suchergebnisse** werden die Suchergebnisse angezeigt.
8. Im Bereich **Suchoptionen** klicken Sie **+ Ausklappen**.
9. (Optional) Doppelklicken Sie ein Ergebnis in der Ergebnisliste.
Der entsprechende Knoten zum Ergebnis wird im Definitionsbaumfenster markiert und angezeigt.
10. (Optional) Um ein Ergebnis zu ersetzen, markieren das Ergebnis im Bereich **Suchergebnisse** und klicken Sie **Ersetzen**.
11. (Optional) Um mehrere Ergebnisse zu ersetzen, aktivieren Sie die Kontrollkästchen neben den entsprechenden Ergebnissen und klicken Sie **Alle ersetzen**.

Verwandte Themen

- [Suchen und Ersetzen](#) auf Seite 44

Mehrsprachige Texte

Das Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** öffnen Sie über **Beschriftungen**.




Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** können Sie Texte in mehreren Sprachen anlegen, bearbeiten und löschen. Diese Texte können Sie später in Ihrer API oder Webanwendung verwenden.

Bevor Sie mehrsprachige Texte anlegen oder bearbeiten, definieren Sie in Ihrem Projekt Objekte, die in Ihrer API Text ausgeben. Für diese Objekte legen Sie Schlüssel an. Diesen

Schlüsseln weisen Sie für jede Sprache eine Beschriftung zu. Das heißt, die Schlüssel werden in die Sprachen übersetzt, die Sie anbieten möchten.

Sie können Schlüssel und Übersetzungen im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** im Tabreiter **Beschriftungen** anlegen und bearbeiten. Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Dialogfensters **Mehrsprachige Texte**.

Tabelle 14: Bedienelemente

Bedienelement	Beschreibung
 Hinzufügen	Erstellt einen neuen Text. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte erstellen auf Seite 48
 Löschen	Löscht den Text, den Sie in der Ergebnisliste ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte löschen auf Seite 51.
 Speichern	Speichert die Änderungen. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte bearbeiten auf Seite 50
Suchmaske	In diesem Bereich können Sie nach bereits angelegten Texten suchen, um diese zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte suchen auf Seite 49.
Ergebnisliste	Listet die über die Suche gefundenen Ergebnisse auf. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte suchen auf Seite 49.
Bearbeitung	In diesem Bereich können Sie die Texte bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter Mehrsprachige Texte erstellen und Mehrsprachige Texte bearbeiten auf Seite 50.





Verwandte Themen

- [Mehrsprachige Texte erstellen](#) auf Seite 48
- [Mehrsprachige Texte suchen](#) auf Seite 49
- [Mehrsprachige Texte bearbeiten](#) auf Seite 50
- [Mehrsprachige Texte löschen](#) auf Seite 51
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Mehrsprachige Texte erstellen

Sie können jederzeit mehrsprachige Texte erstellen.

Um einen mehrsprachigen Text zu erstellen

1. In der Symbolleiste klicken Sie  **Beschreibungen**.
2. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** in der Symbolleiste klicken Sie  **Hinzufügen**.
3. Im Bereich **Bearbeitung** geben Sie im Eingabefeld **Schlüssel** einen eindeutigen Wert ein, über den der Text referenziert wird.
 -  **HINWEIS:** Wenn Sie für eine Sprache keine Übersetzung angelegt haben, wird in der API der Text verwendet, den Sie im Eingabefeld **Schlüssel** hinterlegt haben.
4. In der Auswahlliste **Sprache** wählen Sie die Sprache für den Text aus.
5. Im Eingabefeld **Text** geben Sie den Text ein, der für die gewählte Sprache angezeigt werden soll.
6. Wiederholen Sie die letzten zwei Schritte für alle Sprachen, die Sie anlegen möchten.
7. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** in der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.
8. Klicken Sie **Übernehmen**.


Verwandte Themen


- [Mehrsprachige Texte](#) auf Seite 47
- [Mehrsprachige Texte suchen](#) auf Seite 49
- [Mehrsprachige Texte bearbeiten](#) auf Seite 50
- [Mehrsprachige Texte löschen](#) auf Seite 51

Mehrsprachige Texte suchen

Sie können jederzeit nach mehrsprachigen Texten suchen.

Um nach einem mehrsprachigen Text zu suchen

1. In der Symbolleiste klicken Sie  **Beschreibungen**.
2. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** im Bereich **Suchmaske** geben Sie einen Suchbegriff ein (beispielsweise den Namen des Schlüssels oder Teile des Inhalts des Textes).
3. Schränken Sie mit den Optionen unterhalb der Suchleiste die Suche ein:
 - **Schlüssel und Text durchsuchen:** Sucht in den Texten und Schlüsseln nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **Nur im Schlüssel suchen:** Sucht nur in Schlüsseln nach dem eingegebenen Suchbegriff.

- **Nur im Text suchen:** Sucht nur in den Texten nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **In allen vorhandenen Sprachen suchen:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie in sämtlichen Sprachen nach dem eingegebenen Suchbegriff suchen möchten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird nur in der Sprache gesucht, die gerade im Bereich **Bearbeitung** im Feld **Sprache** angezeigt wird.
4. Klicken Sie  **Suchen**.
- Im Bereich **Ergebnisliste** werden Ihnen die Suchergebnisse angezeigt.

TIPP: Wenn Sie eine der Optionen **Schlüssel und Text durchsuchen** oder **Nur im Schlüssel suchen** aktiviert haben, dann werden Schlüssel in der Ergebnisliste mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet.



Verwandte Themen

- [Mehrsprachige Texte](#) auf Seite 47
- [Mehrsprachige Texte erstellen](#) auf Seite 48
- [Mehrsprachige Texte bearbeiten](#) auf Seite 50
- [Mehrsprachige Texte löschen](#) auf Seite 51

Mehrsprachige Texte bearbeiten

Sie können jederzeit bestehende mehrsprachige Texte bearbeiten.

Um einen mehrsprachigen Text zu bearbeiten

1. In der Symbolleiste klicken Sie  **Beschriftungen**.
2. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** im Bereich **Suchmaske** geben Sie den Suchbegriff ein.
3. Schränken Sie mit den Optionen unterhalb der Suchleiste die Suche ein:
 - **Schlüssel und Text durchsuchen:** Sucht in den Texten und im Schlüssel nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **Nur im Schlüssel suchen:** Sucht nur im Schlüssel nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **Nur im Text suchen:** Sucht nur in den Texten nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **In allen vorhandenen Sprachen suchen:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie in sämtlichen Sprachen nach dem eingegebenen Suchbegriff suchen möchten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird nur in der Sprache gesucht, die gerade im Bereich **Bearbeitung** im Feld **Sprache** angezeigt wird.
4. Klicken Sie  **Suchen**.
5. Im Bereich **Ergebnisliste** klicken Sie auf den Text, den Sie bearbeiten möchten.

TIPP: Wenn Sie eine der Optionen **Schlüssel und Text durchsuchen** oder **Nur im Schlüssel suchen** aktiviert haben, dann werden Schlüssel in der Ergebnisliste mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet.

6. Im Bereich **Bearbeitung** ändern Sie im Eingabefeld **Schlüssel** den eindeutigen Wert, über den der Text referenziert wird.

HINWEIS: Wenn Sie für eine Sprache keine Übersetzung angelegt haben, wird in der API der Text verwendet, den Sie im Eingabefeld **Schlüssel** hinterlegt haben.

7. In der Auswahlliste **Sprache** wählen Sie die Sprache für den Text aus.

8. Im Eingabefeld **Text** geben Sie den Text ein, der für die gewählte Sprache angezeigt werden soll.

9. Wiederholen Sie die letzten zwei Schritte für alle Sprachen, die Sie ändern oder ergänzen möchten.

10. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** in der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

11. Klicken Sie **Übernehmen**.

Verwandte Themen


- [Mehrsprachige Texte](#) auf Seite 47
- [Mehrsprachige Texte erstellen](#) auf Seite 48
- [Mehrsprachige Texte suchen](#) auf Seite 49
- [Mehrsprachige Texte löschen](#) auf Seite 51


Mehrsprachige Texte löschen


Sie können jederzeit bestehende mehrsprachige Texte löschen.

HINWEIS: Sie können keine mehrsprachigen Texte löschen, die vom API Designer vordefiniert wurden.

Um einen mehrsprachigen Text zu löschen

1. In der Symbolleiste klicken Sie  **Beschriftungen**.
2. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** im Bereich **Suchmaske** geben Sie einen Suchbegriff ein (beispielsweise den Namen des Schlüssels oder Teile des Inhalts des Textes).
3. Schränken Sie mit den Optionen unterhalb der Suchleiste die Suche ein:
 - **Schlüssel und Text durchsuchen:** Sucht in den Texten und im Schlüssel nach dem eingegebenen Suchbegriff.

- **Nur im Schlüssel suchen:** Sucht nur im Schlüssel nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **Nur im Text suchen:** Sucht nur in den Texten nach dem eingegebenen Suchbegriff.
 - **In allen vorhandenen Sprachen suchen:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie in sämtlichen Sprachen nach dem eingegebenen Suchbegriff suchen möchten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird nur in der Sprache gesucht, die gerade im Bereich **Bearbeitung** im Feld **Sprache** angezeigt wird.
4. Klicken Sie .
 5. Im Bereich **Ergebnisliste** klicken Sie auf den Text, den Sie löschen möchten.

TIPP: Wenn Sie eine der Optionen **Schlüssel und Text durchsuchen** oder **Nur im Schlüssel suchen** aktiviert haben, dann werden Schlüssel in der Ergebnisliste mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet.
 6. Im Dialogfenster **Mehrsprachige Texte** in der Symbolleiste klicken Sie  **Löschen**.
 7. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.
 8. Klicken Sie **Übernehmen**.

Verwandte Themen

- [Mehrsprachige Texte](#) auf Seite 47
- [Mehrsprachige Texte erstellen](#) auf Seite 48
- [Mehrsprachige Texte bearbeiten](#) auf Seite 50
- [Mehrsprachige Texte suchen](#) auf Seite 49

Datenbankabfragen verwalten








Das Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** öffnen Sie über **Bearbeiten | Datenbankabfragen verwalten** (siehe [Datenbankabfragen anzeigen](#) auf Seite 53).

Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** können Sie Datenbankabfragen [anzeigen](#), [erstellen](#), [bearbeiten](#), [löschen](#) und [testen](#).

Datenbankabfragen ermöglichen eine sichere Kommunikation zwischen Ihrer Webanwendung und Ihrer One Identity Manager-Datenbank. Den eigentlichen SQL-Code speichern Sie in SQL-Snippets, denen später nur bestimmte Parameter mitgegeben werden können. Die Datenbankabfragen werden später im Code nur noch anhand ihres Namen referenziert

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Dialogfensters **Datenbankabfragen verwalten**.

Tabelle 15: Bedienelemente

Bedienelement	Beschreibung
 Hinzufügen	Erstellt eine neue Datenbankabfrage. Weitere Informationen finden Sie unter Datenbankabfragen erstellen auf Seite 54.
 Löschen	Löscht die ausgewählte Datenbankabfrage. Weitere Informationen finden Sie unter Datenbankabfragen löschen auf Seite 56.
 Speichern	Speichert die Änderungen an der gewählten Datenbankabfrage. Weitere Informationen finden Sie unter Datenbankabfragen bearbeiten auf Seite 55.
 Alle Speichern	Speichert alle Änderungen. Weitere Informationen finden Sie unter Datenbankabfragen bearbeiten auf Seite 55.
 Änderungen am Objekt verwerfen	Macht sämtliche Änderungen an der gewählten Datenbankabfrage rückgängig.
Bezeichner	Eindeutiger Name der Datenbankabfrage
Beschreibung	Beschreibung der Datenbankabfrage, welche die Datenbankabfrage und Ihre Funktion erklärt
SQL-Ausdruck	Die eigentliche Abfrage als SQL-Code
Dialoggruppen	Dialoggruppen, die diese Datenbankabfrage verwenden dürfen (mit  gekennzeichnet) oder nicht verwenden dürfen (mit  gekennzeichnet)
Ausdruck testen	Öffnet das Dialogfenster Ausdruck testen . Hier können Sie die Datenbankabfrage testen. Weitere Informationen finden Sie unter Datenbankabfragen testen auf Seite 55

Verwandte Themen

- [Datenbankabfragen anzeigen](#) auf Seite 53
- [Datenbankabfragen erstellen](#) auf Seite 54
- [Datenbankabfragen bearbeiten](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen löschen](#) auf Seite 56

Datenbankabfragen anzeigen

Sie können jederzeit alle bestehenden Datenbankabfragen anzeigen.

Um alle Datenbankabfragen anzuzeigen

- In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Datenbankabfragen verwalten**.




Verwandte Themen

- [Datenbankabfragen verwalten](#) auf Seite 52
- [Datenbankabfragen bearbeiten](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen löschen](#) auf Seite 56

Datenbankabfragen erstellen

Sie können jederzeit neue Datenbankabfragen erstellen.

Um eine Datenbankabfrage zu erstellen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Datenbankabfragen verwalten**.
2. Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** klicken Sie  **Hinzufügen**.
3. Im Eingabefeld **Bezeichner** geben Sie einen eindeutigen Namen für die Datenbankabfrage ein.
4. (Optional) Im Eingabefeld **Beschreibung** geben Sie eine Beschreibung für die Datenbankabfrage ein, welche die Datenbankabfrage und Ihre Funktion erklärt.
5. Im Eingabefeld **SQL-Ausdruck** geben Sie die eigentliche Abfrage als SQL-Code ein.
6. Im Bereich **Dialoggruppen** doppelklicken Sie die Dialoggruppen, welche die Datenbankabfrage verwenden dürfen.
 -  **TIPP:** Um schnell alle Dialoggruppen an- oder abzuwählen, klicken Sie **Alle wählen** oder **Alle abwählen**.
7. (Optional) Um den SQL-Ausdruck mit verschiedenen Werten zu testen, klicken Sie **Ausdruck testen**. Weitere Informationen finden Sie unter [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55.
8. Klicken Sie  **Speichern**.
9. Klicken Sie **Schließen**.

Verwandte Themen

- [Datenbankabfragen verwalten](#) auf Seite 52
- [Datenbankabfragen anzeigen](#) auf Seite 53
- [Datenbankabfragen bearbeiten](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen löschen](#) auf Seite 56

Datenbankabfragen bearbeiten


- HINWEIS:** Sie können keine Datenbankabfragen bearbeiten, die vom API Designer vordefiniert wurden.

Sie können jederzeit bestehende Datenbankabfragen bearbeiten.

Um eine Datenbankabfrage zu bearbeiten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Datenbankabfragen verwalten**.
2. Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** klicken Sie die Datenbankabfrage, die Sie bearbeiten möchten.
3. Im Eingabefeld **Bezeichner** geben Sie einen eindeutigen Namen für die Datenbankabfrage ein.
4. (Optional) Im Eingabefeld **Beschreibung** geben Sie eine Beschreibung für die Datenbankabfrage ein, welche die Datenbankabfrage und Ihre Funktion erklärt.
5. Im Eingabefeld **SQL-Ausdruck** geben Sie die eigentliche Abfrage als SQL-Code ein.
6. Im Bereich **Dialoggruppen** doppelklicken Sie die Dialoggruppen, deren Zugriffsberechtigungen Sie ändern möchten.

- TIPP:** Um schnell alle Dialoggruppen an- oder abzuwählen, klicken Sie **Alle wählen** oder **Alle abwählen**.

7. (Optional) Um den SQL-Ausdruck mit verschiedenen Werten zu testen, klicken Sie **Ausdruck testen**. Weitere Informationen finden Sie unter [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55.
8. Klicken Sie  **Speichern**.
9. Klicken Sie **Schließen**.

Verwandte Themen

- [Datenbankabfragen verwalten](#) auf Seite 52
- [Datenbankabfragen anzeigen](#) auf Seite 53
- [Datenbankabfragen erstellen](#) auf Seite 54
- [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen löschen](#) auf Seite 56

Datenbankabfragen testen

Sie können jederzeit Datenbankabfragen testen.

Um eine Datenbankabfrage zu testen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Datenbankabfragen verwalten**.
2. Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** klicken Sie die Datenbankabfrage, die Sie testen möchten.
3. Klicken Sie **Ausdruck testen**.
4. Im Dialogfenster **Ausdruck testen** aktivieren Sie Kontrollkästchen neben den Parametern des SQL-Ausdrucks, die Sie in den Test miteinbeziehen möchten.
5. In der Spalte **Wert** geben Sie Werte für die einzelnen Parameter ein.
6. Klicken Sie **Ausdruck testen**.
7. Klicken Sie **Schließen**.
8. Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** klicken Sie **Schließen**.

Verwandte Themen


- [Datenbankabfragen verwalten](#) auf Seite 52
- [Datenbankabfragen anzeigen](#) auf Seite 53
- [Datenbankabfragen erstellen](#) auf Seite 54
- [Datenbankabfragen bearbeiten](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen löschen](#) auf Seite 56

Datenbankabfragen löschen

HINWEIS: Sie können keine Datenbankabfragen löschen, die vom API Designer vordefiniert wurden. Bei solchen Datenbankabfragen wird die **Löschen**-Schaltfläche deaktiviert.

Sie können jederzeit bestehende Datenbankabfragen löschen.

Um eine Datenbankabfrage zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Datenbankabfragen verwalten**.
2. Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** klicken Sie die Datenbankabfrage, die Sie löschen möchten.
3. Klicken Sie  **Löschen**.
4. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.
5. Im Dialogfenster **Datenbankabfragen verwalten** klicken Sie **Schließen**.

Verwandte Themen

- [Datenbankabfragen verwalten](#) auf Seite 52
- [Datenbankabfragen anzeigen](#) auf Seite 53
- [Datenbankabfragen erstellen](#) auf Seite 54
- [Datenbankabfragen bearbeiten](#) auf Seite 55
- [Datenbankabfragen testen](#) auf Seite 55

Tabreiter verwalten

Im Dialogfenster **Tabreiter** können Sie geöffnete Tabreiter aktivieren, schließen oder Änderungen speichern, die Sie in Tabreitern gemacht haben.

Um Tabreiter zu verwalten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Tabreiter**.
2. Im Dialogfenster **Tabreiter** klicken Sie einen oder mehrere Tabreiter (mit gedrückter **Strg**-Taste).
3. Nehmen Sie eine der folgenden Aktionen vor:
 - Um den Tabreiter zu aktivieren, klicken Sie **Aktivieren**.
 - Um nicht gespeicherte Änderungen des Tabreiters zu speichern, klicken Sie **Speichern**.
 - Um den Tabreiter zu schließen, klicken Sie **Tabreiter schließen**.
4. Klicken Sie **Schließen**.

Verwandte Themen

- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Layouts verwalten

Sie können das Layout (Anordnung und Anzeige der verschiedenen Menü und Bereiche) jederzeit anpassen, speichern und gegebenenfalls wiederherstellen.

Um ein eigenes Layout zu speichern

1. Passen Sie das Layout des API Designers Ihren Wünschen entsprechend an.
2. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Layout speichern**.

Um ein gespeichertes Layout wiederherzustellen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Gespeichertes Layout wiederherstellen**.

Um das Standardlayout wiederherzustellen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Standardlayout wiederherstellen**.

Um das Standardlayout inklusive Fenstergröße wiederherzustellen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Standardlayout wiederherstellen (inklusive Größe)**.

Verwandte Themen

- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Änderungshistorie anzeigen (Befehlsliste)

Die Befehlsliste öffnen Sie über **Ansicht | Befehlsliste** (siehe [Befehlsliste öffnen](#) auf Seite 59).



Im Fenster **Befehlsliste** können Sie alle vollzogenen Änderungen eines Objektes anzeigen und gegebenenfalls rückgängig machen oder erneut ausführen.

Ausgeführte Befehle sind mit dem Symbol  gekennzeichnet. Bei rückgängig gemachten Befehlen fehlt dieses Symbol.

Wenn Sie Assistenten verwenden werden eine Reihe von Befehlen automatisch durchgeführt. In der Befehlsliste werden diese als zusammengefasstes Kommando dargestellt. Die einzelnen Befehle erscheinen in einer zweiten Ebene. Sie können nur das zusammengefasste Kommando rückgängig machen.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Fensters **Befehlsliste**.

Tabelle 16: Bedienelemente

Bedienelement	Beschreibung
 Rückgängig (Undo)	Macht den letzten, durchgeführten Befehl in der Liste rückgängig.
 Wiederholen (Redo)	Stellt den letzten, rückgängig gemachten Befehl der Liste wieder her.

Verwandte Themen

- [Befehlsliste öffnen](#) auf Seite 59

Befehlsliste öffnen

Sie können jederzeit getätigte Aktionen anzeigen.

Um die Befehlsliste zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Befehlsliste**.

Verwandte Themen

- [Änderungshistorie anzeigen \(Befehlsliste\)](#) auf Seite 58



Lesezeichen

Das Fenster **Lesezeichen** öffnen Sie über **Ansicht | Lesezeichen** (siehe [Lesezeichen verwalten](#) auf Seite 60).

Um sich die Navigation im API Designer zu erleichtern und Objekte schneller wiederzufinden, können Sie im [Definitionsbaumfenster](#) an beliebigen Knoten Lesezeichen setzen. Diese Lesezeichen können Sie im Fenster **Lesezeichen** anzeigen, verwalten und verwenden.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Fensters **Lesezeichen**.

Tabelle 17: Bedienelemente

Bedienelement	Beschreibung
 Alle Lesezeichen löschen	Löscht sämtliche Lesezeichen (siehe Lesezeichen löschen auf Seite 61).
 Beschreibung des Lesezeichens bearbeiten	Öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie die Beschreibung des gewählten Lesezeichens ändern können (siehe Lesezeichen verwalten auf Seite 60).
 Lesezeichen des Moduls/der Komponente entfernen	Löscht alle Lesezeichen des Moduls (oder der Komponente), das Sie in der Liste ausgewählt haben (siehe Lesezeichen löschen auf Seite 61).
	HINWEIS: Diese Funktion steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie vorher die Lesezeichen nach Modulen/Komponenten gruppiert haben (siehe Schaltfläche Nach Modulen/Komponenten gruppieren).
 Aktuelles Lesezeichen löschen	Löscht das Lesezeichen, das Sie in der Liste ausgewählt haben (siehe Lesezeichen löschen auf Seite 61).
 Nach Modulen/Komponenten gruppieren	Gruppiert die Lesezeichen nach den API-Projekten, denen Sie zugeordnet sind.

Verwandte Themen

- [Lesezeichen verwalten](#) auf Seite 60
- [Lesezeichen setzen](#) auf Seite 60
- [Lesezeichen löschen](#) auf Seite 61

Lesezeichen verwalten

Sie können jederzeit alle Lesezeichen [anzeigen](#), Lesezeichen [öffnen](#) oder die Beschreibung von Lesezeichen [ändern](#).


Um das Lesezeichenfenster zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Lesezeichen**.

Um ein Lesezeichen zu öffnen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Lesezeichen**.
2. Im Fenster **Lesezeichen** doppelklicken Sie ein Lesezeichen.

Um die Beschreibung eines Lesezeichens zu bearbeiten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Lesezeichen**.
2. Im Fenster **Lesezeichen** klicken Sie ein Lesezeichen.
3. Klicken Sie  **Beschreibung des Lesezeichens bearbeiten**.
4. Im Dialogfenster **Beschreibung zum Lesezeichen** geben Sie eine Beschreibung für das Lesezeichen ein.
5. Klicken Sie **OK**.


Verwandte Themen

- [Lesezeichen](#) auf Seite 59
- [Lesezeichen setzen](#) auf Seite 60
- [Lesezeichen löschen](#) auf Seite 61

Lesezeichen setzen

Sie können jederzeit Datenbankobjekte mit einem Lesezeichen versehen, um beispielsweise häufig verwendete Knoten schnell aufzurufen.

Um ein Lesezeichen zu setzen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation doppelklicken Sie das Datenbankobjekt, das den gewünschten Knoten enthält.
3. Im Definitionsbaumfenster rechtsklicken Sie den Knoten, an dem Sie ein Lesezeichen setzen möchten.
4. Im Kontextmenü klicken Sie  **Lesezeichen setzen**.
5. Im Dialogfenster **Beschreibung zum Lesezeichen** geben Sie eine Beschreibung für das Lesezeichen ein.
6. Klicken Sie **OK**.


Verwandte Themen

- [Lesezeichen](#) auf Seite 59
- [Lesezeichen verwalten](#) auf Seite 60
- [Lesezeichen löschen](#) auf Seite 61



Lesezeichen löschen

Sie können jederzeit [einzelne Lesezeichen](#), [alle Lesezeichen eines Moduls](#) oder [alle Lesezeichen im Projekt](#) löschen.


Um ein einzelnes Lesezeichen zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Lesezeichen**.
2. Im Fenster **Lesezeichen** klicken Sie auf das Lesezeichen, das Sie löschen möchten.
3. Klicken Sie auf  **Aktuelles Lesezeichen löschen**.
4. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.

Um alle Lesezeichen eines Moduls/einer Komponente zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Lesezeichen**.
2. Im Fenster **Lesezeichen** aktivieren Sie  **Nach Modulen/Komponenten gruppieren**.
3. Klicken Sie auf das Modul, dessen Lesezeichen Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie auf  **Lesezeichen des Moduls/der Komponente entfernen**.
5. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.

Um alle Lesezeichen zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Lesezeichen**.
2. Im Fenster **Lesezeichen** klicken Sie  **Alle Lesezeichen löschen**.
3. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.

Verwandte Themen

- [Lesezeichen](#) auf Seite 59
- [Lesezeichen verwalten](#) auf Seite 60
- [Lesezeichen setzen](#) auf Seite 60

API kompilieren

- TIPP:** Beachten Sie auch weitere Konfigurationsmöglichkeiten zur Kompilierung direkt am API-Projekt (siehe [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79 und in den [globalen Einstellungen](#)).

Bevor Sie eine mit dem API Designer erstellte API verwenden können, müssen Sie die API mithilfe des API Designer-Compilers kompilieren.

Sie können den API Designer-Compiler sowohl aus dem API Designer als auch aus dem Database Compiler heraus aufrufen. Ausführliche Informationen zum Database Compiler finden Sie im *One Identity Manager Administrationshandbuch für betriebsunterstützende Aufgaben*.

Eine Kompilierung des Webprojekts ist in folgenden Fällen erforderlich:

- Nach Änderung einer Definition (API-Datei oder API-Projekt) im API Designer.
- Nach bestimmten Änderungen an den Systemeinstellungen, die eine Ausführung des Database Compilers erforderlich machen.

Der API Designer-Compiler erzeugt aus der XML-Definition des Projekts einen Satz DLL-Dateien und speichert diese in der Datenbank.

Kompilierungsarten

Es gibt zwei Arten, ein Webprojekt zu kompilieren:

- Führen Sie eine **Release-Kompilierung** durch, um einen bestimmten Stand des Projekts zur Benutzung freizugeben.
 - **HINWEIS:** Änderungen innerhalb des API Designers haben keine Auswirkung auf die API, solange keine Release-Kompilierung erfolgt.
- Verwenden Sie eine **Debug-Kompilierung** während der Entwicklungsphase zu Test- und Debugging-Zwecken. Bei einer Debug-Kompilierung wird zudem zusätzlicher

Code zur Unterstützung des API Designer-Debuggers erzeugt. Daher sind die ersten DLL-Dateien etwas größer.

Eine API lädt beim Start die zuletzt kompilierten DLL-Dateien. Werden diese DLL-Dateien aktualisiert, lädt die Webanwendung die neuen DLL-Dateien nach; es laufen jedoch nur neue Sitzungen mit dem Code aus den neu geladenen DLL-Dateien.

Verwandte Themen

- [Kompilierung testen](#) auf Seite 63
- [Kompilierung starten](#) auf Seite 64
- [Versionen verwalten \(Kompilierungsweige\)](#) auf Seite 67
- [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64
- [Fehler und Warnungen beheben](#) auf Seite 66
- [Kompilierungsprotokoll öffnen](#) auf Seite 66
- [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79
- [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25

Kompilierung testen

Sie können bereits im Vorfeld die zwei Varianten der Kompilierung testen ([Debug](#)- und [Release](#)-Kompilierung).

Um die Kompilierung zu testen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Kompilierung** aus.
3. Im Bereich **Kompilierung** nehmen Sie eine der folgenden Aktionen vor:
 - Um die Debug-Kompilierung zu testen, aktivieren Sie die Option **DEBUG**.
 - Um die Release-Kompilierung zu testen, aktivieren Sie die Option **RELEASE**.
4. Klicken Sie **Kompilierung testen**.

Das [Kompilierungsprotokoll](#) öffnet sich und zeigt den Status und Fortschritt der Kompilierung.

Das Fenster **Aufgaben** öffnet sich. Hier können Sie Fehler und Warnungen, die beim Kompilieren aufgetreten sind, anzeigen und beheben. Weitere Informationen finden Sie unter [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64.

Verwandte Themen

- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Kompilierung starten

Sie können die zwei Varianten der Kompilierung starten ([Debug-](#) und [Release-](#)Kompilierung). Wenn die Kompilierung ohne Fehler abgeschlossen wird, wird die kompilierte API in die Datenbank geschrieben.

Um die Kompilierung zu starten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Kompilierung** aus.
3. Im Bereich **Kompilierung** nehmen Sie eine der folgenden Aktionen vor:
 - Um die Debug-Kompilierung zu starten, aktivieren Sie die Option **DEBUG**.
 - Um die Release-Kompilierung zu starten, aktivieren Sie die Option **RELEASE**.
4. Klicken Sie **Kompilieren**.

Das [Kompilierungsprotokoll](#) öffnet sich und zeigt den Status und Fortschritt der Kompilierung.

Wenn Fehler auftreten, öffnet sich das Fenster **Aufgaben**. Hier können Sie Fehler und Warnungen, die beim Kompilieren aufgetreten sind, anzeigen und beheben. Weitere Informationen finden Sie unter [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64.

Verwandte Themen

- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64
- [Kompilierung testen](#) auf Seite 63
- [Menüleiste](#) auf Seite 16


Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten (Aufgabenfenster)

Das Aufgabenfenster öffnen Sie über **Ansicht | Aufgaben** (siehe [Aufgabenfenster öffnen](#) auf Seite 65).

Im Fenster **Aufgaben** können Sie Kompilierungsfehler und Kompilierungswarnungen anzeigen und gegebenenfalls lösen (debuggen).




- **Kompilierfehler** verhindern das erfolgreiche Kompilieren des Webprojekts und müssen behoben werden. Sie können Entwicklungsstände, die nicht kompilierbar sind, nicht freigeben.
- **Kompilierwarnungen** beziehen sich auf fehlende Erweiterungen oder geben Hinweise zur Barrierefreiheit. Die Kompilierwarnungen des verwendeten Compilers werden ebenfalls berücksichtigt. Werden ausschließlich Kompilierwarnungen erzeugt, wird der Entwicklungsstand dennoch erfolgreich kompiliert.

TIPP: Welche Warnungen beim Kompilieren als Fehler angezeigt werden sollen und welche Fehler ignoriert werden sollen, legen Sie in den globalen Einstellungen fest. Weitere Informationen finden Sie unter [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25

Wenn einzelne Meldungen gebündelt dargestellt werden (Symbol ) , tritt der entsprechende Fehler an mehreren Stellen des Projekts auf. Zum Beispiel bei einer fehlenden Erweiterung, die von mehreren Knoten referenziert wird.

Die nachfolgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktionen des Fensters **Aufgaben**.

Tabelle 18: Bedienelemente

Bedienelement	Beschreibung
 Fehler	Blendet Kompilierungsfehler ein oder aus.
 Warnungen	Blendet Kompilierungswarnungen ein oder aus.
 Fehlerdetails	Zeigt die Fehlermeldung an. Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn Sie einen Fehlereintrag in der Liste markiert haben. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine detaillierte Fehlerbeschreibung anzuzeigen. Um den Fehlermeldungstext in eine E-Mail zu übernehmen und zu versenden, klicken Sie auf Sende als Mail .

Verwandte Themen

- [Aufgabenfenster öffnen](#) auf Seite 65
- [Fehler und Warnungen beheben](#) auf Seite 66

Aufgabenfenster öffnen

Sie können jederzeit das Aufgabenfenster öffnen.

Um das Aufgabenfenster zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Aufgaben**.

Verwandte Themen

- [Fehler und Warnungen beheben](#) auf Seite 66
- [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64


Fehler und Warnungen beheben

Treten beim Kompilieren Ihrer API Fehler auf, können Sie diese mithilfe des Aufgabenfensters anzeigen und anschließend beheben.

- TIPP:** Welche Warnungen beim Kompilieren als Fehler angezeigt werden sollen und welche Fehler ignoriert werden sollen, legen Sie in den globalen Einstellungen fest. Weitere Informationen finden Sie unter [Globale Einstellungen](#) auf Seite 25

Um im Aufgabenfenster fehlerhafte Objekte zu öffnen und zu bearbeiten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Aufgaben**.
2. Im Aufgabenfenster klicken Sie entweder **Fehler** oder **Warnungen**.
3. Nehmen Sie eine der folgenden Aktionen vor:
 - In der Liste doppelklicken Sie auf den Fehler/die Warnung und beheben Sie anschließend den Fehler/die Warnung im Fenster **Knotenbearbeitung** selbst.

HINWEIS: Das Knotenbearbeitungsfenster öffnet sich, wenn sich der Fehler im Knoten befindet. Tritt der Fehler erst beim Kompilieren des entstandenen Codes auf, wird mit einem Doppelklick auf den Fehler die Ansicht **Generierter Code (schreibgeschützt)** im Definitionsbaukastenfenster angezeigt.
 - ODER -
 - In der Liste klicken Sie auf den Fehler/die Warnung und anschließend auf  **Fehler beheben**.

Verwandte Themen

- [Aufgabenfenster öffnen](#) auf Seite 65
- [Kompilierungsfehler und -warnungen verwalten \(Aufgabenfenster\)](#) auf Seite 64

Kompilierungsprotokoll öffnen

Das Kompilierungsprotokoll zeigt Ihnen Status und Fortschritt der Kompilierung an.

Um das Protokoll der Kompilierung zu öffnen

- In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Kompilierung**.

Verwandte Themen

- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

Versionen verwalten (Kompilierungszeige)

Um verschiedene Versionen Ihrer kompilierten API zu verwalten und in der Datenbank zu hinterlegen, verwenden Sie Kompilierungszeige. Kompilierungszeige verwalten Sie über einen eigenen Bereich der Startseite. Dort können Sie den zu verwendenden Kompilierungszeig [auswählen](#), die vorhandenen Kompilierungszeige anzeigen, Kompilierungszeige [erstellen](#), Kompilierungszeige [bearbeiten](#) und Kompilierungszeige [löschen](#).

Verwandte Themen

- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [Kompilierungszeige auswählen und verwenden](#) auf Seite 67
- [Kompilierungszeige erstellen](#) auf Seite 68
- [Kompilierungszeige bearbeiten](#) auf Seite 68
- [Kompilierungszeige löschen](#) auf Seite 69

Kompilierungszeige auswählen und verwenden

Um Kompilierungszeige auszuwählen und zu verwenden

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Kompilierungszeige** aus.
3. Im Bereich **Kompilierungszeige** klicken Sie in der Auswahlliste **Name des Kompilierungszeiges** auf den Kompilierungszeig, den Sie verwenden möchten.




TIPP: Wenn Sie keinen Kompilierungszeig verwenden möchten, klicken Sie [Master-Zweig verwenden](#).

Verwandte Themen

- [Versionen verwalten \(Kompilierungsbranche\)](#) auf Seite 67
- [Kompilierungsbranche erstellen](#) auf Seite 68
- [Kompilierungsbranche bearbeiten](#) auf Seite 68
- [Kompilierungsbranche löschen](#) auf Seite 69

Kompilierungsbranche erstellen

Um Kompilierungsbranche zu verwenden

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Kompilierungsbranche** aus.
3. Im Bereich **Kompilierungsbranche** klicken Sie  **Kompilierungsbranche verwalten**.
4. Im Dialogfenster **Kompilierungsbranche verwalten** klicken Sie  **Hinzufügen**.
Am Ende der Liste wird ein neuer Eintrag **Unbekannt** hinzugefügt.
5. In der Liste klicken Sie den Eintrag **Unbekannt**.
6. Im Eingabefeld **Bezeichner** geben Sie einen eindeutigen Namen für den Kompilierungsbranche ein.
7. (Optional) Im Eingabefeld **Beschreibung** geben Sie eine Beschreibung für den Kompilierungsbranche ein. Diese Beschreibung kann beispielsweise erläutern, wofür dieser Kompilierungsbranche vorgesehen ist.
8. Klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen


- [Versionen verwalten \(Kompilierungsbranche\)](#) auf Seite 67
- [Kompilierungsbranche auswählen und verwenden](#) auf Seite 67
- [Kompilierungsbranche bearbeiten](#) auf Seite 68
- [Kompilierungsbranche löschen](#) auf Seite 69

Kompilierungsbranche bearbeiten

Um bestehende Kompilierungsbranche zu bearbeiten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Kompilierungsbranche** aus.
3. Im Bereich **Kompilierungsbranche** klicken Sie  **Kompilierungsbranche**

verwalten.



4. Im Dialogfenster **Kompilierungszeige verwalten** klicken Sie in der Liste auf den Kompilierungszeig, den Sie bearbeiten möchten.
5. Im Eingabefeld **Bezeichner** geben Sie einen eindeutigen Namen für den Kompilierungszeig ein.
6. (Optional) Im Eingabefeld **Beschreibung** geben Sie eine Beschreibung für den Kompilierungszeig ein. Diese Beschreibung kann beispielsweise erläutern, wofür dieser Kompilierungszeig vorgesehen ist.
7. Klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen

- [Versionen verwalten \(Kompilierungszeige\)](#) auf Seite 67
- [Kompilierungszeige auswählen und verwenden](#) auf Seite 67
- [Kompilierungszeige erstellen](#) auf Seite 68
- [Kompilierungszeige löschen](#) auf Seite 69

Kompilierungszeige löschen

Um Kompilierungszeige zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Kompilierungszeige** aus.
3. Im Bereich **Kompilierungszeige** klicken Sie  **Kompilierungszeige verwalten**.
4. Im Dialogfenster **Kompilierungszeige verwalten** klicken Sie in der Liste auf den Kompilierungszeig, den Sie löschen möchten.
5. Klicken Sie  **Löschen**.
6. Im Dialogfenster **Löschen?** bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.

Verwandte Themen

- [Versionen verwalten \(Kompilierungszeige\)](#) auf Seite 67
- [Kompilierungszeige auswählen und verwenden](#) auf Seite 67
- [Kompilierungszeige erstellen](#) auf Seite 68
- [Kompilierungszeige bearbeiten](#) auf Seite 68

API testen

Sie können jederzeit die Funktionalität Ihrer API lokal auf Ihrem PC testen.

Um Ihre API lokal zu testen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **Self-hosted API Server** aus.
3. Im Eingabefeld **Anfangsoptionen** geben Sie die Optionen für den Start der API ein.

TIPP: Alternativ können Sie auch Befehle aus der Liste auswählen, die Sie früher bereits verwendet haben.

4. Klicken Sie **Start**.

Die API wird kompiliert und ist anschließend lokal verfügbar. Die entsprechende Web-Adresse wird neben dem **Status** angezeigt. Klicken Sie die Adresse, um Sie direkt im Browser zu öffnen.

Verwandte Themen


- [Startseite öffnen](#) auf Seite 24


C#-Projekte mit dem API Designer verbinden

Um eine API als C#-Projekt mit externen Programmen (beispielsweise mit Visual Studio) bearbeiten zu können, müssen Sie 3 Schritte durchführen:

1. Sie [verknüpfen](#) Ihr API Designer-Projekt mit einem neuen oder bestehenden C#-Projekt.
2. Sie [bearbeiten](#) das C#-Projekt in einem externen Programm.
3. Sie [öffnen](#) das C#-Projekt wieder im API Designer und speichern es im API-Projekt.

Um das API Designer-Projekt mit einem C#-Projekt zu verknüpfen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **C#-Entwicklung** aus.
3. Im Bereich **C#-Entwicklung** führen Sie einen der folgenden Aktionen aus:
 - Um das API Designer-Projekt als neues C#-Projekt zu exportieren und zu verknüpfen, klicken Sie  **C#-Projekt exportieren**. Navigieren Sie zu dem Ordner, in den Sie die Inhalte Ihres API Designer-Projekts als C#-Projekt exportieren möchten und klicken Sie **OK**.


- Um das API Designer-Projekt mit einem bestehenden Projekt zu verknüpfen, klicken Sie  **C#-Projekt laden**.

Der API Designer wird mit dem C#-Projekt verknüpft.

Um das C#-Projekt in externen Programmen zu bearbeiten

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
2. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **C#-Entwicklung** aus.
3. Im Bereich **C#-Entwicklung** klicken Sie auf **Projektdatei: <Pfad zum C#-Projekt>**.

Das Projekt öffnet sich in dem Programm, das mit der Projektdatei verknüpft ist.

 **TIPP:** Um den Projektordner direkt zu öffnen, klicken Sie  **Zugehörigen Ordner öffnen**.

4. Bearbeiten Sie das Projekt in dem externen Programm. Sie können beispielsweise API-Dateien erstellen, ändern oder löschen.

Um Änderungen wieder in das API Designer-Projekt zurückzuspielen

1. Öffnen Sie den API Designer.
2. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Startseite**.
3. Auf der Startseite klappen Sie den Bereich **C#-Entwicklung** aus.
4. Im Bereich **C#-Entwicklung** klicken Sie  **C#-Projekt mit Basis abgleichen**.
Sie sehen nun die Objekte, die Sie außerhalb des API Designers geändert haben.
5. Wählen Sie aus den Auswahllisten rechts neben den geänderten Objekten die Aktionen die Sie für das API Designer-Projekt durchführen möchten.

Statusmeldung	Beschreibung	Aktionen
Neue C#-Datei	Eine neue API-Datei wurde im C#-Projekt erstellt.	<p>API-Datei hinzufügen: Fügt die C#-Datei, die Sie im externen Programm erstellt haben, Ihrem API Designer-Projekt als API-Datei hinzu.</p> <p>Datei löschen: Löscht die C#-Klasse im C#-Projekt.</p>
Neue API-Datei	Eine neue API-Datei wurde im API Designer-Sharp-Projekt erstellt.	<p>C#-Datei hinzufügen: Fügt die API-Datei, die Sie im API Designer erstellt haben, Ihrem C#-Projekt als C#-Datei hinzu.</p>

Statusmeldung	Beschreibung	Aktionen
		API-Datei löschen: Löscht die API-Datei im API Designer-Projekt.
API-Datei ist neuer	Eine API-Datei wurde im API Designer-Projekt geändert.	Update: Übernimmt die Änderungen an der API-Datei aus dem API Designer-Projekt in das C#-Projekt. Änderungen rückgängig machen: Macht die Änderungen, die Sie in Ihrem API Designer-Projekt an der API-Datei gemacht haben, rückgängig.
C#-Datei ist neuer	Eine API-Datei wurde im C#-Projekt geändert.	Update: Übernimmt die Änderungen an der API-Datei aus dem C#-Projekt in das API Designer-Projekt. Änderungen rückgängig machen: Macht die Änderungen, die Sie in Ihrem C#-Projekt an der API-Datei gemacht haben, rückgängig.

6. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen neben Objekten, für die Sie die gewählten Aktionen durchführen möchten.

TIPP: Um alle Objekte aus- oder abzuwählen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Alle auswählen/abwählen** über der Liste.

7. Klicken Sie **✓ Ausgewählte Aktionen anwenden**.

API-Projekte

Ein API-Projekt stellt die eigentliche Anwendung, die API selbst, dar.

Sie können API-Dateien, die Sie erstellt haben, in einem API-Projekt zu einer logischen Anwendung zusammenfassen. Das API-Projekt stellt dabei die Konfiguration zur Verfügung. Zu einem API-Projekt gehört die [Authentifizierung](#) an der Datenbank.



Verwandte Themen

- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [API-Projekte löschen](#) auf Seite 75
- [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76
- [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79
- [API-Dateien einem API-Projekt zuordnen](#) auf Seite 85
- [API-Projekte importieren](#) auf Seite 81

API-Projekte erstellen

Sie können jederzeit neue API-Projekte erstellen.

Um ein API-Projekt zu erstellen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. Klicken Sie  **Hinzufügen | API-Projekt hinzufügen**.
4. Im [Definitionsbaumfenster](#) klicken Sie den obersten Knoten.
5. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
6. Im [Knotenbearbeitungsfenster](#) nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

Einstellung	Beschreibung
Allgemeine Einstellungen	
Bezeichner	Geben Sie einen eindeutigen Namen für den Knoten ein.
Technisches Kürzel	Geben Sie einen Kurznamen für das API-Projekt ein. Dieser Name wird später für die Zuordnung des Projekts verwendet.
Control-ID	Geben Sie eine eindeutige ID für den Knoten ein.
Modellversion	Zeigt Ihnen die verwendete Modellversion an.
Ablaufkontrolle	
Erweiterungen auf diesem Dokument erlauben	Aktivieren Sie diese Option, um das Anlegen von Erweiterungen an diesem Knoten zu erlauben.
Erweiterte Einstellungen	
Erforderliche Datenbankmodule	(Optional) Geben Sie die Datenbankmodule ein, die für dieses API-Projekt erforderlich sind.


- Legen Sie weitere Einstellungen für das API-Projekt fest (siehe [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76 und [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79).
- In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen

- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76
- [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79
- [API-Projekte löschen](#) auf Seite 75
- [API-Projekte](#) auf Seite 73
- [Navigation](#) auf Seite 22

API-Projekte bearbeiten

Sie können jederzeit Ihre bereits erstellten API-Projekte bearbeiten.

 **HINWEIS:** Sie können keine API-Projekte bearbeiten, die vom API Designer vordefiniert wurden.

Um ein bestehendes API-Projekt zu bearbeiten


1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, das Sie bearbeiten möchten.
4. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
5. Im [Definitionsbaumfenster](#) und [Knotenbearbeitungsfenster](#) legen Sie weitere Einstellungen für das API-Projekt fest (siehe [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76 und [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79).
6. In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen




- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76
- [Kompilierung konfigurieren](#) auf Seite 79
- [API-Projekte löschen](#) auf Seite 75
- [API-Projekte](#) auf Seite 73
- [Navigation](#) auf Seite 22

API-Projekte löschen

Sie können jederzeit Ihre bereits erstellten API-Projekte löschen.

-  **HINWEIS:** Sie können keine API-Projekte löschen, die vom API Designer vordefiniert wurden.

Um ein API-Projekt zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur klicken Sie das API-Projekt, das Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie  **Löschen**.
5. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.
6. In der Baumstruktur klicken Sie  **Daten neu laden**.

Verwandte Themen

- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [API-Projekte](#) auf Seite 73
- [Navigation](#) auf Seite 22



Authentifizierung konfigurieren




Mithilfe des Knotens **Authentifizierung** im Definitionsbaumfenster legen Sie fest, wie sich Clients an der API anmelden können.

Es gibt drei Authentifizierungsoptionen, die Sie konfigurieren können:


- **Standard:** Es sind nur die Authentifizierungsmethoden zugelassen, die Sie hier auflisten. Für diese Methode können Sie zudem [Single Sign-on aktivieren](#).
- **Alle manuellen Module zulassen:** Es sind alle manuellen Authentifizierungsmodule zugelassen, sofern diese für das gewählte Produkt aktiviert sind. Für diese Methode können Sie zudem [Single Sign-on aktivieren](#).
- **Festgelegte Anmeldedaten:** Diese Einstellung ermöglicht eine Anmeldung mit fest hinterlegten Anmeldedaten an der API. In diesem Fall müssen Sie Anmeldedaten in der `web.config`-Datei jedes API Servers hinterlegen.

Um die zulässigen manuellen Authentifizierungsmöglichkeiten selber festzulegen




1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, das Sie bearbeiten möchten.
4. Im [Definitionsbaumfenster](#) klicken Sie den Knoten  **Authentifizierung**.
5. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
6. Im [Knotenbearbeitungsfenster](#) führen Sie die folgenden Aktionen aus:
 - a. In der Auswahlliste **Authentifizierungstyp** wählen Sie **Standard**.
 - b. Im Eingabefeld **Control-ID** geben Sie eine eindeutige ID für den Knoten ein.
 - c. (Optional) Im Eingabefeld **Authentifizierungseigenschaften** geben Sie Eigenschaften der Authentifizierung ein. Weitere Informationen zu den Authentifizierungsmodulen erhalten Sie im *One Identity Manager Konfigurationshandbuch*.
 - d. (Optional) Wenn Berechtigungen für Benutzer über ein Produkt gesteuert werden, aktivieren Sie die Option **Produkt** und wählen Sie in der Auswahlliste das entsprechende Produkt aus.

7. Im Definitionsbaumfenster klappen Sie den Knoten  **Authentifizierung** aus.
8. Rechtsklicken Sie den Knoten  **Manuelle Authentifizierungsmodule**.
9. Im Kontextmenü klicken Sie **Authentifizierungsmodul**.
Der Knoten **Authentifizierungsmodul** wird dem Knoten untergeordnet.
10. Klicken Sie den Knoten **Authentifizierungsmodul**.
11. Im Knotenbearbeitungsfenster wählen Sie in der Auswahlliste **Name** das gewünschte Authentifizierungsmodul aus. Weitere Informationen zu den Authentifizierungsmodulen erhalten Sie im *One Identity Manager Konfigurationshandbuch*.
12. Im Eingabefeld **Control-ID** geben Sie eine eindeutige ID für den Knoten ein.
13. Wiederholen Sie die Schritte 8 bis 12, bis Sie alle gewünschten Authentifizierungsmethoden festgelegt haben.
14. In der Menüleiste klicken Sie  **Speichern**.

Um alle manuellen Authentifizierungsmöglichkeiten zuzulassen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, das Sie bearbeiten möchten.
4. Im **Definitionsbaumfenster** klicken Sie den Knoten  **Authentifizierung**.
5. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
6. Im **Knotenbearbeitungsfenster** führen Sie die folgenden Aktionen aus:
 - a. In der Auswahlliste **Authentifizierungstyp** wählen Sie **Alle manuellen Module zulassen**.
 - b. Im Eingabefeld **Control-ID** geben Sie eine eindeutige ID für den Knoten ein.
 - c. (Optional) Im Eingabefeld **Authentifizierungseigenschaft** geben Sie Eigenschaften der Authentifizierung ein.
 - d. (Optional) Aktivieren Sie die Option **Produkt** und wählen Sie in der Auswahlliste das Produkt aus.
7. In der Menüleiste klicken Sie  **Speichern**.

Um Single Sign-on zuzulassen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, das Sie bearbeiten möchten.
4. Im **Definitionsbaumfenster** klappen Sie den Knoten  **Authentifizierung** aus.
5. Rechtsklicken Sie den Knoten  **Authentifizierungsmodule für Single Sign-on**.

HINWEIS: Dieser Knoten steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie die [manuellen Authentifizierungsmöglichkeiten selber festgelegt haben](#) oder wenn Sie [alle manuellen Authentifizierungsmöglichkeiten zulassen](#).

6. Im Kontextmenü klicken Sie **Authentifizierungsmodul**.
Der Knoten **Authentifizierungsmodul** wird dem Knoten untergeordnet.
7. Klicken Sie den Knoten **Authentifizierungsmodul**.
8. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
9. Im **Knotenbearbeitungsfenster** wählen Sie in der Auswahlliste **Name** das gewünschte Authentifizierungsmodul aus. Weitere Informationen zu den Authentifizierungsmodulen erhalten Sie im *One Identity Manager Konfigurationshandbuch*.
10. In der Menüleiste klicken Sie **Speichern**.

Anmeldung mit hinterlegten Anmeldedaten

Um die Anmeldung mit hinterlegten Anmeldedaten zuzulassen, führen Sie zwei Schritte aus:

1. **Hinterlegen** Sie in der Datei `web.config` jedes API Servers die Anmeldedaten der Benutzer, die Zugriff erhalten sollen.
2. **Konfigurieren** Sie die Authentifizierung im API Designer am API-Projekt.

Um Anmeldedaten im API Server zu hinterlegen

1. Verbinden Sie sich auf Ihren API Server.
2. Öffnen Sie die Datei `web.config` in einem Texteditor.

HINWEIS: Falls die Datei verschlüsselt ist, müssen Sie sie vor der Bearbeitung entschlüsseln.

3. Im Abschnitt `<connectionStrings>` fügen Sie folgenden Eintrag hinzu:

```
<add name="sub:<NAME>" connectionString="Module=DialogUser;User=<BENUTZER>;(Password)Password=<KENNWORT>" />
```

- `<NAME>` steht für den Namen/Bezeichner des API-Projekts
- `<BENUTZER>` steht für den Anmeldenamen des Benutzers
- `<KENNWORT>` steht für das Kennwort des Benutzers

4. Speichern Sie Ihre Änderungen an der Datei.
5. (Optional) Verschlüsseln Sie die Datei.

Um die Anmeldung mit hinterlegten Anmeldedaten am API-Projekt zu konfigurieren

1. Starten Sie den API Designer
2. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.

3. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
4. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, das Sie bearbeiten möchten.
5. Im [Definitionsbaumfenster](#) klicken Sie den Knoten  **Authentifizierung**.
6. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
7. Im [Knotenbearbeitungsfenster](#) führen Sie die folgenden Aktionen aus:
 - a. In der Auswahlliste **Authentifizierungstyp** wählen Sie **Festgelegte Anmeldedaten**.
 - b. Im Eingabefeld **Control-ID** geben Sie eine eindeutige ID für den Knoten ein.
 - c. (Optional) Im Eingabefeld **Authentifizierungseigenschaft** geben Sie Eigenschaften der Authentifizierung ein.
 - d. (Optional) Aktivieren Sie die Option **Produkt** und wählen Sie in der Auswahlliste das Produkt aus.
8. In der Menüleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen


- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [API-Projekte](#) auf Seite 73


Kompilierung konfigurieren

Mithilfe des Knotens **Kompilierungseinstellungen** im Definitionsbaumfenster legen Sie Einstellungen fest, die für die Kompilierung der API benötigt werden.

Wenn Sie im Code Ihrer API Code aus anderen DLLs verwenden möchten (beispielsweise API-Dateien aus anderen Projekten), müssen Sie eine Assembly-Referenz erstellen, damit der Kompiler diese DLLs erkennt.

Um eine Assembly-Referenz zu erstellen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, die Sie bearbeiten möchten.
4. Im [Definitionsbaumfenster](#) rechtsklicken Sie den Knoten **Kompilierungseinstellungen**.
5. Im Kontextmenü klicken Sie **Assembly-Referenz**.
Der Knoten **Assembly-Referenz** wird dem Knoten untergeordnet.
6. Im Definitionsbaumfenster klicken Sie den Knoten **Assembly-Referenz**.

7. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
8. Im **Knotenbearbeitungsfenster** geben Sie im Eingabefeld **Referenzierte Assembly** den Namen der Assembly ein, die Sie referenzieren möchten.
9. In der Menüleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen



- [API kompilieren](#) auf Seite 62
- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [API-Projekte](#) auf Seite 73
- [Authentifizierung konfigurieren](#) auf Seite 76

API-Dateien einem API-Projekt zuordnen

Damit die erstellten API-Dateien sinnvoll verwendet werden können, müssen Sie sie einem [API-Projekt](#) zuordnen.

Um API-Dateien einem API-Projekt zuzuordnen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, die Sie bearbeiten möchten.
4. Im **Definitionsbaumfenster** rechtsklicken Sie den obersten Knoten.
5. Im Kontextmenü klicken Sie **API-Datei-Referenz**.
Der neue Knoten **API-Datei-Referenz** wird hinzugefügt.
6. Im Definitionsbaumfenster klicken Sie den Knoten **API-Datei-Referenz**.
7. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
8. Im **Knotenbearbeitungsfenster** geben Sie im Eingabefeld **Control-ID** eine eindeutige ID für den Knoten ein.
9. In der Auswahlliste **Name** wählen Sie die gewünschte Datei aus.

 **TIPP:** Um direkt zur Dateidefinition zu springen, klicken Sie  **Zum Definitionsobjekt**.

10. In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen

- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Dateien bearbeiten](#) auf Seite 83
- [API-Dateien importieren](#) auf Seite 86
- [API-Dateien löschen](#) auf Seite 84
- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [API-Projekte löschen](#) auf Seite 75
- [API-Projekte](#) auf Seite 73

API-Projekte importieren

Sie können API-Projekte in den API Designer importieren. Der API Designer erkennt selbstständig, ob es sich um API-Projekte handelt und importiert diese als solche.

Um ein API-Projekt zu importieren

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Objekt importieren**.
2. Im Datei-Browser wählen Sie das gewünschte API-Projekt und klicken Sie **Öffnen**.
Das API-Projekt wird importiert.

Verwandte Themen

- [API-Projekte](#) auf Seite 73
- [Menüleiste](#) auf Seite 16

API-Dateien

Mithilfe einer API-Datei erstellen Sie einen Aufruf, um zu einem konkreten Anwendungsfall Daten mit dem Server (oder der Datenbank) auszutauschen. Eine API-Datei kann zu mehr als einem Projekt gehören. In einer API-Datei können Sie beispielsweise eine API-Methode definieren.

- HINWEIS:** Wenn Sie eine neue API-Datei erstellen, mit der Sie eine neue API-Methode bereitstellen möchten, müssen Sie die API-Datei genauso benennen wie die Klasse. Achten Sie dabei auch auf die Groß- und Kleinschreibung.

Mithilfe des API Designers können Sie die folgenden API-Dateien erstellen.

Entity-Dateien

Entity-Dateien arbeiten mit kleinen Teilen des Objektmodells, um Daten aus der Datenbank zu lesen beziehungsweise in diese zu schreiben. Wenn Sie eine Entity-Datei erstellen müssten Sie nur Tabellen- und Spaltennamen sowie ggf. einer Filterbedingung (WHERE-Klausel) angeben. Die interne Abarbeitung wird durch den API Server übernommen. Das Schema der Eingabe- und Ausgabedaten ist ebenfalls fest vorgegeben.

Beispiele zur Definition von Entity-Dateien finden Sie im [SDK](#) unter `Sdk01_Basics\01-BasicQueryMethod.cs`.

C#-Dateien

C#-Dateien sind Dateien, deren Abarbeitung, Eingabe- und Ausgabedaten Sie im Code vollständig definieren. Dieser Typ bietet daher die größte Flexibilität.

Beispiele zur Definition von C#-Dateien finden Sie im [SDK](#) unter `Sdk01_Basics\03-CustomMethod.cs`.

SQL-Dateien

SQL-Dateien sind Dateien, die Daten aus einer vordefinierten SQL-Abfrage über die API zur Verfügung stellen. Die Parameter einer Anfrage legen Sie als SQL-Parameter an.

Beispiele zur Definition von SQL-Dateien finden Sie im [SDK](#) unter `Sdk01_Basics\02-BasicSqlMethod.cs`.

Verwandte Themen




- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Dateien bearbeiten](#) auf Seite 83
- [API-Dateien löschen](#) auf Seite 84
- [API-Dateien einem API-Projekt zuordnen](#) auf Seite 85
- [API-Dateien importieren](#) auf Seite 86

API-Dateien erstellen

Sie können jederzeit neue API-Dateien erstellen.

- 1** | **HINWEIS:** Wenn Sie eine neue API-Datei erstellen, mit der Sie eine neue API-Methode bereitstellen möchten, müssen Sie die API-Datei genauso benennen wie die Klasse. Achten Sie dabei auch auf die Groß- und Kleinschreibung.

Um eine API-Datei zu erstellen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Dateien**.
3. Klicken Sie  **Hinzufügen | API-Datei hinzufügen**.
4. Im neuen Fenster erstellen Sie die Dateidefinition.
5. In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen



- [API-Dateien](#) auf Seite 82
- [API-Dateien bearbeiten](#) auf Seite 83
- [API-Dateien löschen](#) auf Seite 84
- [Navigation](#) auf Seite 22

API-Dateien bearbeiten

Sie können jederzeit Ihre bereits erstellten API-Dateien bearbeiten.

- 1** | **HINWEIS:** Sie können keine API-Dateien bearbeiten, die vom API Designer vordefiniert wurden.

Um eine API-Datei zu bearbeiten


1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Dateien**.
3. In der Baumstruktur klicken Sie die API-Datei, die Sie bearbeiten möchten.
4. Im neuen Fenster erstellen Sie die Dateidefinition.
5. In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen



- [API-Dateien](#) auf Seite 82
- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Dateien löschen](#) auf Seite 84
- [Navigation](#) auf Seite 22

API-Dateien löschen

Sie können jederzeit Ihre bereits erstellten API-Dateien löschen.

 **HINWEIS:** Sie können keine API-Dateien löschen, die vom API Designer vordefiniert wurden.

Um eine API-Datei zu löschen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Dateien**.
3. In der Baumstruktur klicken Sie die API-Datei, die Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie  **Löschen**.
5. Im Dialogfenster bestätigen Sie die Abfrage mit **Ja**.
6. In der Baumstruktur klicken Sie  **Daten neu laden**.


Verwandte Themen



- [API-Dateien](#) auf Seite 82
- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Dateien bearbeiten](#) auf Seite 83
- [Navigation](#) auf Seite 22

API-Dateien einem API-Projekt zuordnen

Damit die erstellten API-Dateien sinnvoll verwendet werden können, müssen Sie sie einem [API-Projekt](#) zuordnen.

Um API-Dateien einem API-Projekt zuzuordnen

1. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Navigation**.
2. In der Navigation klicken Sie  **API-Projekte**.
3. In der Baumstruktur doppelklicken Sie das API-Projekt, die Sie bearbeiten möchten.
4. Im [Definitionsbaumfenster](#) rechtsklicken Sie den obersten Knoten.
5. Im Kontextmenü klicken Sie **API-Datei-Referenz**.
Der neue Knoten **API-Datei-Referenz** wird hinzugefügt.
6. Im Definitionsbaumfenster klicken Sie den Knoten **API-Datei-Referenz**.
7. In der Menüleiste klicken Sie **Ansicht | Knotenbearbeitung**.
8. Im [Knotenbearbeitungsfenster](#) geben Sie im Eingabefeld **Control-ID** eine eindeutige ID für den Knoten ein.
9. In der Auswahlliste **Name** wählen Sie die gewünschte Datei aus.

 **TIPP:** Um direkt zur Dateidefinition zu springen, klicken Sie  **Zum Definitionsobjekt**.

10. In der Symbolleiste klicken Sie  **Speichern**.

Verwandte Themen

- [API-Dateien erstellen](#) auf Seite 83
- [API-Dateien bearbeiten](#) auf Seite 83
- [API-Dateien importieren](#) auf Seite 86
- [API-Dateien löschen](#) auf Seite 84
- [API-Projekte erstellen](#) auf Seite 73
- [API-Projekte bearbeiten](#) auf Seite 74
- [API-Projekte löschen](#) auf Seite 75
- [API-Projekte](#) auf Seite 73

API-Dateien importieren

Sie können API-Dateien in den API Designer importieren. Der API Designer erkennt selbstständig, ob es sich um API-Dateien handelt und importiert diese als solche.

Um eine API-Datei zu importieren

1. In der Menüleiste klicken Sie **Bearbeiten | Objekt importieren**.
2. Im Datei-Browser wählen Sie die gewünschte API-Datei und klicken Sie **Öffnen**.
Die API-Datei wird importiert.

Verwandte Themen

- [API-Dateien](#) auf Seite [82](#)
- [Menüleiste](#) auf Seite [16](#)

API Server

Der API Server stellt die API zur Verfügung, die Sie im API Designer erstellen.

Um die API Server Web-Oberfläche aufzurufen

- Rufen Sie die Web-Adresse (URL) Ihres API Servers in einem Browser auf.

Von hier aus können Sie:

- den API Server konfigurieren
- die Swagger-Dokumentation Ihrer API aufrufen
- das Web Portal für Betriebsunterstützung öffnen
- alle installierten HTML-Anwendungen aufrufen

ImxClient-Kommandozeilenprogramm

Mithilfe des ImxClient-Kommandozeilenprogramms können Sie sämtliche Funktionen des API Designers in der Kommandozeile ohne grafische Benutzeroberfläche ausführen.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm starten](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

ImxClient-Kommandozeilenprogramm starten

Sie können das ImxClient-Kommandozeilenprogramm jederzeit über ein beliebiges Kommandozeilenprogramm starten.

Um das ImxClient-Kommandozeilenprogramm zu starten

1. Öffnen Sie ein Kommandozeilenprogramm (zum Beispiel Windows Powershell).
2. Im Kommandozeilenprogramm wechseln Sie in den Installationspfad des API Designers.
3. Starten Sie die Anwendung `ImxClient.exe`.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88

ImxClient-Kommando-Übersicht

In den nachfolgenden Kapiteln erhalten Sie eine Liste aller ImxClient-Kommandos, die Sie ausführen können.

Verwandte Themen

- [help](#) auf Seite 89
- [compile-app](#) auf Seite 90
- [repl](#) auf Seite 90
- [branch](#) auf Seite 91
- [connect](#) auf Seite 91
- [compile-api](#) auf Seite 92
- [fetch-files](#) auf Seite 93
- [push-files](#) auf Seite 93
- [get-apistate](#) auf Seite 94
- [get-filestate](#) auf Seite 95
- [setup-web](#) auf Seite 96
- [run-apiserver](#) auf Seite 96
- [check-translations](#) auf Seite 97

help

Zeigt die Liste der zulässigen Befehle an.

Parameter

Um Hilfe zu bestimmten Befehlen anzuzeigen, übergeben Sie zusätzlich den entsprechenden Befehl als Parameter.

Beispiel: `help fetch-files`

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

compile-app

Führt die HTML-Paketkompilierung aus.

Das Kommando führt die folgenden Schritte aus:

1. Ausführen des Kommandos **npm install** im Anwendungsordner
2. Ausführen des Kommandos **npm run build** im Paket-Ordner
3. Erstellen des Ergebnisses im Unterordner `dist`
Das Ergebnis wird in einer ZIP-Datei in der Datenbank gespeichert.

Parameter

- `/conn <Name der Datenbankverbindung>`: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- `/dialog <Name der Dialog-Authentifikation>`: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- `/path <Pfad zum Hauptordner>`: Geben Sie den Pfad zum Hauptordner an. In diesem Ordner liegt die Anwendung, die kompiliert werden soll. Dieser Ordner enthält normalerweise die Datei `package.json` der Anwendung.
- `-N`: (Optional) Verhindert das Speichern in der Datenbank.
- `-D`: Führt die [Debug-Kompilierung](#) aus.
- `/branch <ID des Kompilierungszweiges>`: (Optional) Speichert das kompilierte Ergebnis unter dem angegebenen Kompilierungsweig. Sie müssen zusätzlich den Parameter `-D` angeben.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

repl

Startet das ImxClient-Kommandozeilen-Programm im sogenannten REPL-Modus.

In diesem Modus werden in einer Endlosschleife folgende Aktionen ausgeführt:

- Lesen von Kommandos von **stdin**
- Weiterleiten der Befehle an das passende Plugin
- Ausgeben der Ergebnisse der Verarbeitung nach **stdout**

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

branch

Verwaltet [Kompilierungszweige](#) in der Datenbank

Parameter

- Ohne Parameterangabe: Wenn Sie das Kommando ohne Parameter aufrufen, erhalten Sie die Anzahl und die IDs aller Kompilierungszweige in der Datenbank.
- `/id <ID des Kompilierungszweiges>`: (Optional) Fragt Feldnamen und zugehörige Werte eines Kompilierungszweiges ab.
- `-d /id <ID des Kompilierungszweiges>`: (Optional) Löscht einen Kompilierungszweig.
- `branch -c /id <ID des Kompilierungszweiges>`: (Optional) Erstellt einen neuen Kompilierungszweig.

Um zusätzlich eine Beschreibung zum Kompilierungszweig anzugeben, verwenden Sie `/description <Beschreibung>`.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

connect

Baut eine Datenbankverbindung auf.

Sollte bereits eine Datenbankverbindung bestehen, wird diese geschlossen und anschließend eine neue aufgebaut.

Parameter

- `/conn <Name der Datenbankverbindung>`: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- `/dialog <Name der Dialog-Authentifizierung>`: Geben Sie die Dialog-Authentifizierung an.
- `/factory <Zielsystem>`: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

compile-api

Kompiliert die API und speichert das Ergebnis in der Datenbank.

Parameter

- `/conn <Name der Datenbankverbindung>`: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- `/dialog <Name der Dialog-Authentifikation>`: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- `/factory <Name des Zielsystems>`: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten. Beispiel: `QBM.AppServer.Client`
- `/solution <Pfad zum Solution-Projekt>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zur Solution-Projektdatei an, die genutzt werden soll. Wenn Sie diesen Parameter nicht angeben, wird ein Datenbankprojekt verwendet.
- `/mode <Kompiliermodus>`: (Optional) Geben Sie den Modus der Kompilierung an:
 - `normal`: komplette Kompilierung (Standardmodus)
 - `nostore`: Assemblies werden nicht in der Datenbank gespeichert
 - `nocompile`: Erstellt nur C#-Code. Die Kompilierung wird nicht ausgeführt.
 - `nocodegen`: Führt nur die Kompilierung aus. Es wird kein C#-Code generiert.
- `-E`: (Optional) Aktiviert erweiterte Prüfungen.
- `-D`: (Optional) Die Kompilierung wird als Debug-Kompilierung ausgeführt.
- `/csharpout <Pfad zum Zielordner für C#-Dateien>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zum Ordner an, in dem die C#-Dateien gespeichert werden sollen.
- `/copyapi <Pfad zum Ordner>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zum Ordner an, in den die Datei `imx-api.tgz` kopiert werden soll.
- `/apidll <Pfad zu einer API-DLL>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zu einer API-DLL-Datei an, die verwendet werden soll. Die Parameter `/solution` und `/branch` werden ignoriert, wenn Sie diesen Parameter verwenden.
- `/branch <ID des Kompilierungszweiges>`: (Optional) Geben Sie an unter welchem Kompilierungsweig das Projekt gespeichert werden soll. Sie müssen zusätzlich den Parameter `-D` angeben.
- `/nowarn <Fehler1,Fehler2,...>`: (Optional) Geben Sie an, welche Fehler beim Kompilieren ignoriert werden sollen. Geben Sie die Codes der Warnungen

kommasepariert ein.

- `/warnaserror <Fehler1,Fehler2,...>`: (Optional) Geben Sie an, welche Warnungen beim Kompilieren als Fehler angezeigt werden sollen. Geben Sie die Codes der Warnungen kommasepariert ein.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

fetch-files

Lädt alle Dateien der Maschinenrolle "HTML Development" aus der Datenbank und speichert sie in einem lokalen Ordner.

Parameter

- `/conn <Name der Datenbankverbindung>`: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- `/dialog <Name der Dialog-Authentifikation>`: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- `/factory <Zielsystem>`: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.
- `/path <Pfad zum Zielordner>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zum Ordner an, in dem die Dateien abgelegt werden sollen.
- `/targets <Ziel1;Ziel2;...>`: (Optional) Geben Sie an, welche Maschinenrollen verwendet werden sollen. Wenn Sie den Parameter nicht verwenden, wird die Maschinenrolle "HTML Development" verwendet.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

push-files

Speichert Dateien, die Sie lokal geändert haben, wieder in der Datenbank.

Parameter

- /conn <Name der Datenbankverbindung>: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- /dialog <Name der Dialog-Authentifikation>: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- /targets <Ziel1;Ziel2;...>: Geben Sie , welche Maschinenrollen verwendet werden sollen. Wenn Sie den Parameter nicht verwenden, wird die Maschinenrolle "HTML Development" verwendet.
- /factory <Zielsystem>: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.
- /path <Pfad zum Ordner>: (Optional) Geben Sie den Pfad zum Ordner an, in dem die Dateien liegen, die geändert wurden und jetzt in der Datenbank gespeichert werden sollen.
- /tag <uid>: (Optional) Legt die UID eines Change-Tags fest.
- /add <Datei1;Datei2;...>: (Optional) Geben Sie die Pfade zu allen neuen Dateien an, die der Datenbank hinzugefügt werden sollen. Verwenden Sie relative Pfade.
- /del <Datei1;Datei2;...>: (Optional) Geben Sie die Pfade zu allen Dateien an, die aus der Datenbank gelöscht werden sollen. Verwenden Sie relative Pfade.
- -C: (Optional) Verhindert das Speichern von geänderten Dateien und speichert nur neue Dateien und löscht Dateien in der Datenbank.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

get-apistate

Fragt den Kompilierungsstatus der API in der Datenbank ab.

Parameter

- /conn <Name der Datenbankverbindung>: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- /dialog <Name der Dialog-Authentifikation>: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- /factory <Zielsystem>: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.
- /branch <ID des Kompilierungszweiges>: (Optional) Fragt das Datum den

Kompilierungsstatus der API ab, die unter diesem Kompilierungszeitpunkt gespeichert wurde.

- /htmlapp <Name des HTML-Paketes>: (Optional) Liefert Daten für das angegebene HTML-Paket.
- -D: (Optional) Liefert Daten für Debug-Assemblies.
- -R: (Optional) Liefert Daten für Release-Assemblies.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

get-filestate

Vergleicht die lokale Dateistruktur mit der Dateistruktur in der Datenbank.

Mithilfe des Konfigurationsparameters **QBM | ImxClient | get-filestate | NewFilesExcludePatterns** können Sie festlegen, welche Dateien vom Abgleich ausgeschlossen werden sollen. So verhindern Sie eine zu große Last während des Abgleichs. Standardmäßig werden die Ordner `node_modules` und `imx-modules` vom Abgleich ausgeschlossen.

Den Parameter können Sie im Designer anpassen. Verwenden Sie beim Festlegen der Regeln, die hier festgelegten Formate:

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/api/microsoft.extensions.filesystemglobbing.matcher>

Trennen Sie mehrere Einträge mit dem Zeichen |.

- **HINWEIS:** Mit dem Konfigurationsparameter schließen Sie grundsätzlich nur neue Dateien vom Abgleich aus. Bereits in der Datenbank vorhandene Dateien werden nicht berücksichtigt.

Parameter

- /conn <Name der Datenbankverbindung>: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- /dialog <Name der Dialog-Authentifikation>: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- /factory <Zielsystem>: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.
- /targets <Ziel1;Ziel2;...>: (Optional) Geben Sie an, welche Maschinenrollen verwendet werden sollen. Wenn Sie den Parameter nicht verwenden, wird die Maschinenrolle "HTML Development" verwendet.

- `/path <Pfad zum Ordner>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zum Ordner an, in dem die Dateien liegen, die Sie abgleichen möchten.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

setup-web

Installiert notwendige Dateien für die Entwicklung von TypeScript-Clients.

Parameter

- `/root`: Geben Sie den Pfad zum Hauptordner an.
- `/conn <Name der Datenbankverbindung>`: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- `/dialog <Name der Dialog-Authentifikation>`: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- `/factory <Zielsystem>`: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.
- `/path <Pfad zum API-Projekt>`: (Optional) Geben Sie den Pfad zum Ordner des API-Projektes an.
- `/branch <ID des Kompilierungszweiges>`: (Optional) Geben Sie die ID eines Kompilierungszweiges an, für den Dateien installiert werden sollen.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

run-apiserver

Startet oder stoppt einen "self-hosted" API Server.

Diese Kommando benötigt eine Datenbankverbindung.

Parameter

- /conn <Name der Datenbankverbindung>: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- /dialog <Name der Dialog-Authentifikation>: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.
- /factory <Zielsystem>: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.
- -S: (Optional) Stoppt den API Server.
- /baseaddress <URL mit Port-Angabe>: (Optional) Geben Sie die Basis-URL und den Port der HTML-Anwendung an.
- /baseurl <Basis-URL>: (Optional) Geben Sie die Basis-URL der HTML-Anwendung an.
- /branch <ID des Kompilierungszweiges>: (Optional) Geben Sie die ID eines Kompilierungszweiges an, für dessen API Sie den API Server starten möchten.
- -D: (Optional) Lädt die Debugging-Assemblies.
- -C: (Optional) Kompiliert die API mit Quelldaten aus der Datenbank.
- -T: (Optional) Fragt den Status des laufenden API Servers ab.
- -B: (Optional) Sperrt die Konsole.
- /compile {Pfad zur Solution-Datei}: Kompiliert die API mit Quelldaten aus einem (lokalen) Solution-Projekt.
- /excludedMiddlewares {Middleware-Name1,Middleware-Name2,...}: (Optional) Geben Sie an, welche Middleware-Dienste Sie nicht zur Verfügung stellen möchten. Geben Sie mehrere Einträge kommasepariert an.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

check-translations

Sucht nach Beschriftungen ([mehrsprachige Texte](#)) mit fehlenden Übersetzungen in einem bestimmten Ordner und dessen Unterordnern.

Parameter

- /conn <Name der Datenbankverbindung>: Geben Sie die Datenbank an, auf die verbunden werden soll.
- /dialog <Name der Dialog-Authentifikation>: Geben Sie die Dialog-Authentifikation an.

- /path <Pfad zum Ordner>: Geben Sie den Pfad zum Ordner an, der geprüft werden soll.
- /factory <Zielsystem>: (Optional) Geben Sie das Zielsystem für die Verbindung an. Geben Sie diesen Parameter an, wenn Sie eine Verbindung zum Anwendungsserver aufbauen möchten.

Verwandte Themen

- [ImxClient-Kommandozeilenprogramm](#) auf Seite 88
- [ImxClient-Kommando-Übersicht](#) auf Seite 89

One Identity Lösungen eliminieren die Komplexität und die zeitaufwendigen Prozesse, die häufig bei der Identity Governance, der Verwaltung privilegierter Konten und dem Zugriffsmanagement aufkommen. Unsere Lösungen fördern die Geschäftsgilität und bieten durch lokale, hybride und Cloud-Umgebungen eine Möglichkeit zur Bewältigung Ihrer Herausforderungen beim Identitäts- und Zugriffsmanagement.

Kontaktieren Sie uns

Bei Fragen zum Kauf oder anderen Anfragen besuchen Sie <https://www.oneidentity.com/company/contact-us.aspx> oder rufen Sie + 1-800-306-9329 an.

Technische Supportressourcen

Technische Unterstützung steht für One Identity Kunden mit einem gültigen Wartungsvertrag und Kunden mit Testversionen zur Verfügung. Sie können auf das Support Portal unter <https://support.oneidentity.com/> zugreifen.

Das Support Portal bietet Selbsthilfe-Tools, die Sie verwenden können, um Probleme schnell und unabhängig zu lösen, 24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr. Das Support Portal ermöglicht Ihnen:

- Senden und Verwalten von Serviceanfragen
- Anzeigen von Knowledge Base Artikeln
- Anmeldung für Produktbenachrichtigungen
- Herunterladen von Software und technischer Dokumentation
- Anzeigen von Videos unter www.YouTube.com/OneIdentity
- Engagement in der One Identity Community
- Chat mit Support-Ingenieuren
- Anzeigen von Diensten, die Sie bei Ihrem Produkt unterstützen

A

Ändern

- Änderungskennzeichen 42
 - API-Methoden 83
 - API-Projekte 74
 - Beschriftungen 50
 - Datenbankabfragen 55
 - Einstellungen 28
 - globale Einstellungen 28
 - Knoten 39
 - Kompilierungsweige 68
 - mehrsprachige Texte 50
- Änderungen speichern 14
- Änderungskennzeichen 40
- ändern 42
 - bearbeiten 42
 - entfernen 43
 - erstellen 41
 - hinzufügen 41
 - löschen 43
 - neu 41
 - verwenden 41
- Anzeigen
- Aufgabenfenster 65
 - Befehlsliste 59
 - Code 37
 - Definitionen 34
 - Definitionsbaum 34
 - Definitionsbaumfenster 34
 - generierter Code 37
 - Kompilierung 66

- Lesezeichen 60
- Navigation 23
- Objekteigenschaften 31

API

- testen 70

API-Dateien 82

- ändern 83
- bearbeiten 83
- einem Projekt zuordnen 80, 85
- entfernen 84
- erstellen 83
- hinzufügen 83
- importieren 86
- löschen 84

API-Entwicklung

- Grundlagen 8

API-Projekte 73

- ändern 74
- bearbeiten 74
- entfernen 75
- erstellen 73
- hinzufügen 73
- importieren 81
- löschen 75

API Designer 7

- starten 11

API Server 87

Arbeitsmappe 31

- öffnen 32

Assembly-Referenz 79

Auf Festplatte speichern 12

- Aufgaben 64
- Aufgabenfenster 64
 - anzeigen 65
 - öffnen 65
- Auflösung 25
- Ausführen
 - Kompilierung 64
- Authentifizierung
 - konfigurieren 76

B

- Basics 8
- Bearbeiten
 - Änderungskennzeichen 42
 - API-Dateien 83
 - API-Projekte 74
 - Beschriftungen 50
 - Datenbankabfragen 55
 - Knoten 39
 - Kompilierungszweige 68
 - mehrsprachige Texte 50
- Befehle 58
- Befehlsliste 58
 - anzeigen 59
 - öffnen 59
- Beispiele 9
- Benutzeroberfläche 15
- Beschriftungen 47
 - ändern 50
 - bearbeiten 50
 - entfernen 51
 - erstellen 48
 - finden 49
 - Löschen 51
 - neu 48

- suchen 49

- Branches 67

C

- C#-Projekte 70
- C#-Sharp-Methoden 82
- CLI 88
- Code
 - anzeigen 37

D

- dateibasiert 14
- Dateipfad 31
- Datenbankabfragen
 - ändern 55
 - bearbeiten 55
 - entfernen 56
 - erstellen 53-54
 - hinzufügen 53-54
 - löschen 56
 - neu 53-54
 - testen 55
- Datenbankanfragen 52
 - verwalten 52
- Datenbankanfragen verwalten 52
- Datenbankprojekte 12
- Debug 62
- Definitionsbaum
 - öffnen 34
- Definitionsbaumfenster 29, 33-34
 - öffnen 34

E

- Eigenes Layout 57

Eigenschaften eines Objektes 29

Einstellungen 25

ändern 28

öffnen 28

Entfernen

Änderungskennzeichen 43

API-Dateien 84

Beschriftungen 51

Datenbankabfragen 56

Kompilierungsbranche 69

Lesezeichen 61

mehrsprachige Texte 51

Entity-Methoden 82

Ersetzen 44, 47

Erstellen

Änderungskennzeichen 41

API-Dateien 83

API-Projekte 73

Beschriftungen 48

Datenbankabfragen 53-54

Kompilierungsbranche 68

mehrsprachige Texte 48

Erweiterungen 36

Export 12, 14

F

Farben 21

Fehler beheben 66

Festlegen

Speicherart 12

Finden

Beschriftungen 49

mehrsprachige Texte 49

G

Generierter Code 37

Globale Einstellungen 25

ändern 28

öffnen 28

Grafische Benutzeroberfläche 15

Grundlagen 8

GUI 15

H

Hilfe 9

Hinzufügen

Änderungskennzeichen 41

API-Dateien 83

API-Projekte 73

Datenbankabfragen 53-54

Kompilierungsbranche 68

mehrsprachige Texte 48

I

Importieren

API-Dateien 86

API-Projekte 81

ImxClient 88

Kommandos 89

branch 91

check-translations 97

compile-api 92

compile-app 90

connect 91

fetch-files 93

get-apistate 94

get-filestate 95

- help 89
- push-files 93
- repl 90
- run-apiserver 96
- setup-web 96

ImxClient-Kommandozeilenprogramm

- starten 88

K

Knoten

- ändern 39
- bearbeiten 39

Knoten bearbeiten 38

Knotenbearbeitung 38

- öffnen 39

Knotenbearbeitungsfenster 38

Kommandos 89

Kommandozeile 88

Kompilieren 62, 64

Kompilierung 62

- anzeigen 66
- ausführen 64
- konfigurieren 79
- öffnen 66
- starten 64
- testen 63

Kompilierung deaktivieren 31

Kompilierungsbranche 67

- ändern 68
- auswählen 67
- bearbeiten 68
- entfernen 69
- erstellen 68
- hinzufügen 68
- löschen 69

- neu 68
- verwenden 67

Konfiguration

- Authentifizierung 76
- Kompilierung 79

Kontextmenü 34

L

Layout 57

- speichern 57
- wiederherstellen 57

Lesezeichen 59

- anzeigen 60
- entfernen 61
- löschen 61
- öffnen 60
- setzen 60

Lokal speichern 12

Löschen

- Änderungskennzeichen 43
- API-Methoden 84
- API-Projekte 75
- Beschriftungen 51
- Datenbankabfragen 56
- Kompilierungsbranche 69
- Lesezeichen 61
- mehrsprachige Texte 51

M

Mehrsprachige Texte 47-51

- ändern 50
- bearbeiten 50
- entfernen 51
- erstellen 48

- finden 49
- hinzufügen 48
- löschen 51
- neu 48
- suchen 49

Menu 16

Menü 16

Menüleiste 16

N

Namensraum 79

Namensraumimport 79

Navigation 22

- anzeigen 23
- öffnen 23

Navigieren 22

Neu

- Änderungskennzeichen 41
- API-Dateien 83
- API-Projekte 73
- Beschriftungen 48
- Datenbankabfragen 53-54
- Kompilierungszweige 68
- mehrsprachige Texte 48

Neue API-Dateien 83

Neues API-Projekt 73

O

Oberfläche 15

Objekte in Datenbank importieren 14

Objekte neu laden 31

Objekteigenschaften 29

- anzeigen 31
- öffnen 31

Öffnen

- Arbeitsmappe 32
- Aufgabenfenster 65
- Befehlsliste 59
- Definitionsbaum 34
- Definitionsbaumfenster 34
- Einstellungen 28
- generierter Code 37
- globale Einstellungen 28
- Knotenbearbeitung 39
- Kompilierung 66
- Lesezeichen 60
- Navigation 23
- Objekteigenschaften 31
- Startseite 24
- Tabreiter 57

Optionen 25

P

Postman 87

Projekttypen 12

R

Rechtsklick 34

Redo 25, 58

Release 62

Rückgängig 25, 58

S

Schließen

- Tabreiter 57

Schnellstart 10

SDK 9

Single Sign-on 76

- Software Development Kit 9
- Solution-Projekte 12, 14
- Solution exportieren 14
- Speicherart
 - festlegen 12
- Speichern
 - Tabreiter 57
- Sprache 47-51
- Sprachen 47-51
- SQL-Ausdruck
 - testen 55
- SQL-Methoden 82
- SSO 76
- Standard-Layout 57
 - wiederherstellen 57
- Standardlayout 57
 - wiederherstellen 57
- Start 11
- Starten
 - Kommandozeilenprogramm 88
 - Kompilierung 64
- Startseite 24
 - öffnen 24
- Statusleiste 21
 - Bedeutung der Farben 21
- Statuszeile 21
- Suche 44, 47
- Suchen 44, 47
 - Beschriftungen 49
 - mehrsprachige Texte 49
- Suchen und Ersetzen 44, 47
- Swagger 87
- Symbole 20
- Symbolleiste 20

T

- Tabreiter 57
 - öffnen 57
 - schließen 57
 - speichern 57
 - verwalten 57
- Test
 - API 70
- Testen
 - Datenbankabfragen 55
 - Kompilierung 63
 - SQL-Ausdruck 55
- Texte 47-51
- Type Member 79

U

- UI 15
- Undo 25, 58

V

- Versionsverwaltung 67
- Verwenden
 - Änderungskennzeichen 41
- Visual Studio 70
- Vorteile 7

W

- Warnungen beheben 66
- Wiederholen 25