

1. program - oznaka programa
2. simbol - logična oznaka programa za uporabnike
3. opis - opis programa
4. izvajanje - način izvajanja programa; če je to grupni nivo menuja, potem je tukaj vrednost 'P'
5. prioriteta - znižanje prioritete pri izvajanju programa
6. prepoved - prepoved izvajanja programa ali podmenuja

Delovanje programa:

Najprej vnesemo Username; če je PF1 do PF4 program postavi v način ažuriranje programov. Return pri Username pa pomeni izpis vseh username na sistemu (iz datoteki USERJI). Pri izbranem Username ga lahko dodajamo ali spreminjamo. Na koncu ažuriranja gremo s tipko RETURN naprej na del za uporabnike. Return tipka izpiše vse uporabnike v okviru enega username.

Pri izbranem Uporabniku ga lahko dodajamo ali spreminjamo. Na koncu ažuriranje gremo s tipko RETURN naprej na del za menuje. Tu lahko dodajamo, brižemo ali spreminjamo menuje. Spremenimo lahko tudi indikator menuja. Brisanje menuja ne pomeni tudi brisanje ekrana. Pri vsaki akciji morame vnesti tudi številko vrstice v menujih; zaveznost ni zhatevana je pa priporočljiva. Ni možnosti vrivanja menuja med dva že ostoječa menuja.

Program izpisuje USERJE UPORABnike MENUJE in PROGRAMe na SYS\$OUTPUT. Opozori tudi na razne napake, če jih seveda odkrije. Način klica programa: '\$MMSYSTEM:AZUMEN IZPIS'. Program dela za MM_OKOLJE, ki je napisano na SYS\$LOGIN področju. Za izpis vseh podatkov na sistemu je narejena procedura AZUMEN na MM_SYSTEM. Na DEFAULT direktorij napiše datoteko AZUMEN.LIS.

2.2 Program MMUSER.

Program zamenjuje programa USERJI in UPORAB. Način dela je naslednji: če je UIC grupa < 11 definira samo globalne simbole za uporabnika (navadno SYSTEM in OPER). Če username ni ključ v USERJI.IND, pregleda VIRTER, naredi globalne simbole in požene LOGIN.COM na SYS\$LOGIN direktoriju. Če je to aplikativni uporabnik, naredi naslednje: pregleda virter, naloži bazo podatkov, preveri USERJI in UPORAB, nastavi logična imena in glabalne simbole, ter pripravi za delo s programom MMMENU.