



VisualAge Pacbase 2.5

**MODULE DIALOGUE
MANUEL DE REFERENCE**

DDO000253F

Remarque

Avant d'utiliser le présent document et le produit associé, prenez connaissance des informations générales figurant à la section "Remarques" de la page suivante.

En application de votre contrat de licence, vous pouvez consulter ou télécharger la documentation de VisualAge Pacbase, régulièrement mise à jour, à partir du site Web du Support Technique :

<http://www.ibm.com/software/ad/vapacbase/support.htm>

La section Catalogue dans la page d'accueil de la Documentation vous permet d'identifier la dernière édition disponible du présent document.

3ème Edition (Mars 2000)

La présente édition s'applique à :

- VisualAge Pacbase Version 2.5

Vous pouvez nous adresser tout commentaire sur ce document (en indiquant sa référence) via le site Web de notre Support Technique à l'adresse suivante :

<http://www.ibm.com/software/ad/vapacbase/support.htm>

ou en nous adressant un courrier à :

IBM Paris Laboratory
Support VisualAge Pacbase
30, rue du Château des Rentiers
75640 PARIS Cedex 13
FRANCE

IBM pourra disposer comme elle l'entendra des informations contenues dans vos commentaires, sans aucune obligation de sa part.

© Copyright International Business Machines Corporation 1983, 2000. Tous droits réservés.

REMARQUES

Ce document peut contenir des informations ou des références concernant certains produits, logiciels ou services IBM. Cela ne signifie pas qu'IBM ait l'intention de les annoncer dans tous les pays où la compagnie est présente.

Toute référence à un produit, logiciel ou service IBM n'implique pas que seul ce produit, logiciel ou service puisse être utilisé. Tout autre élément fonctionnellement équivalent peut être utilisé, s'il n'enfreint aucun droit d'IBM.

Il est de la responsabilité de l'utilisateur d'évaluer et de vérifier lui-même les installations et applications réalisées avec des produits, logiciels ou services non expressément référencés par IBM.

IBM peut détenir des brevets ou des demandes de brevet couvrant les produits mentionnés dans le présent document. La remise de ce document ne vous donne aucun droit de licence sur ces brevets ou demandes de brevet. Si vous désirez recevoir des informations concernant l'acquisition de licences, veuillez en faire la demande par écrit à l'adresse suivante :

Intellectual Property and Licensing
International Business Machines Corporation
North Castle Drive, Armonk, New-York 10504-1785
USA

Les détenteurs de licences du présent produit souhaitant obtenir des informations sur celui-ci à des fins : (i) d'échange d'informations entre des programmes développés indépendamment et d'autres programmes (y compris celui-ci) et (ii) d'utilisation mutuelle des informations ainsi échangées doivent s'adresser à :

IBM Paris Laboratory
Département SMC
30, rue du Château des Rentiers
75640 PARIS Cedex 13
FRANCE

De telles informations peuvent être mises à la disposition du Client et seront soumises aux termes et conditions appropriés, y compris dans certains cas au paiement d'une redevance.

IBM peut modifier ce document, le produit qu'il décrit ou les deux.

MARQUES

IBM est une marque d'International Business Machines Corporation, Inc. AIX, AS/400, CICS, CICS/MVS, CICS/VSE, COBOL/2, DB2, IMS, MQSeries, OS/2, PACBASE, RACF, RS/6000, SQL/DS, TeamConnection et VisualAge sont des marques d'International Business Machines Corporation, Inc. dans certains pays.

Java et toutes les marques et logos incluant Java sont des marques de Sun Microsystems, Inc. dans certains pays.

Microsoft, Windows, Windows NT et le logo Windows sont des marques de Microsoft Corporation dans certains pays.

UNIX est une marque enregistrée aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et utilisée avec l'autorisation exclusive de la société X/Open Company Limited.

D'autres sociétés peuvent être propriétaires des autres marques, noms de produits ou logos qui pourraient apparaître dans ce document.

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	7
1.1. MODULES GENIE LOGICIEL.....	8
1.2. OBJET DU MANUEL.....	11
1.3. PRINCIPES DE DESCRIPTION	12
1.4. PRESENTATION DU MODULE DIALOGUE	13
2. PRINCIPES DE BASE.....	17
2.1. CARACTERISTIQUES D'UN DIALOGUE.....	18
2.2. CARACTERISTIQUES D'UN ECRAN.....	19
2.3. GENERATION DE MASQUES ET PROGRAMMES	21
3. DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN	23
3.1. DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)	24
3.2. DESCRIPTION D'UN ECRAN PAR LISTE (-CE).....	43
3.3. DESCRIPTION D'UN ECRAN SUR MAQUETTE (-L).....	65
3.4. MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M).....	89
4. SIMULATION DE DIALOGUE	113
5. DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION.....	121
5.1. PRESENTATION.....	122
5.2. COMPLEMENTS D'UN DIALOGUE (-O).....	123
5.3. COMMENTAIRES D'UN DIALOGUE (-G).....	134
5.4. SEGMENTS UTILISES DANS UN ECRAN (-CS)	144
5.5. GESTION DES INDEX SECONDAIRES DL/1.....	155
6. EMPLOI DU LANGAGE STRUCTURE.....	157
6.1. PRESENTATION.....	158
6.2. TRAITEMENTS SPECIFIQUES	159
7. IMPLEMENTATION PACBASE WEB CONNECTION	167
7.1. PACBASE WEB CONNECTION.....	168
7.2. STRUCTURE DU MONITEUR	172
8. LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE	173
8.1. LIBELLES D'ERREUR.....	174
8.1.1. CODIFICATION.....	176
8.1.2. LIBELLES AUTOMATIQUE : REMPLACEMENT	177
8.1.3. LIBELLES D'ERREUR EXPLICITE.....	180
8.2. AIDE EN LIGNE : PRESENTATION.....	183
8.2.1. CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : PRESENTATION.....	184
8.2.2. CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : CODIFICATION	185
8.3. EDITION ET GENERATION DE LIBELLES	188
8.3.1. EXEMPLE ET LIMITATION.....	190
8.3.2. DESCRIPTION DU FICHER DES LIBELLES D'ERREUR.....	193
9. MODE D'ACCES	197
9.1. T.P.	198
9.2. REFERENCES CROISEES SUR LES ECRANS	204
9.3. BATCH.....	206
9.4. EDITION - GENERATION	209
10. ANNEXES	211
10.1. STRUCTURE STANDARD DE LA PROCEDURE	212
10.2. TABLEAU DES VARIABLES ET CONSTANTES	214

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
INTRODUCTION

PAGE 7

1

1. INTRODUCTION

1.1. MODULES GENIE LOGICIEL

L'OFFRE VISUALAGE PACBASE

VisualAge Pacbase est un AGL fonctionnant sous des serveurs mainframe, OS/2, UNIX ou Windows NT. Il a pour but d'assurer la gestion complète d'applications informatiques.

La cohérence de l'ensemble est assurée, car toutes les informations sont regroupées dans une Base de Spécifications unique et sont gérées de manière unique.

Les Produits de l'offre VisualAge Pacbase

L'offre VisualAge Pacbase est une offre modulaire qui s'articule autour de deux produits principaux - Pacdesign pour la Conception d'applications et Pacbench pour le Développement.

Pacdesign et Pacbench permettent d'alimenter la Base de Spécifications et de couvrir le cycle de vie des applications; un certain nombre de modules sont disponibles pour chacun de ces deux produits.

Modules de base

Dictionnaire
Langage Structuré
Gestionnaire de Documentation Personnalisée (GDP-GDP+)

Générateurs

Dialogue
Pacbench Client/Serveur
Langage Batch
COB / Generator

Support Bases de Données

DBD
DBD-SQL

Habillage d'applications

Pacbench Automatic Windowing (PAW) (versions antérieures à VisualAge Pacbase 2.0)
Pacbase Web Connection

Contrôle qualité

Pacbench Quality Control (PQC)
Extension : Quality Control Extensibility

INTRODUCTION	PAGE	10
MODULES GENIE LOGICIEL		1
		1

Gestionnaire de Tables

Pactables

Mise en production et suivi

Environnement de production (PEI)

Pac/Transfer

Development Support Management System (DSMS)

Module micro : DSMS habillé (pour les versions antérieures à VisualAge Pacbase 2.0)

Services complémentaires

Pac/Impact

Personnalisation (Extension du Dictionnaire)

Pacbase Access Facility (PAF-PAF+)

DSMS Access Facility (DAF)

Méthodes (Merise, YSM, etc.)

Gestionnaire de Bases d'Informations Réparties (GBIR)

Normalisation d'Entités (RMEN)

Analyse d'Activité (ACTI)

Interface Sécurité RACF/TOPSECRET

ENDEVOR

Pont VisualAge Smalltalk-VisualAge Pacbase

1.2. OBJET DU MANUEL

OBJET DU MANUEL

Le Manuel de Référence DIALOGUE a pour objet la présentation des principes généraux du module.

L'entité ECRAN (entité de type O) y est décrite, elle recouvre les notions de Dialogue et d'Ecran, un Dialogue correspond à une famille logique d'Ecrans.

Des fonctions générales communes sont également présentées :

- . Gestion des messages d'erreur de l'application,
- . Gestion de la fonction Souffleur de l'application,
- . Cinématique du Dialogue,
- . Opérateurs de Langage Structuré spécifiques au module DIALOGUE.

Un Manuel de Référence Dialogue spécifique à chaque moniteur TP présente une transaction générée.

CONNAISSANCES PREALABLES

Se reporter au Manuel de Référence DICTIONNAIRE pour :

- . les Rubriques,
- . les Structures de Données,
- . les Segments,
- . les Textes,
- . la Documentation Généralisée,
- . les Mots-Clés,
- . les Blocs Base de Données,
- . les Formats-Guides.

Se reporter au Manuel de Référence LANGAGE STRUCTURE pour :

- . les Macro-Structures et leur utilisation,
- . la description de zones de travail,
- . les modifications de début de programme,
- . les traitements spécifiques.

Se reporter au Manuel d'UTILISATION pour les principes généraux de gestion et d'exploitation du Système.

1.3. PRINCIPES DE DESCRIPTION

PRINCIPES DE DESCRIPTION

La description des entités et des lignes gérées par VisualAge Pacbase est en général composée de deux parties :

- . Une introduction expliquant le but et les caractéristiques générales de l'entité ou de la ligne.
- . Une description exhaustive, pour chaque ligne, des zones d'entrée dans les écrans ou dans les bordereaux de saisie batch.

Dans la mesure où les écrans et les bordereaux de saisie contiennent les mêmes zones, leur description est commune.

Dans la description, chaque zone est repérée par un numéro d'ordre correspondant le plus souvent à la saisie sur écran.

Les numéros d'ordre sont repris dans les maquettes d'écrans présentées dans les différents manuels de référence ainsi que sur les bordereaux de saisie batch correspondants.

Pour certaines descriptions, il est possible de trouver de légères différences entre les zones à saisir à l'écran et celles figurant sur les bordereaux batch. Elles s'expliquent par le manque de souplesse du batch par rapport au TP, qui entraîne souvent la saisie de zones supplémentaires en batch (par exemple certains indicatifs qui figurent déjà sur l'écran correspondant).

D'autre part, l'ordre des zones peut être différent pour les écrans et les bordereaux batch. Dans ce cas, les numéros repérant les zones ne sont pas en séquence croissante (soit sur la maquette de l'écran, soit sur le bordereau batch).

>>>> Si vous utilisez la station de travail VisualAge Pacbase, il est recommandé de consulter le manuel de référence Station de Travail VisualAge Pacbase dans lequel sont documentées les fenêtres de la station. Les fenêtres Dossier et Vue de Dossier sont documentées dans le guide de l'utilisateur Pacbench C/S, Volume II : Services Applicatifs.

1.4. PRESENTATION DU MODULE DIALOGUE

PRESENTATION DU MODULE DIALOGUE

Le module DIALOGUE a pour objet la description et la génération automatique des applications transactionnelles.

Il assure :

- . La description des écrans en utilisant les avantages fournis par le Dictionnaire,
- . La génération automatique des masques d'écrans,
- . La génération des programmes assurant les traitements décrits pour chaque écran, ainsi que la cinématique du Dialogue.

Le module DIALOGUE s'appuie sur les principes fondamentaux suivants :

- . Un Dialogue représente l'ensemble des échanges homme- machine nécessaires à la réalisation d'une opération de gestion. Un Dialogue constitue donc une famille logique d'écrans.
- . Tout Dialogue est décrit indépendamment des caractéristiques du matériel et du moniteur de temps réel qui sont utilisés.

>>>> Si vous utilisez Pacbase Web Generator, les caractéristiques du dialogue sont documentées dans le chapitre Pacbase Web Connection.

DESCRIPTION GENERALE

Les normes et les éléments communs à tous les écrans du Dialogue sont définis au niveau de celui-ci ; ainsi la présentation et le fonctionnement des écrans seront homogènes.

Par exemple, les éléments suivants sont définis au niveau du Dialogue :

- . Zones de communication,
- . Zones d'affichage (longueur, brillance),
- . Zones de saisie,
- . Nombre d'informations par ligne, etc...

Ces caractéristiques générales constituent les options par défaut de tous les écrans du Dialogue.

Pour chaque écran du Dialogue il est possible de les modifier.

Un Ecran est décrit comme une liste d'éléments de deux types :

- . Des Rubriques définies dans le Dictionnaire,
- . Des libellés spécifiques de l'écran.

Les options de présentation des Rubriques sont prises au niveau de la définition de l'écran, de façon à être homogènes.

Chaque zone a :

- . Une position dans l'Ecran (relative ou absolue),
- . Un nom en clair issu directement du Dictionnaire (pour les Rubriques),
- . Des caractéristiques de présentation,
- . Des caractéristiques d'affichage, etc...

Ces options de présentation peuvent être modifiées au niveau de chaque appel de Rubrique dans l'écran.

INTRODUCTION	PAGE	15
PRESENTATION DU MODULE DIALOGUE		1 4

Ces éléments permettent d'obtenir la maquette de l'écran et déterminent les traitements des données de l'écran (affichage, contrôle...).

Les traitements de données externes à l'écran sont déterminés par l'appel des Segments de données nécessaires, en précisant pour chacun ses caractéristiques physiques (organisation..) et l'utilisation qu'on en fait (lecture, mise à jour...).

Des traitements complémentaires peuvent être ajoutés à l'aide du Langage Structuré.

GENERATION

A partir de ces éléments, on obtient :

- . La génération automatique du masque de l'écran à partir des informations de type géographique.

Cette génération est adaptée aux caractéristiques du matériel et au moniteur temps réel utilisés, en fonction d'une variante précisée au niveau de la Bibliothèque, du Dialogue ou de l'Ecran.

- . La génération automatique d'un programme structuré en deux parties, qui assurent l'ensemble des traitements de l'écran : les contrôles et mises à jour (RECEPTION) et l'affichage (AFFICHAGE).

Ce programme est généré en COBOL et est adapté au matériel et au moniteur de temps réel utilisés, selon une variante précisée au niveau de l'Ecran, ou prise à partir des valeurs par défaut définies au niveau de la Bibliothèque ou du Dialogue.

!	DOCUMENTATION FRANCAISE	P0*DOC.LURE.DOF.1867	!
!			!
!	*** MENU ECRAN ***	CHOIX ASSOCIE	!
!			!
!	LIGNE DE DEFINITION.....:	O.....	!
!	COMPLEMENT AU DIALOGUE.....:	O.....O	!
!	COMMENTAIRES.....:	O.....G...	!
!	TEXTES ASSOCIES.....:	O.....AT.....	!
!	UTILISATION DE L'ECRAN.....:	O.....X	!
!	DESCRIPTION DE L'ECRAN.....:	O.....CE...	!
!	APPEL DES SEGMENTS DE L'ECRAN.....:	O.....CS.____	!
!	DES MACRO-STRUCTURES.....:	O.....CP.....	!
!	MODIFICATIONS DEBUT PROGRAMME.....:	O.....B.____	!
!	DESCRIPTION DES ZONES DE TRAVAIL...:	O.....W.....	!
!	DES TRAITEMENTS.....:	O.....P.____	!
!	MAQUETTE DE L'ECRAN.....:	O.....L..C...	!
!	MAQUETTAGE DYNAMIQUE DE L'ECRAN...:	O.....M..C...	!
!	SIMULATION DU DIALOGUE.....:	O.....SIM..	!
!	EMPLACEMENT DES RUBRIQUES.....:	O.....ADR..C..	!
!			!
!	SOUS-MENU LISTES ECRAN.....:	HOL	!
!	RETOUR AU MENU GENERAL.....:	H	!
!			!
!	O: C1 CH:		!

!	DOCUMENTATION FRANCAISE	P0*DOC.LURE.DOF.1867	!
!			!
!	*** SOUS-MENU LISTES ECRAN ***	CHOIX ASSOCIE	!
!			!
!	LISTE DES ECRANS PAR CODE ECRAN....:	LCO.....	!
!	PAR CODE PGM GENERE.....:	LPO.....	!
!	PAR CODE MAP.....:	LSO.....	!
!	PAR CODE TRANSACTION.....:	LTO.....	!
!	PAR TYPE.....:	LNO.....	!
!	ECRAN.....:		!
!	LISTE DES TITRES SANS CONDITION....:	-TO.____	!
!	NIVEAU INFERIEUR A.....:	-TO.____<	!
!	LISTE DES TITRES AVEC CONDITION....:	-TC.____	!
!	LISTE DES TITRES AVEC CONDITION....:	-TC.____<	!
!	LISTE DES TITRES AVEC CONDITION....:	-<..	!
!	TRAITEMENTS SPECIFIQUES ET GENERES.:	-PG.____	!
!	UTILISATION DANS L'ECRAN.....:	-XO.....	!
!	CHAINAGE PAR RELATION UTILISATEUR..:	-XQ.....	!
!	UTIL. DANS LE GEST. DOC. PERS.....:	-XV.....	!
!			!
!	RETOUR AU MENU ECRAN.....:	HO	!
!	RETOUR AU MENU GENERAL.....:	H	!
!			!
!	O: C1 CH:		!

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
PRINCIPES DE BASE

PAGE 17

2

2. PRINCIPES DE BASE

2.1. CARACTERISTIQUES D'UN DIALOGUE

CARACTERISTIQUES D'UN DIALOGUE

Un Dialogue est défini par un code (2 caractères) et un nom en clair; on peut lui associer de la documentation généralisée et des mots-clés.

Les éléments communs aux Ecrans du Dialogue sont définis au niveau de celui-ci :

- . Les options de présentation et les caractéristiques d'appel de la documentation de l'application (Souffleur), sur la fiche de définition du Dialogue;
- . Les fichiers communs (zone de communication, fichier libellés d'erreur), ainsi que certaines options de traitement, au niveau de l'Ecran Complément au Dialogue; d'autres options, sur l'Ecran Documentation (voir chapitre "Description d'une Transaction" du présent manuel pour ces deux Ecrans).

Les options de présentation communes sont les suivantes :

- . Le nombre de lignes et de colonnes des Ecrans,
- . Le type de libellé retenu pour les Rubriques (long, court, relationnel, colonne),
- . La présentation générale de ces Rubriques (nombre de Rubriques par ligne, type de cadrage, etc.),
- . Les attributs de présentation (brillance, couleur) selon la nature des informations (Rubriques affichées, saisies, libellés, messages d'erreurs, etc, ...).

L'enchaînement des Ecrans du Dialogue est traité dans le chapitre "Simulation de Dialogue" du présent Manuel.

2.2. CARACTERISTIQUES D'UN ECRAN

CARACTERISTIQUES D'UN ECRAN

DEFINITION DE L'ECRAN

L'entité Ecran O est définie par un code à 6 caractères dont les deux premiers sont le code du Dialogue.

Les attributs généraux définis au niveau du Dialogue sont pris par défaut pour chaque Ecran. Ils sont modifiables.

DESCRIPTION DE L'ECRAN

L'Ecran est décrit comme une suite ordonnée de zones de deux types :

- . Rubrique préalablement définie dans le Dictionnaire,
- . Libellé complémentaire spécifique de l'Ecran.

Ces zones peuvent être regroupées en catégories (en-tête, répétitive, bas d'écran); une catégorie est matérialisée par une Rubrique (qui n'est pas obligatoirement définie dans le Dictionnaire), saisie en tête des Rubriques appartenant à cette catégorie. Le programme traite les catégories une à une.

Pour chaque zone, on indique sa position dans l'Ecran et sa nature (saisie, affichée, protégée...); on peut modifier les options de présentation prises par défaut au niveau de l'Ecran ou du Dialogue.

Pour chaque Rubrique, on peut indiquer des informations de type traitement (contrôles, zone source, zone mise à jour, initialisation particulière...).

Les contrôles de classe et de contenu de la Rubrique sont définis au niveau du Dictionnaire.

On peut répéter horizontalement et/ou verticalement une Rubrique élémentaire, ou verticalement un groupe (liste).

On dispose de deux méthodes pour décrire l'Ecran :

- . Description par liste des zones, à partir de laquelle la maquette est déduite automatiquement,
- . Description sur maquette, avec saisie des zones une à une, au fur et à mesure de la construction de la maquette.

Ces deux façons de procéder peuvent être utilisées alternativement pour un même Ecran : par exemple, la description par liste pour créer l'Ecran et la description sur maquette pour le modifier.

ACCES AUX DONNEES

La liste des Segments auxquels on doit accéder au cours de la transaction comporte, pour chacun de ces Segments, les divers attributs physiques (type de fichier ou de base, type d'accès, clés, etc.) et la cinématique d'accès.

TRAITEMENTS COMPLEMENTAIRES

Les traitements générés par le module DIALOGUE peuvent être complétés par des traitements décrits en langage structuré.

Se reporter au Manuel de Référence LANGAGE STRUCTURE et au chapitre du présent manuel "Emploi du Langage Structuré".

ENCHAINEMENTS D'ECRANS

Ils sont décrits dans le chapitre "Simulation de Dialogue" du présent manuel.

2.3. GENERATION DE MASQUES ET PROGRAMMES

GENERATION DE MASQUES ET PROGRAMMES

L'analyse d'un Dialogue ainsi réalisée est indépendante de la combinaison matériel-logiciel utilisée. Les transactions ainsi générées sont donc portables.

La définition complète d'un Dialogue aboutit à la génération entièrement automatique des sous-ensembles :

- . Masques d'écrans,
- . Transactions,
- . Enchaînement des transactions, (cf. chapitre "Simulation de Dialogue").

MASQUES D'ECRANS

La description physique de l'Ecran généré est interne aux programmes pour certains matériels-logiciels, externe pour d'autres. Elle sera donc générée dans le langage de description d'écran du matériel-logiciel, qui peut être soit en mode natif, soit en langage plus évolué (BMS pour IBM/CICS, MFS pour IBM/IMS, FORMS pour BULL...).

TRANSACTION

Une transaction comporte successivement les types de traitements suivants :

- . Réception du message,
- . Contrôles,
- . Traitement des informations reçues,
- . Mise en forme de la réponse,
- . Affichage.

Le module DIALOGUE génère tous les traitements associés à un Ecran dans un programme unique qui ne traite que cet Ecran. Ce principe de base a pour avantages :

- . Indépendance des programmes vis-à-vis de la structure et du contenu du Dialogue,
- . Taille homogène des transactions,
- . Souplesse de la maintenance,
- . Simplicité de mise en oeuvre.

La transaction générée permet les échanges homme-machine en pseudo-conversationnel, de façon à optimiser l'utilisation de la machine sans pour autant pénaliser l'utilisateur final.

Parmi les traitements générés, certains le sont implicitement à partir de la description de l'Ecran : ce sont les traitements technologiques (réception, mise en forme et affichage du message, initialisations) ainsi que les traitements générés à partir de l'étude détaillée (contrôles et mises à jour, accès aux données).

Certaines options prises à la génération (nom externe des fichiers standard, terminaux utilisés..) peuvent être modifiées au niveau des commentaires du Dialogue ou de l'Ecran (voir chapitre "Description d'une Transaction").

Enfin, les traitements spécifiques de l'Ecran, décrits en langage structuré, complètent les précédents afin d'obtenir la génération intégrale de la transaction.

CINEMATIQUE DU DIALOGUE

C'est le sous-ensemble de la description qui "anime" la succession des Ecrans définis et analysés et qui assure l'enchaînement des Ecrans entre eux selon divers scénarios. Cet enchaînement est assuré par l'intermédiaire de zones spéciales : touches fonctions ou autres caractères, selon le matériel. Pour plus de détails, se reporter au chapitre "Simulation de Dialogue".

L'écriture de l'appel d'un Ecran est indépendante de la combinaison matériel-logiciel.

Selon la combinaison matériel-logiciel utilisée, le Dialogue peut être généré :

- . Soit dans un programme moniteur unique appelant chaque transaction lors de la phase d'aiguillage (ex : IMS);
- . Soit réparti dans chacun des programmes (ex : CICS).

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN

PAGE 23

3

3. DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN

3.1. DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)

DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN

Cet écran a pour objet de définir soit un Dialogue soit un Ecran. Il est obtenu par le choix ODD (Dialogue) ou ODDDeeee (Ecran).

CARACTERISTIQUES GENERALES

Il permet d'identifier le Dialogue par un code à deux positions ou l'Ecran par un code à six positions.

Les informations qu'il porte donnent les caractéristiques de présentation d'un Ecran et les valeurs par défaut des attributs des différents types de zones possibles.

Pour un Dialogue, toutes les zones peuvent être renseignées, les valeurs par défaut étant préaffichées à l'Ecran. Elles correspondent aux caractéristiques générales des Ecrans du Dialogue. Pour la définition d'un Ecran, seuls le code et le nom sont obligatoires, les autres informations sont reprises par défaut à partir de l'Ecran de définition du Dialogue, celles qui ne conviennent pas peuvent être indiquées à ce niveau. Dans ce cas, toutes les options modifiées au niveau Ecran apparaissent précédées d'un '*'.

DESCRIPTIONS PREREQUISES

Pour définir un Ecran, il est nécessaire que le Dialogue, correspondant aux deux premiers caractères du code Ecran, soit défini.

CODES ACTION

Les différentes valeurs possibles du code action sont répertoriées dans le Manuel d'UTILISATION.

REMARQUE CONCERNANT L'ANNULATION

L'annulation d'un Dialogue ou Ecran n'est possible que s'il ne contient aucune ligne de définition ou de description (complément au Dialogue, Ecran, documentation, zones, Segments, etc.).


```

!
!          DOCUMENTATION FRANCAISE          P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
!          1 2                               !
! DEFINITION DU DIALOGUE .....: DO        !
!
! NOM DU DIALOGUE .....: 3 GESTION DOCUMENTATION !
!
! TYPE DE L'ECRAN .....: 4          ECRAN STANDARD !
! TAILLE DE L'ECRAN (LIGNES,COLONNES): 5 24      6 080 !
! PRESENTATION, TABULATION, INITIAL. : 7 L      8 01  9 !
! APPEL DE DOC. ECRAN, RUBRIQUE .....:10 ?    11 % !
!
!
!          LIBELLE  AFFICH. SAISIE  L.ERREUR Z.ERR !
! ATTRIBUT D'INTENSITE .....: 12 N      13 N    14 N    15 N    16 N !
! ATTRIBUT DE PRESENTATION .....: 17 N    18 N    19 N    20 N    21 N !
! ATTRIBUT DE COULEUR .....: 22 W      23 W    24 W    25 W    26 W !
!
! VARIANTES .....:27 4 28 0    HB DPS7 QUESTAR !
! CARTES AVANT, CARTES APRES .....: 29-30    (PROGRAMME)  31-32 (MAP) !
! NOMS EXTERNES .....:33      (PROGRAMME)  34      (MAP) !
! TRANSACTION .....:35 !
!
!
! MOTS CLES ASSOCIES ...:36 DOC !
! NUMERO DE SESSION ....: 0612 BIBLIOTHEQUE : DOF    BLOCAGE : !
!
! O: C1 CH: Odo          ACTION: !
!

```

```

!
!          DOCUMENTATION FRANCAISE          P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
!          1 2                               !
! DEFINITION DE L'ECRAN .....: DO0030 !
!
! NOM DE L'ECRAN .....: 3 ** SAISIE DES COMMANDES ** !
!
! TYPE DE L'ECRAN .....: 4          ECRAN STANDARD !
!
! TAILLE DE L'ECRAN (LIGNES,COLONNES): 5 24      6 080 !
! PRESENTATION, TABULATION, INITIAL. : 7 L      8 01  9 * - !
! APPEL DE DOC. ECRAN, RUBRIQUE .....:10 ?    11 % !
!
!
!          LIBELLE  AFFICH. SAISIE  L.ERREUR Z.ERR !
! ATTRIBUT D'INTENSITE .....: 12 N      13 N    14 N    15 N    16 N !
! ATTRIBUT DE PRESENTATION .....: 17 N    18 N    19 N    20 N    21 N !
! ATTRIBUT DE COULEUR .....: 22 W      23 W    24 W    25 W    26 W !
!
! VARIANTES .....:27 4 28 0    HB DPS7 QUESTAR !
! CARTES AVANT, CARTES APRES .....: TT 29-30    (PROGRAMME)  31-32 (MAP) !
! NOMS EXTERNES .....:33 S7U30P    (PROGRAMME)  34      (MAP) !
! TRANSACTION .....:35 * DO01 !
!
!
! MOTS CLES ASSOCIES ...:36 DOC !
! NUMERO DE SESSION ....: 0608 BIBLIOTHEQUE : DOF    BLOCAGE : !
!
! O: C1 CH: Odo0030          ACTION: !
!

```

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			CODE COMPLET
1	2		CODE DU DIALOGUE (OBLIGATOIRE) Pour définir un Dialogue, seules ces deux premières positions sont nécessaires. Elles constituent les deux premiers caractères du code complet.
2	4		CODE DANS LE DIALOGUE Obligatoire pour définir un Ecran, Ecran/CS, Composant Applicatif, Dossier, Vue de Dossier, Moniteur de Communication, etc. Le Dialogue doit avoir été préalablement défini.
3	30		NOM (OBL. EN CREATION) Le nom en clair doit être le plus explicite possible car il permet la constitution automatique de Mots-Clés dans les conditions détaillées au Chapitre "Mots-Clés" du Manuel de Référence DICTIONNAIRE.
4	2		TYPE Lors de la création, le type est initialisé avec celui du Dialogue. BLANC MW Dialogue ou Ecran standard Moniteur pour le WEB C MC SC MS Ecran C/S (client TUI) Moniteur client TUI Sous-moniteur client TUI Moniteur Serveur S IT FM MV Composant Applicatif Composant Applicatif d'Initialisation/Terminaison Moniteur de Communication Moniteur de Communication en mode simple F FV Dossier Vue de Dossier E Serveur d'accès aux libellés d'erreur SI ST Serveur d'initialisation Serveur de terminaison REMARQUES SUR LA MODIFICATION DU TYPE Vous avez la possibilité de changer le type d'écran au sein de la même catégorie : serveur (S, MS, SI, ST, E, FM, MV, IT) ou client (blanc, C, MC, MW, SC).

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>De plus, un utilisateur de niveau 4 peut changer le type par un type appartenant à l'autre catégorie (lors de la modification d'un type d'écran serveur à client, les zones non saisissables sur un écran de type serveur sont réinitialisées à leurs valeurs par défaut en création).</p> <p>ATTENTION : Pour les entités Dossier et Vue de Dossier cette zone n'est saisissable qu'en Création et au niveau Dialogue uniquement, quel que soit votre niveau d'autorisation.</p>
5	2	(1 62)	<p>NOMBRE DE LIGNES ECRAN C/S OU ECRAN</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>Doit être compris entre 1 et 62.</p> <p>Valeur par défaut : 24, au niveau du Dialogue.</p>
6	3	(1 160)	<p>NOMBRE COLONNES ECRAN C/S OU ECRAN</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>Doit être compris entre 1 et 160.</p> <p>Valeur par défaut : 80, au niveau du Dialogue.</p> <p>Le format (nombre de lignes et nombre de colonnes) précise l'encombrement 'hors-tout' de l'Ecran.</p> <p>Lors d'un appel d'Ecran par un autre, le format indique les dimensions de la zone occupée par l'Ecran appelé dans l'Ecran appelant. Le positionnement relatif de la Rubrique suivant immédiatement l'Ecran appelé dépend donc du format de celui-ci.</p>
7	1		<p>PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)</p> <p>Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.</p> <p>Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le libellé long (36 positions) : c'est le nom en clair de la Rubrique, défini sur sa fiche (E.....), . Le libellé court (18 positions), . Le libellé relationnel (18 positions), . Le libellé en-tête de colonne, <p>renseignés sur l'Ecran de description de la Rubrique (E.....D).</p>

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)

3
 1

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur (option interdite au niveau de la description d'un Dialogue).
		L	Rubrique précédée du libellé long cadré à gauche sur 36 positions, valeur par défaut au niveau du Dialogue. EXEMPLE : libellé.....: contenu
		M	Rubrique précédée du libellé long cadré à droite sur 36 positions. Exemple : libellé: contenu
		N	Rubrique précédée du libellé long utile (suppression des blancs à droite). EXEMPLE : libellé: contenu
		S	Rubrique précédée du libellé court cadré à gauche sur 18 positions.
		T	Rubrique précédée du libellé court cadré à droite sur 18 positions.
		U	Rubrique précédée du libellé court utile (suppression des blancs à droite).
		R	Rubrique précédée du libellé relationnel cadré à gauche sur 18 positions. REMARQUE : Pour toutes les options citées ci-dessus, le caractère ':' est généré (sauf pour les libellés seuls (nature 'O')).
		F	Rubrique seule.
		1	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur une seule ligne.

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		2 3	<p>EXEMPLE :</p> <p>Libellé contenu</p> <p>Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur deux lignes.</p> <p>Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur trois lignes.</p> <p>Pour ces trois dernières options, la longueur prise en compte pour les positionnements relatifs est la plus grande des longueurs du contenu et du libellé.</p>
8	2		<p>NOMBRE DE POINTS DE TABULATION</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE Pour les entités Ecran ou Ecran C/S :</p> <p>Cette option permet de positionner automatiquement les Rubriques dans l'Ecran. Les points de tabulation sont des points fictifs de l'Ecran qui divisent chaque ligne en parties égales. Chaque Rubrique pour laquelle aucun positionnement n'est indiqué, vient se positionner automatiquement sur le prochain point de tabulation libre.</p> <p>C'est le nombre par ligne. (Valeur par défaut 1 au niveau du Dialogue).</p> <p>Le nombre maximum autorisé est de 50.</p>
9	1		<p>CARACTERE D'INITIALISATION</p> <p>Permet de préciser quelle est la valeur initiale par défaut des Rubriques saisissables (nature : 'V') de l'Ecran.</p> <p>Cette valeur initiale est positionnée dans le programme transactionnel.</p>
10	2		<p>DEMANDE DE DOCUMENTATION ECRAN</p> <p>TOUS MATERIELS :</p> <p>L'utilisateur codifie cette zone avec un caractère de son choix. Ce caractère doit être cadré à gauche. Il est recommandé d'utiliser un caractère exclusivement réservé à cet usage.</p> <p>La demande de documentation sera automatiquement prise en compte par le programme généré.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>REMARQUE :</p> <p>Lorsque le type de génération (défini au niveau de la définition de la bibliothèque) est égal à 'D' Cobol II ou 85, les tests générés en fonction F8150 pour détecter les caractères de demande de documentation portent uniquement sur le premier caractère de la zone et non sur la zone entière comme dans le cas du Cobol standard.</p> <p>MATERIELS SUPPORTANT LES TOUCHES FONCTION :</p> <p>Il est possible d'indiquer un numéro de touche fonction servant à appeler la documentation associée à l'Ecran.</p> <p>ATTENTION : Il n'est pas possible d'utiliser, dans un même Dialogue, une touche fonction et un caractère pour les demandes de documentation.</p> <p>MODULE DIALOGUE :</p> <p>CICS, IMS, IBM 38/AS 400 :</p> <p>Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées comme telles au niveau de la MAP.</p> <p>CICS : Les valeurs suivantes sont de plus autorisées : 'A1' pour la touche fonction AP1, 'A2' pour la touche fonction AP2, 'EN' pour la touche Entrée, '00' pour la touche Effacement d'écran.</p> <p>BULL avec la variante multi-écrans C: L'utilisation des touches-fonction est possible sur les écrans 3270 ; dans ce cas, leur utilisation est identique à celle du matériel IBM.</p> <p>TANDEM :</p> <p>Il n'est pas possible d'utiliser un caractère; seules les valeurs 01 à 32, correspondant aux touches fonction écrans F1 à SF16, sont prises en compte.</p> <p>DEC/VAX :</p> <p>Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02, 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>MICROFOCUS, BOS/TP :</p> <p>Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.</p> <p>HP3000 :</p> <p>Seul l'appel par caractère de la fonction SOUFFLEUR est permis.</p> <p>Module Pacbench C/S :</p> <p>CICS, IMS :</p> <p>Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées comme telles au niveau de la MAP.</p> <p>CICS : Les valeurs suivantes sont de plus autorisées : 'A1' pour la touche fonction AP1, 'A2' pour la touche fonction AP2, 'EN' pour la touche Entrée, '00' pour la touche Effacement d'écran.</p> <p>TUXEDO, IMS : La valeur suivante est autorisée : 'EN' pour la touche Entrée.</p> <p>HP3000 : Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.</p> <p>DPS7, DPS8 : L'utilisation des touches fonction est possible sur les écrans 3270; dans ce cas, leur utilisation est identique à celle du matériel IBM.</p>
11	2		<p>DEMANDE DE DOCUMENTATION RUBRIQUE</p> <p>TOUS MATERIELS :</p> <p>L'utilisateur codifie cette zone avec un caractère de son choix. Ce caractère doit être cadré à gauche. Il est recommandé d'utiliser un caractère exclusivement réservé à cet usage.</p> <p>La demande de documentation sera automatiquement prise en compte par le programme généré en reprenant le caractère de demande de documentation au niveau de la Rubrique choisie.</p>

NUM	LON	CLASSE	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>REMARQUE :</p> <p>Lorsque le type de génération (défini au niveau de la définition de la bibliothèque) est égal à 'D' Cobol II ou 85, les tests générés en fonction F8150 pour détecter les caractères de demande de documentation portent uniquement sur le premier caractère de la zone et non sur la zone entière comme dans le cas du Cobol Standard.</p> <p>MATERIELS SUPPORTANT LES TOUCHES FONCTION :</p> <p>Il faut indiquer le numéro de touche fonction servant à appeler la documentation associée à une Rubrique.</p> <p>Si la zone précédente est codifiée avec un caractère, l'utilisateur doit également codifier cette zone avec un caractère.</p> <p>Réciproquement, si la zone précédente est codifiée avec un numéro de touche fonction, il doit également codifier cette zone avec un numéro de touche fonction.</p> <p>La demande de documentation sera automatiquement prise en compte par le programme généré en positionnant le curseur sur la Rubrique désirée et en appuyant sur la touche fonction définie à ce niveau.</p> <p>MODULE DIALOGUE :</p> <p>CICS, IMS, IBM 38/AS 400 :</p> <p>Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées numériques au niveau de la MAP.</p> <p>CICS : Les valeurs suivantes sont de plus autorisées : 'A1' pour la touche fonction AP1, 'A2' pour la touche fonction AP2, 'EN' pour la touche Entrée, '00' pour la touche Effacement d'écran.</p> <p>BULL avec la variante multi-écrans C :</p> <p>L'utilisation des touches fonction est possible sur les écrans 3270 ; dans ce cas, elles fonctionnent comme sur le matériel IBM.</p> <p>TANDEM :</p>

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)

3
 1

NUM	LON	CLASSE	VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
				<p>Il n'est pas possible d'utiliser un caractère ; seules les valeurs 01 à 32, correspondant aux touches fonction écrans F1 à SF16, sont traitées.</p> <p>DEC/VAX :</p> <p>Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02, 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.</p> <p>MICROFOCUS, BOS/TP :</p> <p>Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.</p> <p>HP3000 :</p> <p>Seul l'appel par caractère de la fonction SOUFFLEUR est permis; la réception écran ne permettant pas de situer le curseur, il serait impossible de déterminer la Rubrique choisie.</p> <p>PACBENCH CLIENT/SERVEUR :</p> <p>CICS, IMS :</p> <p>Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées numériques au niveau de la MAP.</p> <p>CICS : Les valeurs suivantes sont de plus autorisées : 'A1' pour la touche fonction AP1, 'A2' pour la touche fonction AP2, 'EN' pour la touche Entrée, '00' pour la touche Effacement d'écran.</p> <p>TUXEDO, IMS : La valeur suivante est autorisée : 'EN' pour la touche Entrée.</p> <p>HP3000 : Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.</p> <p>DPS7, DPS8 : L'utilisation des touches fonction est possible sur les écrans 3270; dans ce cas, leur utilisation est identique à celle du matériel IBM.</p>
				ATTRIBUTS (ECRAN C/S OU ECRAN)

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)

3

1

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE Ils sont de trois types : - intensité, présentation, - présentation, - couleur, Pour cinq types de zones : libellé, zone d'affichage, zone de saisie, message d'erreur, zone erronée. Les valeurs possibles des attributs sont les mêmes, quel que soit le type de zone.
			ATTRIBUTS D'INTENSITE
12	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
13	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE AFFICHAGE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
14	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE SAISIE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
15	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE MESSAGE ERREUR Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
16	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE ZONE ERRONEE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
			ATTRIBUTS DE PRESENTATION
17	1	BLANC N B	ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement.

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)

3
 1

NUM	LON	CLASSE VALEUR R U	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			Inversion video. Souligné.
18	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION AFFICHAGE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
19	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION SAISIE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
20	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION MES. ERREUR Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
21	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT PRESENTATION ZONE ERRONEE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
			ATTRIBUTS DE COULEUR
22	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
23	1	W R P Y G	ATTRIBUT DE COULEUR ZONE D'AFFICHAGE Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert.

NUM	LON	CLASSE VALEUR T B	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
24	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR ZONE DE SAISIE Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
25	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR MESSAGE D'ERREUR Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
26	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR ZONE ERRONEE Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
27	1	N X 0 X 1 3 O 3 4 5 6 M 7 U 8 F I K	VARIANTE DE COBOL A GENERER Pas de génération. Module Dialogue : Cobol II IBM MVS Cobol/VS IBM MVS Cobol II IBM VSE Cobol/VS IBM VSE Cobol IBM AIX-OS/2-Windows/NT Cobol IBM AS/400 Cobol MICROFOCUS Cobol BULL GCOS7 Cobol BULL GCOS8 Cobol BULL GCOS8, Ecrans TP8 Cobol BULL GCOS6 DM6-TP Cobol HP-3000 Cobol UNISYS Série 2200 Cobol UNISYS Série A Cobol TANDEM Cobol DEC/VAX VMS Cobol ICL 2900

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
2			CICS (IBM), map BMS couleurs 0, 1, X MICROFOCUS UNIX 3
3			Transaction IMS (IBM) format MFS couleurs
4			Moniteur IMS (IBM) 0, 1, X Programme IBM VISUALAGE COBOL 3
5			Moniteur CICS (IBM) 0, 1, X
C			Multi-écrans 4, 5, 6, U CICS multi-écrans 0, 1, X ICL K UNISYS-A ECRAN LOGIQUE 8
F			TDS FORMS (DPS7) 4 DM6 TP FORMS M Programmes 'SERVICE D'INITIALISATION' ou 'SERVICE DE TERMINAISON' R
R			Programme 'REQUESTER' F ou 'CLIENT' R
S			Programme 'SERVER' F ou 'SERVICE' R
			Module Pacbench C/S :
			Moniteurs TP : Variantes COBOL :
0			Programme CICS (IBM) (Programme et map BMS pour le client) 0, X Programme MICROFOCUS MS/DOS 3 Programme TANDEM Pathway F Programme TUXEDO R Programme VPLUS 7 Programme UNISYS-2200 U Programme UNISYS-A 8
1			Programme IMS (Programme et map MFS pour le client) 0, X Programme MICROFOCUS OS/2 3 Programme TANDEM TUXEDO F Programme UNISYS-A Open/OLTP 8
C			Programme CICS multi-écrans 0, 1 client seulement X Programme DPS7 multi-écrans 4 Programme DPS8 multi-écrans 5 Programme TUXEDO (à partir de la version 6.2) R

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN (O.....)

3
1

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		2	Programme CICS (IBM) (Programme et map BMS couleur) 0, X Programme MICROFOCUS UNIX 3
		3	Programme IMS (Programme et map MFS couleur) 0, X Programme WINDOWS/NT 3
		4	Programme IBM VISUALAGE COBOL 3
29	1	\$	OPTION CARTES AVANT PROGRAMME Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer avant l'occurrence générée. Pas de génération. Composant Applicatif / mono-vue (sans Dossier) : La valeur '\$' inhibe la génération du Composant Applicatif et autorise la génération du Gestionnaire de Services.
30	1	\$	OPTION CARTES APRES PROGRAMME Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer après l'occurrence générée. Pas de génération.
31	1	\$	OPTION CARTES AVANT GRILLE Entités Ecran et Ecran/CS : Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer avant chaque grille d'Ecran ou Ecran/CS générée. Pas de génération. NOTE : Cette zone n'est pas utilisée dans le cas d'un développement Pacbench C/S avec Dossier. Composant Applicatif / mono-vue (sans Dossier) : Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer avant le Gestionnaire de Services généré. La valeur '\$' inhibe la génération du Gestionnaire de Services et autorise la génération du Composant Applicatif.
32	1		OPTION CARTES APRES GRILLE Entités Ecran et Ecran/CS : Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer après chaque grille d'Ecran ou Ecran/CS générée.

NUM	LON	CLASSE VALEUR \$	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE Pas de génération.
			<p>NOTE : Cette zone n'est pas utilisée dans le cas d'un développement Pacbench C/S avec Dossier.</p> <p>Composant Applicatif / mono-vue (sans Dossier) :</p> <p>Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer après le Gestionnaire de Services généré.</p>
33	8		<p>NOM EXTERNE DU PROGRAMME</p> <p>C'est le nom du programme utilisé dans l'IDENTIFICATION DIVISION du programme généré et le nom du module en bibliothèque de modules exécutables.</p> <p>MODULE DIALOGUE :</p> <p>Sur un Dialogue, cette zone est utilisée uniquement si un moniteur est généré.</p> <p>Pour un service d'initialisation BOS/TP, cette zone doit contenir la valeur TPINIT. Pour un service de terminaison BOS/TP, cette zone doit contenir la valeur TPDONE.</p>
34	8		<p>NOM EXT.:MAP ECRAN(CS)/GEST.SERVICES</p> <p>Dialogue :</p> <p>CICS : nom du Mapset.</p> <p>IMS : nom du format.</p> <p>TANDEM : nom du SERVER associé pour un écran de type 'R' (REQUESTER).</p> <p>BOS/TP : nom du SERVICE associé pour un écran de type 'R' (CLIENT). nom du CLIENT associé pour un écran de type 'S' (SERVICE).</p> <p>Pacbench C/S :</p> <p>CICS : nom du Mapset (client uniquement).</p> <p>IMS : nom du format (client uniquement).</p> <p>HP3000 : nom externe de la FORM (client uniquement).</p> <p>TUXEDO : nom de la Vue (serveur uniquement). A partir</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>de la version TUXEDO 6.2 (variante RC), le nom de la Vue ne doit pas être renseigné.</p> <p>Pour un Composant Applicatif / mono-vue (sans Dossier) renseignez dans cette zone le nom externe du Gestionnaire de Services.</p> <p>Pour des informations sur le développement mono-vue, référez-vous au Guide Utilisateur Pacbench C/S, Vol.I: Concepts - Architectures - Environnement et Vol.II: Services Applicatifs.</p>
35	8		<p>CODE TRANSACTION</p> <p>MODULE DIALOGUE :</p> <p>CICS : code transaction 4 caractères. (Code transaction du Dialogue par défaut).</p> <p>ICL : code transaction associé au Dialogue (ignoré au niveau de l'Ecran).</p> <p>IMS : code transaction associé au Dialogue; précisé sur tous les écrans si l'option MONITOFF est sélectionnée, et, pour les transactions incluant des sous-moniteurs, sur leurs écrans de définition.</p> <p>UNISYS : cette zone est utilisée pour les enchaînements d'Ecrans.</p> <p>TANDEM : type de terminal utilisé pour un Ecran de type 'R' (REQUESTER).</p> <p>BOS/TP : nom de la vue utilisée.</p> <p>PACBENCH CLIENT/SERVEUR :</p> <p>CICS/IMS : code transaction 4 caractères (Code transaction du Dialogue par défaut).</p> <p>Remarque : Si l'option MONIT est spécifiée dans l'écran Compléments d'un Dialogue, le code transaction doit être indiqué sur le moniteur ou sur les sous-moniteurs suivant le type d'architecture.</p>
36	55		<p>MOTS CLES ASSOCIES</p> <p>Cette zone n'existe qu'en TP. Pour introduire des mots-clés en batch, utiliser le code ligne G.</p> <p>Elle permet la saisie de mots-clés explicites, le système créant automatiquement des mots-clés implicites à partir du nom en clair des entités.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Les différents mots-clés doivent être séparés par au moins un blanc.</p> <p>La longueur maximum d'un mot-clé est de 13 caractères. Ceux-ci doivent être alphanumériques. Les caractères = et * sont interdits.</p> <p>Majuscules et minuscules sont équivalentes, mais attention aux minuscules accentuées (e et E sont équivalents, mais pas é et E).</p> <p>NOTE : Les caractères accentués et les caractères spéciaux peuvent toutefois être déclarés équivalents à une valeur interne pour faciliter la recherche des occurrences par mots-clés.</p> <p>Pour plus de détails, voir le Manuel d'Exploitation, Vol. II : Guide de l'Administrateur, chapitre "GESTION DE LA BASE", sous-chapitre "PARM : MAJ des Paramètres Utilisateur".</p> <p>Il est possible d'affecter dix mots-clés explicites au maximum par entité.</p> <p>Pour plus de détails, voir le Manuel de Référence DICTIONNAIRE, chapitre "MOTS-CLES", sous-chapitre "Comment constituer le Thésaurus?".</p>

3.2. DESCRIPTION D'UN ECRAN PAR LISTE (-CE)

DESCRIPTION D'UN ECRAN PAR LISTE

Toute grille d'Ecran se compose d'un ensemble de zones ayant une position, une longueur et éventuellement un contenu donnés, et possédant des attributs d'intensité, de présentation et de couleur.

Ces zones sont de deux grands types :

- . Libellé fixe,
- . Zone au contenu variable accessible (saisie) ou non accessible (affichage) à l'Ecran.

Les zones au contenu variable correspondent à des Rubriques décrites et traitées dans le Programme associé à la grille d'Ecran.

Les libellés fixes sont des titres ou des libellés explicatifs.

L'Ecran de Description par liste permet de décrire complètement un Ecran en établissant la LISTE DES ZONES qu'il contient. Cet Ecran est obtenu par le choix :

CH: 0 CE

La taille d'une ligne d'Ecran étant insuffisante pour décrire l'ensemble des possibilités associées à une zone, trois options sont disponibles :

- C1 : Liste des zones sans leurs attributs avec indication des traitements associés,
- C2 : Liste des zones avec leurs attributs et indication de leur libellé initial ou de leur présentation.
- C3 : Libellés des Rubriques ainsi que les Rubriques contenues dans l'Ecran appelé (nature S). La mise à jour est interdite dans cette option.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Chaque zone variable de l'Ecran est une Rubrique (préalablement définie dans le Dictionnaire) comportant obligatoirement :

- . un numéro de ligne,
- . une nature (zone de saisie, zone protégée, etc.) ;

et facultativement :

- . un positionnement dans l'Ecran,
- . une option définissant le libellé fixe associé,
- . des attributs de présentation,
- . le nombre de répétitions horizontales,
- . le nombre de répétitions verticales,
- . des options de traitement.

Il est également possible de faire appel à une description d'Ecran existante pour l'intégrer à l'Ecran décrit.

La description d'un écran fait appel à certaines caractéristiques de la description des Rubriques (libellés, type, contrôles...). Pour plus de détails, se reporter au chapitre consacré aux Rubriques du Manuel de référence DICTIONNAIRE.

La maquette de l'écran ainsi constituée peut être affichée immédiatement (CH: -SIM), voir le chapitre suivant.

NOTE : Il est possible de composer directement l'Ecran sur l'écran de maquettage, obtenu par le choix -L ou -M, ou encore en se positionnant dans la fenêtre Maquettage Local de la Station de Travail.

NOTION DE CATEGORIE

Une catégorie est un groupe de Rubriques, consécutives dans la liste définissant l'Ecran, mais situées à un emplacement quelconque, correspondant à un ensemble logique de traitements. Un Ecran peut se composer de trois catégories :

- . L'en-tête de l'écran,
- . La partie répétitive,
- . Le bas d'écran.

La présence de ces catégories est facultative et chacune ne peut apparaître qu'une seule fois dans un Ecran donné. Elles sont définies comme des Rubriques de nature particulière (se reporter à la description de la zone "Nature de la Rubrique").

La partie répétitive est constituée de n lignes logiques, une ligne logique pouvant être composée de plusieurs lignes physiques de l'Ecran.

La répartition des Rubriques dans les catégories définit la présentation de l'Ecran (répétition des Rubriques de la partie répétitive) et l'ordre de traitement des Rubriques dans la transaction générée (Rubriques de l'en-tête, puis Rubriques de la partie répétitive autant de fois qu'il y a de répétitions, puis Rubriques du bas de l'Ecran).

NUMERO DE LIGNE

Le numéro de ligne constitue l'indicatif de chaque ligne de l'Ecran.

Il est donc possible d'introduire plusieurs lignes associées à la même Rubrique, si nécessaire. Mais si l'utilisateur indique des natures différentes sur ces lignes, seule la première nature est prise en compte.

DESCRIPTIONS PREREQUISES

L'Ecran doit avoir été défini. Toutes les Rubriques mentionnées doivent avoir été définies dans le Dictionnaire sauf celles qui définissent les catégories. Les libellés courts ou relationnels, les en-têtes de colonnes et les exemples de valeurs doivent être renseignés dans les Ecrans de description des Rubriques concernées.

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
DESCRIPTION D'UN ECRAN PAR LISTE (-CE)

3
2

```

!
!          DOCUMENTATION FRANCAISE                      P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
!
! DESCRIPTION DE L'ECRAN 1 DO0030 ** SAISIE DES COMMANDES **
! 2 3      4      5 6 7  8 9 17      19 21  23      24 25  26      27!
!
!          16  18      20  22
! A NLG : RUBRIQ . ATTRIBUTS PHYSIQUES . CONTROLE MAJ . AFFICHAGE !
!          :      . T LG COL N P C RH RV . P T U SEG RUB. . W SEG RUB. NV!
! .....
! 050 : CHOIX . A 01 025 V U . O G DO0000 . 1 !
! 052 :      .      .      . G DO0010 . D 2 !
! 054 :      .      .      . G DO0020 . 3 !
! 056 :      .      .      . G DO0040 . 4 !
! 058 :      .      .      . G . 0 !
! 060 :      .      .      . V M . 7 !
! 062 :      .      .      . V S . 8 !
! 095 : DATEE . A 01 005 P F .      . * DATGN !
! 100 : DO0030 . A 01 025 T .      . !
! 105 : DATEX .      007 P U .      . * DAT8 !
! 110 : NUCOM . A 03 004 P U .      . CA00 !
! 120 : MATE .      003 V U . R P 93MA . WW00 !
! 121 :      .      .      . CD05MATE . CD05MATE !
! 122 :      .      .      . V "SPECIAL" . !
! 125 : RELEA .      003 V U . R CD05 . CD05 !
! 130 : NUCLIE . 01 004 O U .      . !
!
! O: C1 CH: -CE
!

```

```

!
!          DOCUMENTATION FRANCAISE                      P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
!
!          1
! DESCRIPTION DE L'ECRAN DO0030 ** SAISIE DES COMMANDES **
! 2 3      4      5 6 7  8 9 17 18 10 12 14  28
!
!          11 13 15      29
! A NLG : RUBRIQ . ATTRIBUTS PHYSIQUES . LIBELLE/PRESENTATION !
!          :      . T LG COL N P RH RV IN PR CO . A !
! .....
! 050 : CHOIX . A 01 025 V .      . !
! 052 :      .      .      .      . !
! 054 :      .      .      .      . !
! 056 :      .      .      .      . !
! 058 :      .      .      .      . !
! 060 :      .      .      .      . !
! 062 :      .      .      .      . !
! 095 : DATEE . A 01 005 P F .      . !
! 100 : DO0030 . A 01 025 T .      . !
! 105 : DATEX .      007 P U .      . !
! 110 : NUCOM . A 03 004 P U .      . !
! 120 : MATE .      003 V U .      . !
! 121 :      .      .      .      . !
! 122 :      .      .      .      . !
! 125 : RELEA .      003 V U .      . !
! 130 : NUCLIE . 01 004 O U .      . !
! 140 : RAISOC .      003 P F .      . !
!
! O: C2 CH: -CE
!

```


NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Le caractère d'initialisation de la variable OPER et le numéro de touche fonction sont indiqués dans les zones MISE A JOUR et SOURCE.</p> <p>Son positionnement n'a aucune influence sur la constitution de l'Ecran et peut donc être quelconque. Dans le programme généré elle sera traitée :</p> <ul style="list-style-type: none"> . en F0520 pour initialiser le code opération de l'Ecran, . en F20 pour orienter le Dialogue, dans ce cas elle sera traitée dans l'ordre d'apparition dans l'Ecran. <p>La valeur de la touche fonction dépend de la variante de génération. Généralement elle doit être numérique et correspondre au nombre de touches utilisables sur le clavier.</p> <p>CICS :</p> <p>Il est également possible d'utiliser les valeurs suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> A1 pour la touche AP1, A2 pour la touche AP2, EN pour la touche Entrée, 00 pour la touche effacement d'écran. <p>DEC/VAX :</p> <p>Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02, 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.</p> <p>MICROFOCUS, BOS/TP :</p> <p>Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.</p> <p>TANDEM :</p> <p>Seules les valeurs 01 à 32, correspondant aux touches fonction écrans F1 à SF16, sont autorisées.</p> <p>HP3000 :</p> <p>Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.</p> <p>*PASWD</p> <p>Permet, sous IMS, de coder un mot de passe au niveau de l'écran (génération de la macro PASSWORD au niveau du MID). Cette Rubrique doit être décrite dans le Dictionnaire</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	<p>SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE et avoir une longueur inférieure ou égale à 8 caractères.</p> <p>IMS : GESTION DU LOGICAL PAGING</p> <p>Voir aussi les zones TYPE DE ZONE SOURCE et CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE de cet écran.</p> <p>Pour distinguer les différents LPAGE du MOD, il faut utiliser une zone de quatre caractères qui constituera le paramètre COND de la macro LPAGE. Elle sera alimentée avec les 4 derniers caractères du code Ecran. Elle est ensuite appelée dans l'Ecran, à n'importe quelle position (sa nature est forcée à P).</p> <p>Opérateur de pagination logique : cette Rubrique doit au préalable être définie, avec une longueur maximum de 5 caractères.</p> <p>Pour la gestion du LOGICAL PAGING, voir le chapitre "Description d'une Transaction", sous-chapitre "Compléments d'un Dialogue (-O)".</p> <p>APPEL D'UN AUTRE ECRAN :</p> <p>Code de l'Ecran appelé (avec la valeur 'S' dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE).</p> <p>Si l'Ecran appelé contient lui-même un appel d'Ecran, ce dernier appel est ignoré dans l'appel de premier niveau.</p> <p>TITRE D'UN ECRAN :</p> <p>Code de l'Ecran : en indiquant la valeur T dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE, permet de faire apparaître le nom en clair de l'Ecran indiqué (cette option peut être utilisée pour décrire un Ecran de type menu).</p> <p>LIBELLE FIXE :</p> <p>Sur la liste des Rubriques d'un Ecran (CH: -CE), un libellé fixe (Nature de la Rubrique dans l'écran 'L') peut être créé sur l'écran obtenu par les codes opération C1 ou C2. Il suffit de laisser la zone code Rubrique à blanc, après avoir renseigné le numéro de ligne. La valeur du libellé est alors précisée dans la zone LIBELLE de la ligne, qui n'est accessible qu'avec le code opération C2.</p>
-----	-----	------------------	--

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Le numéro de ligne et le numéro de colonne correspondent à l'adresse absolue de la Rubrique dans l'Ecran.</p> <p>MODIFICATION DU POSITIONNEMENT -----</p> <p>(A utiliser pour modifier le positionnement avec affichage de la maquette, obtenu par le choix -L).</p> <p>+</p> <p>Les valeurs indiquées pour le numéro de ligne et le numéro de colonne s'ajoutent aux valeurs existantes.</p> <p>-</p> <p>Les valeurs indiquées se retranchent aux valeurs existantes.</p> <p>REMARQUES SUR LE POSITIONNEMENT -----</p> <p>La position définie par le type de positionnement, le numéro de ligne et le numéro de colonne est celle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du premier caractère du contenu si l'option de présentation est Rubrique seule ou Rubrique surmontée du libellé en-tête de colonne ; - du premier caractère du libellé sinon.
6	2		<p>POSITIONNEMENT : NUMERO DE LIGNE</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>En positionnement relatif, c'est le nombre d'interlignes entre les deux Rubriques. Si l'option de présentation correspond à un en-tête de colonne, le nombre de lignes de l'en-tête est automatiquement ajouté, en génération, au nombre indiqué dans numéro de ligne.</p> <p>En positionnement absolu, c'est le numéro de ligne dans l'Ecran.</p> <p>Le Système vérifie le dépassement du nombre de lignes.</p> <p>Si le numéro de ligne et le numéro de colonne sont tous les deux égaux à zéro (valeurs par défaut), la Rubrique est automatiquement positionnée sur le prochain point de tabulation libre.</p>
7	3		<p>POSITIONNEMENT : NUMERO DE COLONNE</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>En positionnement relatif :</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Si le numéro de ligne est zéro, c'est le nombre d'espaces qui séparent deux Rubriques sur une même ligne. Si le numéro de ligne est supérieur à zéro, le numéro de colonne correspond à un positionnement absolu.</p> <p>En positionnement absolu :</p> <p>C'est l'adresse de la Rubrique dans la ligne. La valeur zéro correspond par défaut à la colonne 2 en génération (colonne 1 réservée à l'attribut). La valeur 1 est possible : dans ce cas l'attribut est situé sur la ligne précédente.</p> <p>Le Système détecte le dépassement de longueur pour une ligne et la superposition de zones. Il ne vérifie pas la présence d'un espace libre pour l'attribut devant chaque zone.</p> <p>Si le numéro de ligne et le numéro de colonne sont tous deux égaux à zéro (valeurs par défaut), la Rubrique est automatiquement positionnée sur le prochain point de tabulation libre.</p>
8	1		<p>NATURE DE LA RUBRIQUE DANS L'ECRAN</p> <p>Les différentes valeurs possibles se répartissent en trois groupes :</p> <p>RUBRIQUES ELEMENTAIRES -----</p> <p>F Rubrique affichée et protégée à l'écran, mais reçue par le programme.</p> <p>P Rubrique affichée et protégée à l'écran, et non reçue par le programme.</p> <p>Dans les deux cas qui précèdent, si la Rubrique n'a pas de format conversationnel, c'est son format d'édition qui est utilisé pour l'affichage à l'écran.</p> <p>V Rubrique affichée et non protégée à l'écran (saisissable par l'utilisateur), et reçue par le programme. Dans ce cas, si la Rubrique n'a pas de format conversationnel, c'est son format interne étendu avec prise en compte du signe et de la virgule qui est utilisé.</p> <p>O Libellé de la Rubrique uniquement.</p> <p>L Libellé fixe. (Voir zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN')</p> <p>T Titre de l'Ecran dont le code est indiqué dans la zone</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN'. (Voir zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN').
			<p>RUBRIQUES GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE -----</p> <p>Les Rubriques de l'Ecran se répartissent en trois catégories : l'en-tête, la partie répétitive et le bas d'écran.</p> <p>Toutes les Rubriques apparaissant dans la liste après une Rubrique de type groupe appartiennent à la catégorie définie, jusqu'à la prochaine Rubrique groupe ou la fin de la liste. Les Rubriques apparaissant avant la première Rubrique groupe appartiennent à la catégorie en-tête.</p> <p>R Partie répétitive.</p> <p>Z Bas d'écran.</p> <p>Il peut y avoir au maximum une Rubrique groupe de chaque type par Ecran. Outre la nature on peut définir sur une Rubrique groupe : un positionnement, une option de présentation qui s'applique par défaut à toutes les Rubriques de la catégorie et, pour la catégorie répétitive uniquement, une répétition verticale et une répétition horizontale déterminant le nombre de lignes d'une occurrence.</p> <p>APPEL D'ECRAN -----</p> <p>S Appel d'un autre Ecran. Le code de l'Ecran appelé est alors indiqué à la place du code Rubrique. Il apparaîtra dans les références croisées.</p> <p>W TANDEM : Appel d'un écran OVERLAY. La description de l'écran appelé apparaîtra en SCREEN-SECTION en overlay, sa gestion étant à la charge de l'utilisateur.</p>
9	1		<p>PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)</p> <p>Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.</p> <p>Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :</p> <p>. Le libellé long (36 positions) : c'est le nom en clair de la Rubrique, défini sur sa fiche (E.....),</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			. Le libellé court (18 positions), . Le libellé relationnel (18 positions), . Le libellé en-tête de colonne, renseignés sur l'Ecran de description de la Rubrique (E.....D).
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur (option interdite au niveau de la description d'un Dialogue).
		L	Rubrique précédée du libellé long cadré à gauche sur 36 positions, valeur par défaut au niveau du Dialogue. EXEMPLE : libellé.....: contenu
		M	Rubrique précédée du libellé long cadré à droite sur 36 positions. Exemple : libellé: contenu
		N	Rubrique précédée du libellé long utile (suppression des blancs à droite). EXEMPLE : libellé: contenu
		S	Rubrique précédée du libellé court cadré à gauche sur 18 positions.
		T	Rubrique précédée du libellé court cadré à droite sur 18 positions.
		U	Rubrique précédée du libellé court utile (suppression des blancs à droite).
		R	Rubrique précédée du libellé relationnel cadré à gauche sur 18 positions. REMARQUE : Pour toutes les options citées ci-dessus, le caractère ':' est généré (sauf pour les libellés seuls (nature 'O')).

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		F	Rubrique seule.
		1	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur une seule ligne. EXEMPLE : Libellé contenu
		2	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur deux lignes.
		3	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur trois lignes. Pour ces trois dernières options, la longueur prise en compte pour les positionnements relatifs est la plus grande des longueurs du contenu et du libellé.
10	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
11	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
12	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
13	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
14	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
15	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
16	1	Y	POSITIONNEMENT DU CURSEUR Cette zone a une double signification : Elle permet de repérer la Rubrique sur laquelle le curseur se positionnera par défaut. Positionnement du curseur sur la Rubrique. Configuration IMS : En l'absence de cette valeur, le curseur se positionne sur la première rubrique de l'écran; sauf en cas de LOGICAL PAGING (option LPAGE) où le curseur se positionne en haut de l'écran. Elle permet également d'écraser l'option par défaut (saut automatique du curseur en cas de zone protégée).
17	2		NOMBRE DE REPETITIONS HORIZONTALES ZONE NUMERIQUE PURE Indique le nombre de répétitions de la Rubrique sur une même ligne. Le libellé n'est répété que s'il est de type en-tête de colonne. Les diverses occurrences de la Rubrique sont séparées par un espace. Cette répétition n'est possible que pour une Rubrique élémentaire. Catégorie répétitive : Le nombre de répétitions horizontales de la Rubrique de début de la catégorie répétitive sert à déterminer le nombre de lignes de chaque occurrence.
18	2		NOMBRE DE REPETITIONS VERTICALES ZONE NUMERIQUE PURE

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Le libellé n'est répété que s'il est du type ligne.</p> <p>Pour une Rubrique élémentaire :</p> <p>Peut être combiné avec le nombre de répétitions horizontales. La ou les occurrences horizontales de la Rubrique sont répétées verticalement.</p> <p>Pour la partie répétitive :</p> <p>L'ensemble des Rubriques et des libellés de la partie répétitive, qui peut comporter plusieurs lignes, est répété verticalement.</p>
19	1		<p>PRESENCE DE LA RUBRIQUE</p> <p>Permet de spécifier divers contrôles à effectuer sur la Rubrique.</p> <p>1) Contrôle de présence :</p> <p>BLANC Rubrique facultative.</p> <p>R Rubrique obligatoire. Elle doit être renseignée en création du Segment et ne peut pas être effacée en modification.</p> <p>S Identique à 'R', mais les -D de la Rubrique ne sont pas utilisés pour les contrôles. (s'il figure sur la première ligne d'appel).</p> <p>P Rubrique facultative. Le contrôle est conditionné par la présence de la Rubrique si le 'P' est sur la première ligne d'appel de la Rubrique. La mise à jour est conditionnée par la présence de la Rubrique pour le Segment indiqué sur la ligne d'appel qui porte le 'P' (Options 'M', '+', '-').</p> <p>F Identique à 'P', mais les -D de la Rubrique ne sont pas utilisés pour les contrôles. (s'il figure sur la première ligne d'appel).</p> <p>2) Indiqué OBLIGATOIREMENT sur la première ligne d'appel de la Rubrique :</p> <p>N Prise en compte uniquement des contrôles indiqués sur les '-CE' de l'Ecran (pas de contrôle d'après les valeurs indiquées sur les '-D' de la Rubrique).</p> <p>3) Associé à la Rubrique PFKEY :</p> <p>E Contrôle des valeurs de débranchement.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
20	1		<p>OPTION DE TRAITEMENT</p> <p>Cette option permet d'indiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> . l'utilisation de la Rubrique comme 'Code opération' pour l'Ecran, . ou l'utilisation de la Rubrique comme 'Code action' pour la catégorie, . ou les contrôles à effectuer sur la Rubrique. <p>Au niveau de l'Ecran :</p> <p>-----</p> <p>Le module DIALOGUE génère le traitement automatique de 6 opérations standard - affichage, mise à jour, suite d'écran, abandon de conversation, même écran, appel d'un autre écran - en fonction des valeurs d'un code opération interne (OPER, voir la structure standard de la procédure dans l'Annexe du Manuel de Référence DIALOGUE).</p> <p>O</p> <p>Code opération</p> <p>Cette rubrique est le code opération externe.</p> <p>La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de OPER est établie :</p> <ul style="list-style-type: none"> . soit au niveau du dictionnaire (Description de la Rubrique, lignes de type 'O'), . soit au niveau de l'Ecran pour cette Rubrique (-ce) sur une ligne avec "option de mise à jour" = 'V': la valeur de OPER est indiquée dans la zone CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR, la valeur de la Rubrique dans la zone CODE DU SEGMENT SOURCE. La Rubrique doit être variable (nature 'V'). <p>Au niveau d'une catégorie</p> <p>-----</p> <p>Le module DIALOGUE donne la possibilité de définir quatre types d'action : création, modification, annulation, création ou modification implicite, et génère automatiquement les traitements en fonction des valeurs d'un code action interne (CATM, voir le chapitre "ANNEXE", sous-chapitre "Tableau des Variables et Constantes").</p> <p>I</p> <p>Code mouvement</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Cette Rubrique est le code action externe. La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de CATM est établie</p> <p>. soit au niveau du Dictionnaire (Description de la Rubrique, lignes de type 'I'),</p> <p>. soit au niveau de l'Ecran pour cette Rubrique, sur une ligne avec "option de mise à jour" = 'V': la valeur de CATM est indiquée dans la zone CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR, la valeur de la Rubrique dans la zone CODE DU SEGMENT SOURCE. La Rubrique doit être variable (nature 'V').</p> <p>Au niveau d'une Rubrique -----</p> <p>On indique les types de mouvement pour lesquels les contrôles sur la Rubrique de l'Ecran sont à effectuer.</p> <p>T Rubrique à contrôler en modification, création, annulation.</p> <p>X Rubrique à contrôler en création, modification.</p> <p>A Rubrique à contrôler hors mise à jour.</p> <p>BLANC Rubrique à contrôler et mettre à jour systématiquement.</p>
21	1		<p>OPTION DE MISE A JOUR</p> <p>Cette zone a une double signification :</p> <p>1) Pour les Rubriques qui servent à orienter le Dialogue vers un autre Ecran, elle permet de préciser :</p> <p>S Simulation uniquement. Dans ce cas, la prise en compte de la valeur de la zone (ou de la touche fonction) ne s'effectuera que lors de la simulation : Options C1 ou C3 pour le choix -SIM.</p> <p>G Prise en compte à la génération également.</p> <p>Dans ces 2 cas, l'Ecran vers lequel il faut se débrancher est indiqué dans la zone MISE A JOUR, la valeur correspondante de la Rubrique (ou de la touche fonction) dans la zone SOURCE. Un code Ecran non renseigné indique la fin du dialogue.</p> <p>La valeur G peut être utilisée avec débranchement différé (cf. zone TYPE DE RUBRIQUE SOURCE).</p> <p>2) Pour les Rubriques utilisées en mise à jour :</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		M	Mise à jour par substitution (option par défaut).
		+	Mise à jour par addition conditionnée.
		-	Mise à jour par soustraction conditionnée.
			Les mises à jour ne sont effectuées que si aucune erreur n'est décelée dans l'Ecran.
		P	<p>Contrôle par PERFORM, dans ce cas, la sous-fonction à appeler est saisie dans la zone MISE A JOUR et la zone intermédiaire à passer dans la zone source.</p> <p>Contrôle effectué après tous les contrôles standard, et uniquement si la Rubrique n'a pas déjà été signalée comme ayant une erreur de présence ou de classe. En cas de contrôle de contenu défini dans le Dictionnaire il est effectué même si le contenu de la Rubrique est erroné.</p>
		V	<p>Valeur à contrôler :</p> <ul style="list-style-type: none"> . pour une Rubrique, vient en complément des lignes de description de la Rubrique, soit pour indiquer des valeurs supplémentaires à contrôler, soit pour décrire les valeurs internes du code opération OPER ou du code mouvement CATM (combinée avec les options de traitement O ou I). . pour la Rubrique spéciale PFKEY, est utilisée pour décrire les valeurs internes du code opération OPER (combinée avec l'option de traitement O).
22	4		<p>CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR</p> <p>Dans le Programme généré associé à l'Ecran, c'est le code du Segment auquel appartient la Rubrique à mettre à jour à partir de la Rubrique dans l'Ecran.</p> <p>Dans le cas standard, on indique le code du Segment et de la Rubrique (si elle est différente de celle du -CE) à mettre à jour, sauf pour les Rubriques qui ne sont pas saisissables et ne peuvent pas être transférées.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type S ou G, cette zone groupe contient le code de l'Ecran à appeler.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type P, cette zone groupe contient la sous-fonction appelée.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type V :</p> <ul style="list-style-type: none"> . pour une Rubrique, cette zone contient la valeur à contrôler ou, si le type d'option de traitement de

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>la Rubrique est I ou O, les valeurs possibles des codes internes CATM ou OPER.</p> <p>. pour la Rubrique spéciale PFKEY cette zone contient les valeurs possibles du code opération interne OPER.</p> <p>Les valeurs possibles des variables OPER et CATM sont décrites en Annexe du présent Manuel. Il est également possible de renseigner ces valeurs sur l'Ecran de description de la Rubrique concernée. (Pour plus de détails, consulter le Manuel de Référence DICTIONNAIRE, Chapitre "Rubriques : Description").</p>
23	6		<p>CODE RUBRIQUE CORRESPONDANTE</p> <p>(Valeur par défaut : code de la Rubrique.)</p> <p>La valeur par défaut fonctionne également en modification.</p>
24	1	<p>BLANC</p> <p>*</p> <p>D</p> <p>M</p> <p>S</p>	<p>TYPE DE ZONE SOURCE</p> <p>1) Précise le contenu de la zone source qui sert à l'alimentation d'une Rubrique en affichage :</p> <p>La zone source est une zone standard.</p> <p>La zone source n'est pas une zone standard. Dans ce cas, l'utilisateur peut codifier un nom-donnée quelconque dans la zone source, qui sera reprise telle quelle dans le programme généré.</p> <p>2) Utilisé avec l'option de mise à jour 'G' :</p> <p>Assure le débranchement à l'Ecran souhaité après tous les traitements liés à la réception du message (la variable OPER est positionnée à la valeur O).</p> <p>Mêmes fonctionnalités que le 'D' ci-dessus mais la variable OPER est positionnée à la valeur M.</p> <p>3) IMS :</p> <p>Repère l'opérateur de pagination logique ou la zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.</p>
25	4	<p>OLP</p>	<p>CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE</p> <p>Dans le programme généré associé à l'Ecran, c'est le code du Segment auquel appartient la Rubrique qui met à jour la Rubrique de l'Ecran.</p> <p>IMS : Opérateur de pagination logique.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR COND	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>IMS : Zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.</p> <p>Dans le cas standard, on indique le code du Segment et de la Rubrique (si elle est différente de celle du -CE) source pour affichage.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'S' ou 'G', cette zone groupe contient la valeur de la zone (ou PFKEY) permettant l'appel de l'Ecran désiré.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'V' combinée avec une option de traitement 'O' ou 'I', cette zone contient la valeur permettant l'initialisation du code opération interne (OPER) ou du code mouvement interne (CATM).</p> <p>Dans ces deux cas, les valeurs peuvent ne pas être saisies entre quotes, sauf si la valeur est blanc.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'P' (PERFORM) cette zone groupe contient la zone intermédiaire à passer. Cette zone sera alimentée à partir de la zone de saisie avant le débranchement à la sous-fonction.</p>
26	6		<p>RUBRIQUE SOURCE</p> <p>Option par défaut : code de la Rubrique. Cette option fonctionne également en modification. Le code Rubrique reste à blanc.</p>
27	2	06 A 98	<p>NIVEAU DES TRAITEMENTS GENERES</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>Le module DIALOGUE génère automatiquement dans le programme associé à l'Ecran :</p> <ul style="list-style-type: none"> . une sous-fonction de la fonction 20 par Rubrique de l'Ecran à contrôler ; . une sous-fonction des fonctions 25, 35 et 60 par Segment auquel on accède. <p>Se reporter au Manuel de Référence LANGAGE STRUCTURE pour la définition des notions de fonction, de sous-fonction et de niveau.</p> <p>Voir la liste des fonctions du programme généré au chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure standard de la procédure".</p> <p>Ce niveau hiérarchique est à 10 par défaut. Il peut être modifié pour une Rubrique ou pour un Segment.</p>
28	1		<p>TYPE D'ALIMENTATION</p> <p>Cette zone ainsi que la zone 'LIBELLE' sont obtenues</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			avec le code opération C2. La zone TYPE D'INFORMATION indique à quoi correspond le contenu de la zone LIBELLE :
		BLANC	Libellé apparaissant à l'écran.
		I	Valeur initiale.
		P	Valeur de présentation, utilisée uniquement pour la simulation.
		A	Cette option n'est applicable qu'aux libellés. Elle permet d'initialiser une zone de plus de 30 caractères par la répétition d'un caractère. La structure de la zone libellé est alors la suivante : nnnX où nnn est le nombre de répétitions désiré, et X le caractère d'initialisation. IBM 36, IBM 38/AS 400 : -----
		Y	La zone contient le numéro d'indicateur pour le positionnement des attributs.
29	30		LIBELLE APPARAISSANT SUR ECRAN Le contenu de cette zone dépend du type d'alimentation défini par la zone précédente. Si celle-ci n'est pas renseignée, elle contient un libellé fixe. (voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN) REMARQUE : ----- La simple ou double quote indiquée dans cette zone est remplacée par un blanc si la même quote est indiquée comme délimiteur sur la fiche de définition de la bibliothèque. Ce remplacement est effectué afin d'éviter des erreurs de compilation COBOL du fait que les 'values' contiendraient ce délimiteur. IBM 36, IBM 38/AS 400 : -----
		001-099	Numéro de l'INDICATEUR pour le positionnement de l'attribut en cas d'erreur. Ce numéro doit être indiqué sur la première ligne d'appel de la Rubrique. Sur une ligne SUITE : Il est possible de déclarer des indicateurs complémentaires, qui seront générés dans le DDS de l'Ecran et gérés par des lignes de Langage Structuré (-P). Les indicateurs sont déclarés comme suit :

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE IIOTLD IIOTLD IIIOTLD
			<p>avec:</p> <p>III = Numéro de l'indicateur (le nombre d'indicateurs est limité à 99) pour IBM 38 et AS/400 : la valeur 'NUM' permet de demander la génération de zones numériques ou numériques signées.</p> <p>O = IBM 38 et AS/400 : Switch de l'indicateur (N=OFF, space=ON) IBM 36: cette zone doit être laissée à blanc</p> <p>T = Type de l'attribut,</p> <p>L = Attribut du Libellé de la Rubrique,</p> <p>D = Attribut du Contenu de la Rubrique.</p> <p>Avec un numéro d'indicateur :</p> <p>Type d'attribut (T) Attribut Correspondant (L,D)</p> <p>I (intensité) B: Double Brillance D: Non affiché (Dark)</p> <p>P (présentation) B: Clignotement R: Inversion Video U: Souligné</p> <p>C (couleur) W: Blanc G: Vert R: Rouge P: Rose Y: Jaune T: Turquoise B: Bleu</p> <p>R (protégé) P: Contenu de la rubrique protégé (en position D)</p> <p>Avec la valeur 'NUM' :</p> <p>O='*', T='S' ou 'Y' ('S' : la Rubrique est traitée comme numérique signée, 'Y', elle est traitée comme numérique pure).</p>

3.3. DESCRIPTION D'UN ECRAN SUR MAQUETTE (-L)

DESCRIPTION D'UN ECRAN SUR MAQUETTE (-L)

Cet Ecran (qui n'a pas de ligne correspondante en batch) s'obtient par le choix -L. Il permet :

- . de composer directement ou de modifier la description d'un Ecran, en utilisant les zones de la partie inférieure, tout en consultant la maquette.
- . de consulter la maquette d'un Ecran pour vérifier la disposition des zones et libellés.

Se reporter au sous-chapitre "Description d'un Ecran par Liste" pour la définition et les caractéristiques générales des zones d'un Ecran.

Se reporter au chapitre "Simulation de Dialogue" pour la mise en oeuvre de l'enchaînement des Ecrans.

REMARQUE :

Cet écran peut être associé aux codes opération C1 ou C2 qui affichent tous deux le même écran. Ceci permet de passer de l'écran -CE à l'écran -L sans perdre le code opération.

PARTICULARITES D'UTILISATION DE LA DESCRIPTION SUR MAQUETTE

La partie de saisie en bas de la maquette permet de décrire, compléter ou modifier chacune des zones de l'écran et les traitements éventuellement associés suivant les mêmes règles que celles décrites au sous-chapitre précédent.

C'est l'utilisation des zones EMBLACEMENT et DELIMITEUR qui constitue la spécificité de la description d'un Ecran sur maquette.

EMPLACEMENT (EMP)

Cette zone de saisie sert :

- . à positionner (en création) ou repositionner (en modification) une zone dans la maquette,
- . à recopier une zone dans la partie de saisie en bas de la maquette pour en modifier ensuite les caractéristiques, ou à modifier directement les caractéristiques d'une zone sans indication de son code, par repérage direct dans la maquette.

A. POSITIONNEMENT D'UNE ZONE DANS LA MAQUETTE

Par ce procédé, le positionnement est toujours absolu.

- . Code action C ou M (pas de code action implicite),
- . Numéro de ligne (identifiant) renseigné,
- . Code Rubrique renseigné (en cas de création),
- . Type de positionnement, numéro de ligne et numéro de colonne non renseignés.

On indique dans EMP le caractère dans la maquette à partir duquel la zone est à positionner (position -1 par rapport à la position finale de la zone).

EXEMPLE :

Positionner la Rubrique CORUB (format ZZ9.9, libellé TOTAL) en colonne 8 et ligne 2 de la maquette :

```

          7
-----
!                                     !
2 !          *                         !
!                                     !
! O:C1 CH:          ACTION:C  N.LIGNE: 100  EMP:*  DLM:  !
! RUBRIQ etc ....  !
! CORUB            !
-----
```

Le caractère de positionnement (ici '*') en position 2/7 de la maquette est rappelé dans la zone EMP.

On obtient comme résultat, en fonction de la présentation de la Rubrique, un des écrans suivants :

```
      8  
-----  
!                                     !  
2 !      TOTAL.....: ZZ9.9          !
```

ou ...

```
      8  
-----  
!                                     !  
2 !      TOTAL                          !  
!      ZZ9.9                            !
```

ou ...

```
      8  
-----  
!                                     !  
2 !      ZZ9.9                          !
```

etc...

(Même procédé avec Action M).

B. REPERAGE D'UNE ZONE DANS LA MAQUETTE

- . Code action E ou M,
- . Numéro de ligne (identifiant) NON renseigné,
- . Code rubrique NON renseigné,
- . Type de positionnement, numéro de ligne et numéro de colonne non renseignés.

On indique dans EMP un caractère quelconque se trouvant dans la zone dans la maquette (indifféremment dans le libellé ou le contenu de la Rubrique).

Le module DIALOGUE prend en compte la première zone dans laquelle il trouve le caractère qui a été indiqué dans EMP (recherche de gauche à droite et de haut en bas).

EXEMPLE :

Recopier ou modifier la zone :

Si le caractère O n'est pas présent dans l'écran dans une zone précédant la zone TOTAL, on utilise ce caractère comme repère pour la zone à recopier dans la partie de saisie en bas de l'écran :

```
-----  
!                                     !  
2 !          TOTAL.....: ZZ9.9      !  
!                                     !  
! O:C1 CH:          ACTION:E  NU. LIGNE:    EMP:O DLM:  !  
! etc, ...         !
```

Si aucun caractère repérable n'est présent dans la zone à recopier : entrer un caractère dans le libellé ou le contenu de la zone à recopier dans la maquette, et rappeler ce caractère ('*' dans l'exemple) dans la zone de saisie EMP.

```
-----  
!                                     !  
!          TO*AL.....: ZZ9.9      !  
!                                     !  
! O:C1 CH:          ACTION:E  NU.LIGNE:    EMP:* DLM:  !  
! etc, ...         !
```

On obtient :

```
-----  
!                                     !  
!          TO*AL.....: ZZ9.9      !  
!                                     !  
! O:C1 CH:          ACTION:M  NU.LIGNE: 100 EMP:  DLM:  !  
! RUBRIQ etc, ...  !  
! CORUB           !
```

On procède alors à la modification de la zone.

Une modification peut être effectuée directement par ce procédé avec Action M.

DELIMITEUR (DLM)

La zone DLM permet de saisir un libellé fixe introduit directement dans n'importe quelle partie de la maquette, avec un caractère marquant le début et la fin du libellé.

EXEMPLE :

```
-----  
!                                     !  
!           *COMPTE-RENDU           !  
!                                     !  
! O:C1 CH:           ACTION:C NU.LIGNE: 100   EMP: DLM:* !  
! etc, ...                                     !  
-----
```

Le module DIALOGUE recherche le caractère indiqué dans DLM (* dans l'exemple) pour saisir le libellé, pour lequel on mentionne le positionnement, éventuellement l'attribut, etc.

Pour saisir un libellé écrit directement à l'emplacement désiré dans la maquette, il suffit d'utiliser le même caractère pour EMP et DLM, et de ne pas indiquer de positionnement (dans l'exemple, le positionnement absolu sera ligne 2, colonne 8).

```
           8  
-----  
!                                     !  
2!           *COMPTE-RENDU           !  
!                                     !  
! O:C1 CH:           ACTION:C NU.LIGNE: 100   EMP:* DLM:* !  
! etc, ...                                     !  
-----
```

CODES ACTION

Les différentes valeurs possibles du code action sont répertoriées dans le manuel d'utilisation.

La valeur E du code action, particulière à la gestion de l'écran sur maquette, permet de copier dans la partie de saisie une zone existant dans l'écran. La zone est repérée par un caractère quelconque qui est rappelé dans la zone de saisie EMP.

TRAITEMENT DES ERREURS DE MAQUETTAGE

Lors du maquettage de l'écran, il est possible que certaines zones soient mal positionnées ou écrasent d'autres zones.

Si la correction de l'erreur n'est pas immédiate, il est possible d'utiliser l'écran obtenu par le choix -ADR, qui donne la liste de toutes les zones composant l'Ecran, avec leur positionnement absolu. En cas d'erreur, la ligne correspondante apparaît en double brillance avec un indicateur d'erreur <, ce qui facilite la correction.

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
DESCRIPTION D'UN ECRAN SUR MAQUETTE (-L)

3
3

```

-----
!
!                               ** SAISIE DES COMMANDES **                               DATE: XXXXXXXX
!
! NO.CDE: 99999  MATERIEL: XXXXXXXX  RELEASE: XXX
! CLIENT :      XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
!              XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  XXXXX  XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
! REF.CLIENT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  DATE DE COMMANDE: XXXXXX
! CORRESPONDANT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  TAUX: +9999,99
!
! A  FOURNI  COMMAND.  LIVREE.  RESTE.  OBSERVATIONS
! X  XXX     99       99       99     XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
! .  ...     ..      ..      ..     .....
! .  ...     ..      ..      ..     .....
! .  ...     ..      ..      ..     .....
! .  ...     ..      ..      ..     .....
! .  ...     ..      ..      ..     .....
! .  ...     ..      ..      ..     .....
! .  ...     ..      ..      ..     .....
!
! EDITION BORDEREAU : X  CHOIX: X  MAJ : '7', SUITE COMMANDE : '8',
!
! O: C1 CH: -L  ACTION: 1 NU.LIGNE: 2  EMP: 3 DLM: 4
! RUBRIQ T LG COL N P A.I A.P A.C C HO VE  P T U A ZONE M.A.J ZONE SOURCE NV
! 5      6 7 8  9 10 12 13 15 17  19  20 22 24 25  26 28  29
!
!                               11  14 16  18  21 23  27
!
-----

```

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
1	1		CODE ACTION (OBLIGATOIRE)
2	3		NUMERO DE LIGNE (OBLIGATOIRE) ZONE NUMERIQUE PURE Il est recommandé de commencer par la ligne 100 et de numéroter les lignes de 20 en 20 pour permettre des insertions ultérieures.
3	1		EMPLACEMENT Caractère quelconque permettant de positionner ou de repérer une zone sur la maquette. (Voir dans l'introduction du présent Sous-chapitre le paragraphe 'Particularités d'utilisation de la description sur maquette').
4	1		DELIMITEUR Caractère quelconque permettant de repérer le début et la fin d'un LIBELLE FIXE sur la maquette. (Voir dans l'introduction du présent Sous-chapitre le paragraphe 'Particularités d'utilisation de la description sur maquette').
5	6	LIERR	CODE RUBRIQUE OU ECRAN RUBRIQUE ELEMENTAIRE DEFINIE DANS LE DICTIONNAIRE : Elle prend par défaut le format conversationnel défini au niveau du Dictionnaire. S'il est absent : . une Rubrique affichée et non accessible est en format d'édition, . une Rubrique accessible est en format interne étendu avec, le cas échéant, prise en compte du signe et de la virgule. RUBRIQUE GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE : Sa définition dans le Dictionnaire n'est pas nécessaire. RUBRIQUES SPECIALES : LIERR permet de réserver l'emplacement des messages d'erreur. Sa longueur par défaut est de 72 caractères et peut être modifiée si la Rubrique LIERR est définie dans le Dictionnaire avec un format différent. Elle peut être répétée verticalement. Sa nature dans l'Ecran est obligatoirement P.

NUM	LON	CLASSE VALEUR PFKEY	<p>SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE</p> <p>Matérialise une touche fonction permettant soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> . d'orienter le Dialogue vers un autre Ecran. L'Ecran vers lequel le débranchement s'effectue et le numéro de touche fonction sont indiqués dans les zones MISE A JOUR et SOURCE. . d'initialiser le code opération de l'Ecran (OPER). Le caractère d'initialisation de la variable OPER et le numéro de touche fonction sont indiqués dans les zones MISE A JOUR et SOURCE. <p>Son positionnement n'a aucune influence sur la constitution de l'Ecran et peut donc être quelconque. Dans le programme généré elle sera traitée :</p> <ul style="list-style-type: none"> . en F0520 pour initialiser le code opération de l'Ecran, . en F20 pour orienter le Dialogue, dans ce cas elle sera traitée dans l'ordre d'apparition dans l'Ecran. <p>La valeur de la touche fonction dépend de la variante de génération. Généralement elle doit être numérique et correspondre au nombre de touches utilisables sur le clavier.</p> <p>CICS :</p> <p>Il est également possible d'utiliser les valeurs suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> A1 pour la touche AP1, A2 pour la touche AP2, EN pour la touche Entrée, 00 pour la touche effacement d'écran. <p>DEC/VAX :</p> <p>Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02, 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.</p> <p>MICROFOCUS, BOS/TP :</p> <p>Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.</p> <p>TANDEM :</p> <p>Seules les valeurs 01 à 32, correspondant aux touches fonction écrans F1 à SF16, sont autorisées.</p> <p>HP3000 :</p>
-----	-----	---------------------------	---

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		*PASWD	<p>Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.</p> <p>Permet, sous IMS, de coder un mot de passe au niveau de l'écran (génération de la macro PASSWORD au niveau du MID). Cette Rubrique doit être décrite dans le Dictionnaire et avoir une longueur inférieure ou égale à 8 caractères.</p> <p>IMS : GESTION DU LOGICAL PAGING</p> <p>Voir aussi les zones TYPE DE ZONE SOURCE et CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE de cet écran.</p> <p>Pour distinguer les différents LPAGE du MOD, il faut utiliser une zone de quatre caractères qui constituera le paramètre COND de la macro LPAGE. Elle sera alimentée avec les 4 derniers caractères du code Ecran. Elle est ensuite appelée dans l'Ecran, à n'importe quelle position (sa nature est forcée à P).</p> <p>Opérateur de pagination logique : cette Rubrique doit au préalable être définie, avec une longueur maximum de 5 caractères.</p> <p>Pour la gestion du LOGICAL PAGING, voir le chapitre "Description d'une Transaction", sous-chapitre "Compléments d'un Dialogue (-O)".</p> <p>APPEL D'UN AUTRE ECRAN :</p> <p>Code de l'Ecran appelé (avec la valeur 'S' dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE).</p> <p>Si l'Ecran appelé contient lui-même un appel d'Ecran, ce dernier appel est ignoré dans l'appel de premier niveau.</p> <p>TITRE D'UN ECRAN :</p> <p>Code de l'Ecran : en indiquant la valeur T dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE, permet de faire apparaître le nom en clair de l'Ecran indiqué (cette option peut être utilisée pour décrire un Ecran de type menu).</p> <p>LIBELLE FIXE :</p> <p>Sur la liste des Rubriques d'un Ecran (CH: -CE),</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE un libellé fixe (Nature de la Rubrique dans l'écran 'L') peut être créé sur l'écran obtenu par les codes opération C1 ou C2. Il suffit de laisser la zone code Rubrique à blanc, après avoir renseigné le numéro de ligne. La valeur du libellé est alors précisée dans la zone LIBELLE de la ligne, qui n'est accessible qu'avec le code opération C2. Ses caractéristiques autres que sa valeur sont par contre modifiables sur l'écran obtenu par le code opération C1. Toutes ses caractéristiques sont modifiables sur l'écran de maquettage, obtenu par le choix -L ou -M. Le caractère '/' sert de délimiteur à la fin du libellé. Il est cependant possible d'intégrer des '/' à l'intérieur du libellé. Le '/' situé le plus à droite est alors considéré comme le délimiteur. Un libellé fixe est limité à 30 caractères, sauf dans le cas où il est constitué par la répétition d'un seul caractère. La limite est alors de 160 caractères.
6	1	BLANC	<p>TYPE DE POSITIONNEMENT</p> <p>POSITIONNEMENT RELATIF : -----</p> <p>Les numéros de ligne et de colonne indiqués correspondent à un déplacement par rapport à la zone précédente dans la liste.</p> <p>Le calcul du déplacement par rapport à la zone précédente est de deux types, en fonction de la nature de cette zone : Rubrique (élémentaire ou répétée, quelle que soit sa présentation) ou appel d'Ecran.</p> <p>Si la zone précédente est une Rubrique, le déplacement est calculé à partir de la position située en haut et à droite du contenu de la Rubrique précédente (et non du libellé).</p> <p>Les exemples suivants montrent en x la 1ère position du calcul du positionnement relatif pour la Rubrique suivante, avec différents types de présentation et de répétition de la Rubrique :</p> <p>LIBELLE LIBELLE.....: CONTENUx CONTENUx</p> <p>LIBELLE LIB: CONT(1) LIB: CONT(1)x CONT(1) CONT(1)x LIB: CONT(2) LIB: CONT(2) CONT(2) CONT(2) CONT(3) CONT(3) etc.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		A	<p>Dans le second cas (appel d'Ecran), le déplacement est calculé à partir de la position située en bas et à droite du rectangle que forme un Ecran appelé dans l'Ecran appelant.</p> <p>POSITIONNEMENT ABSOLU -----</p> <p>Le numéro de ligne et le numéro de colonne correspondent à l'adresse absolue de la Rubrique dans l'Ecran.</p> <p>MODIFICATION DU POSITIONNEMENT -----</p> <p>(A utiliser pour modifier le positionnement avec affichage de la maquette, obtenu par le choix -L).</p>
		+	<p>Les valeurs indiquées pour le numéro de ligne et le numéro de colonne s'ajoutent aux valeurs existantes.</p>
		-	<p>Les valeurs indiquées se retranchent aux valeurs existantes.</p>
			<p>REMARQUES SUR LE POSITIONNEMENT -----</p> <p>La position définie par le type de positionnement, le numéro de ligne et le numéro de colonne est celle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du premier caractère du contenu si l'option de présentation est Rubrique seule ou Rubrique surmontée du libellé en-tête de colonne ; - du premier caractère du libellé sinon.
7	2		<p>POSITIONNEMENT : NUMERO DE LIGNE</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>En positionnement relatif, c'est le nombre d'inter-lignes entre les deux Rubriques. Si l'option de présentation correspond à un en-tête de colonne, le nombre de lignes de l'en-tête est automatiquement ajouté, en génération, au nombre indiqué dans numéro de ligne.</p> <p>En positionnement absolu, c'est le numéro de ligne dans l'Ecran.</p> <p>Le Système vérifie le dépassement du nombre de lignes.</p> <p>Si le numéro de ligne et le numéro de colonne sont tous les deux égaux à zéro (valeurs par défaut), la</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
8	3		<p>Rubrique est automatiquement positionnée sur le prochain point de tabulation libre.</p> <p>POSITIONNEMENT : NUMERO DE COLONNE</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>En positionnement relatif :</p> <p>Si le numéro de ligne est zéro, c'est le nombre d'espaces qui séparent deux Rubriques sur une même ligne. Si le numéro de ligne est supérieur à zéro, le numéro de colonne correspond à un positionnement absolu.</p> <p>En positionnement absolu :</p> <p>C'est l'adresse de la Rubrique dans la ligne. La valeur zéro correspond par défaut à la colonne 2 en génération (colonne 1 réservée à l'attribut). La valeur 1 est possible : dans ce cas l'attribut est situé sur la ligne précédente.</p> <p>Le Système détecte le dépassement de longueur pour une ligne et la superposition de zones. Il ne vérifie pas la présence d'un espace libre pour l'attribut devant chaque zone.</p> <p>Si le numéro de ligne et le numéro de colonne sont tous deux égaux à zéro (valeurs par défaut), la Rubrique est automatiquement positionnée sur le prochain point de tabulation libre.</p>
9	1		<p>NATURE DE LA RUBRIQUE DANS L'ECRAN</p> <p>Les différentes valeurs possibles se répartissent en trois groupes :</p> <p>RUBRIQUES ELEMENTAIRES -----</p> <p>F Rubrique affichée et protégée à l'écran, mais reçue par le programme.</p> <p>P Rubrique affichée et protégée à l'écran, et non reçue par le programme.</p> <p>Dans les deux cas qui précèdent, si la Rubrique n'a pas de format conversationnel, c'est son format d'édition qui est utilisé pour l'affichage à l'écran.</p> <p>V Rubrique affichée et non protégée à l'écran (saisissable par l'utilisateur), et reçue par le programme. Dans ce cas, si la Rubrique n'a pas de format conversationnel, c'est son format interne étendu avec prise</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>en compte du signe et de la virgule qui est utilisé.</p> <p>O Libellé de la Rubrique uniquement.</p> <p>L Libellé fixe. (Voir zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN')</p> <p>T Titre de l'Ecran dont le code est indiqué dans la zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN'. (Voir zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN').</p> <p>RUBRIQUES GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE -----</p> <p>Les Rubriques de l'Ecran se répartissent en trois catégories : l'en-tête, la partie répétitive et le bas d'écran.</p> <p>Toutes les Rubriques apparaissant dans la liste après une Rubrique de type groupe appartiennent à la catégorie définie, jusqu'à la prochaine Rubrique groupe ou la fin de la liste. Les Rubriques apparaissant avant la première Rubrique groupe appartiennent à la catégorie en-tête.</p> <p>R Partie répétitive.</p> <p>Z Bas d'écran.</p> <p>Il peut y avoir au maximum une Rubrique groupe de chaque type par Ecran. Outre la nature on peut définir sur une Rubrique groupe : un positionnement, une option de présentation qui s'applique par défaut à toutes les Rubriques de la catégorie et, pour la catégorie répétitive uniquement, une répétition verticale et une répétition horizontale déterminant le nombre de lignes d'une occurrence.</p> <p>APPEL D'ECRAN -----</p> <p>S Appel d'un autre Ecran. Le code de l'Ecran appelé est alors indiqué à la place du code Rubrique. Il apparaîtra dans les références croisées.</p> <p>W TANDEM : Appel d'un écran OVERLAY. La description de l'écran appelé apparaîtra en SCREEN-SECTION en overlay, sa gestion étant à la charge de l'utilisateur.</p>
10	1		<p>PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)</p> <p>Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE appelée dans l'Ecran.
			<p>Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le libellé long (36 positions) : c'est le nom en clair de la Rubrique, défini sur sa fiche (E.....), . Le libellé court (18 positions), . Le libellé relationnel (18 positions), . Le libellé en-tête de colonne, <p>renseignés sur l'Ecran de description de la Rubrique (E.....D).</p>
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur (option interdite au niveau de la description d'un Dialogue).
		L	<p>Rubrique précédée du libellé long cadré à gauche sur 36 positions, valeur par défaut au niveau du Dialogue.</p> <p>EXEMPLE :</p> <p>libellé.....: contenu</p>
		M	<p>Rubrique précédée du libellé long cadré à droite sur 36 positions.</p> <p>Exemple :</p> <p style="text-align: right;">libellé: contenu</p>
		N	<p>Rubrique précédée du libellé long utile (suppression des blancs à droite).</p> <p>EXEMPLE :</p> <p>libellé: contenu</p>
		S	Rubrique précédée du libellé court cadré à gauche sur 18 positions.
		T	Rubrique précédée du libellé court cadré à droite sur 18 positions.
		U	Rubrique précédée du libellé court utile (suppression des blancs à droite).

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		R	Rubrique précédée du libellé relationnel cadré à gauche sur 18 positions. REMARQUE : Pour toutes les options citées ci-dessus, le caractère ':' est généré (sauf pour les libellés seuls (nature 'O')).
		F	Rubrique seule.
		1	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur une seule ligne. EXEMPLE : Libellé contenu
		2	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur deux lignes.
		3	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur trois lignes. Pour ces trois dernières options, la longueur prise en compte pour les positionnements relatifs est la plus grande des longueurs du contenu et du libellé.
			ATTRIBUTS DE LA ZONE
11	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
12	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
13	1	BLANC N B R	ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video.

NUM	LON	CLASSE VALEUR U	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
14	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
15	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
16	1	W R P Y G T B	ATTRIBUT DE COULEUR Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
17	1	Y	POSITIONNEMENT DU CURSEUR Cette zone a une double signification : Elle permet de repérer la Rubrique sur laquelle le curseur se positionnera par défaut. Positionnement du curseur sur la Rubrique. Configuration IMS : En l'absence de cette valeur, le curseur se positionne sur la première rubrique de l'écran; sauf en cas de LOGICAL PAGING (option LPAGE) où le curseur se positionne en haut de l'écran. Elle permet également d'écraser l'option par défaut (saut automatique du curseur en cas de zone protégée).
18	2		NOMBRE DE REPETITIONS HORIZONTALES ZONE NUMERIQUE PURE Indique le nombre de répétitions de la Rubrique sur une même ligne. Le libellé n'est répété que s'il est de type en-tête de colonne. Les diverses occurrences de la Rubrique sont séparées par un espace. Cette répétition n'est possible que pour une Rubrique élémentaire.

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Catégorie répétitive : Le nombre de répétitions horizontales de la Rubrique de début de la catégorie répétitive sert à déterminer le nombre de lignes de chaque occurrence.</p>
19	2		<p>NOMBRE DE REPETITIONS VERTICALES</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>Le libellé n'est répété que s'il est du type ligne.</p> <p>Pour une Rubrique élémentaire :</p> <p>Peut être combiné avec le nombre de répétitions horizontales. La ou les occurrences horizontales de la Rubrique sont répétées verticalement.</p> <p>Pour la partie répétitive :</p> <p>L'ensemble des Rubriques et des libellés de la partie répétitive, qui peut comporter plusieurs lignes, est répété verticalement.</p>
20	1	<p>BLANC</p> <p>R</p> <p>S</p> <p>P</p> <p>F</p>	<p>PRESENCE DE LA RUBRIQUE</p> <p>Permet de spécifier divers contrôles à effectuer sur la Rubrique.</p> <p>1) Contrôle de présence :</p> <p>Rubrique facultative.</p> <p>Rubrique obligatoire. Elle doit être renseignée en création du Segment et ne peut pas être effacée en modification.</p> <p>Identique à 'R', mais les -D de la Rubrique ne sont pas utilisés pour les contrôles. (s'il figure sur la première ligne d'appel).</p> <p>Rubrique facultative. Le contrôle est conditionné par la présence de la Rubrique si le 'P' est sur la première ligne d'appel de la Rubrique. La mise à jour est conditionnée par la présence de la Rubrique pour le Segment indiqué sur la ligne d'appel qui porte le 'P' (Options 'M', '+', '-').</p> <p>Identique à 'P', mais les -D de la Rubrique ne sont pas utilisés pour les contrôles. (s'il figure sur la première ligne d'appel).</p> <p>2) Indiqué OBLIGATOIREMENT sur la première ligne d'appel de la Rubrique :</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		N	Prise en compte uniquement des contrôles indiqués sur les '-CE' de l'Ecran (pas de contrôle d'après les valeurs indiquées sur les '-D' de la Rubrique).
		E	3) Associé à la Rubrique PFKEY : Contrôle des valeurs de débranchement.
21	1	O	<p>OPTION DE TRAITEMENT</p> <p>Cette option permet d'indiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> . l'utilisation de la Rubrique comme 'Code opération' pour l'Ecran, . ou l'utilisation de la Rubrique comme 'Code action' pour la catégorie, . ou les contrôles à effectuer sur la Rubrique. <p>Au niveau de l'Ecran : -----</p> <p>Le module DIALOGUE génère le traitement automatique de 6 opérations standard - affichage, mise à jour, suite d'écran, abandon de conversation, même écran, appel d'un autre écran - en fonction des valeurs d'un code opération interne (OPER, voir la structure standard de la procédure dans l'Annexe du Manuel de Référence DIALOGUE).</p> <p>Code opération</p> <p>Cette rubrique est le code opération externe.</p> <p>La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de OPER est établie :</p> <ul style="list-style-type: none"> . soit au niveau du dictionnaire (Description de la Rubrique, lignes de type 'O'), . soit au niveau de l'Ecran pour cette Rubrique (-ce) sur une ligne avec "option de mise à jour" = 'V': la valeur de OPER est indiquée dans la zone CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR, la valeur de la Rubrique dans la zone CODE DU SEGMENT SOURCE. La Rubrique doit être variable (nature 'V'). <p>Au niveau d'une catégorie -----</p> <p>Le module DIALOGUE donne la possibilité de définir</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		I	<p>quatre types d'action : création, modification, annulation, création ou modification implicite, et génère automatiquement les traitements en fonction des valeurs d'un code action interne (CATM, voir le chapitre "ANNEXE", sous-chapitre "Tableau des Variables et Constantes").</p> <p>Code mouvement</p> <p>Cette Rubrique est le code action externe. La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de CATM est établie</p> <p>. soit au niveau du Dictionnaire (Description de la Rubrique, lignes de type 'I'),</p> <p>. soit au niveau de l'Ecran pour cette Rubrique, sur une ligne avec "option de mise à jour" = 'V': la valeur de CATM est indiquée dans la zone CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR, la valeur de la Rubrique dans la zone CODE DU SEGMENT SOURCE. La Rubrique doit être variable (nature 'V').</p> <p>Au niveau d'une Rubrique -----</p> <p>On indique les types de mouvement pour lesquels les contrôles sur la Rubrique de l'Ecran sont à effectuer.</p>
		T	Rubrique à contrôler en modification, création, annulation.
		X	Rubrique à contrôler en création, modification.
		A	Rubrique à contrôler hors mise à jour.
		BLANC	Rubrique à contrôler et mettre à jour systématiquement.
22	1		<p>OPTION DE MISE A JOUR</p> <p>Cette zone a une double signification :</p> <p>1) Pour les Rubriques qui servent à orienter le Dialogue vers un autre Ecran, elle permet de préciser :</p> <p>S Simulation uniquement. Dans ce cas, la prise en compte de la valeur de la zone (ou de la touche fonction) ne s'effectuera que lors de la simulation : Options C1 ou C3 pour le choix -SIM.</p> <p>G Prise en compte à la génération également.</p> <p>Dans ces 2 cas, l'Ecran vers lequel il faut se débrancher est indiqué dans la zone MISE A JOUR, la valeur</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>correspondante de la Rubrique (ou de la touche fonction) dans la zone SOURCE. Un code Ecran non renseigné indique la fin du dialogue.</p> <p>La valeur G peut être utilisée avec débranchement différé (cf. zone TYPE DE RUBRIQUE SOURCE).</p> <p>2) Pour les Rubriques utilisées en mise à jour :</p> <p>M Mise à jour par substitution (option par défaut).</p> <p>+ Mise à jour par addition conditionnée.</p> <p>- Mise à jour par soustraction conditionnée.</p> <p>Les mises à jour ne sont effectuées que si aucune erreur n'est décelée dans l'Ecran.</p> <p>P Contrôle par PERFORM, dans ce cas, la sous-fonction à appeler est saisie dans la zone MISE A JOUR et la zone intermédiaire à passer dans la zone source.</p> <p>Contrôle effectué après tous les contrôles standard, et uniquement si la Rubrique n'a pas déjà été signalée comme ayant une erreur de présence ou de classe. En cas de contrôle de contenu défini dans le Dictionnaire il est effectué même si le contenu de la Rubrique est erroné.</p> <p>V Valeur à contrôler :</p> <p>. pour une Rubrique, vient en complément des lignes de description de la Rubrique, soit pour indiquer des valeurs supplémentaires à contrôler, soit pour décrire les valeurs internes du code opération OPER ou du code mouvement CATM (combinée avec les options de traitement O ou I).</p> <p>. pour la Rubrique spéciale PFKEY, est utilisée pour décrire les valeurs internes du code opération OPER (combinée avec l'option de traitement O).</p>
23	1		<p>TYPE D'ALIMENTATION</p> <p>Permet de préciser le contenu de la zone LIBELLE.</p> <p>BLANC La zone contient une valeur de libellé</p> <p>I La zone contient une valeur initiale, codée sur n caractères. Cette valeur initiale est positionnée dans le programme transactionnel.</p> <p>P La zone contient une valeur de présentation, qui modifie la valeur par défaut définie au niveau rubrique.</p>

NUM LON	CLASSE VALEUR A	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE Cette option n'est applicable qu'aux libellés. Elle permet d'initialiser une zone de plus de 30 caractères par la répétition d'un caractère. La structure de la zone libellé est alors la suivante : nnn X où nnn est le nombre de répétitions désiré, et X le caractère d'initialisation.
		<p>MISE A JOUR (CODE SEGMENT, RUBRIQUE)</p> <p>Dans le cas standard, on indique le code du Segment et de la Rubrique (si elle est différente de celle du -CE) à mettre à jour, sauf pour les Rubriques qui ne sont pas saisissables et ne peuvent pas être transférées.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type S ou G, cette zone groupe contient le code de l'Ecran à appeler.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type P, cette zone groupe contient la sous-fonction appelée.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type V :</p> <ul style="list-style-type: none"> . pour une Rubrique, cette zone contient la valeur à contrôler ou, si le type d'option de traitement de la Rubrique est I ou O, les valeurs possibles des codes internes OPER ou CATM. . pour la Rubrique spéciale PFKEY cette zone contient les valeurs possibles du code opération interne OPER. <p>Les valeurs possibles des variables OPER et CATM sont décrites en Annexe du présent Manuel. Il est également possible de renseigner ces valeurs sur l'Ecran de description de la Rubrique concernée. (Pour plus de détails, consulter le Manuel de Référence DICTIONNAIRE, Chapitre "Rubriques : Description").</p>
24 4		<p>CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR</p> <p>Dans le Programme généré associé à l'Ecran, c'est le code du Segment auquel appartient la Rubrique à mettre à jour à partir de la Rubrique dans l'Ecran.</p> <p>Dans le cas standard, on indique le code du Segment et de la Rubrique (si elle est différente de celle du -CE) à mettre à jour, sauf pour les Rubriques qui ne sont pas saisissables et ne peuvent pas être transférées.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type S ou G, cette zone groupe contient le code de l'Ecran à appeler.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>En cas d'option de mise à jour de type P, cette zone groupe contient la sous-fonction appelée.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type V :</p> <p>. pour une Rubrique, cette zone contient la valeur à contrôler ou, si le type d'option de traitement de la Rubrique est I ou O, les valeurs possibles des codes internes CATM ou OPER.</p> <p>. pour la Rubrique spéciale PFKEY cette zone contient les valeurs possibles du code opération interne OPER.</p> <p>Les valeurs possibles des variables OPER et CATM sont décrites en Annexe du présent Manuel. Il est également possible de renseigner ces valeurs sur l'Ecran de description de la Rubrique concernée. (Pour plus de détails, consulter le Manuel de Référence DICTIONNAIRE, Chapitre "Rubriques : Description").</p>
25	6		<p>CODE RUBRIQUE CORRESPONDANTE</p> <p>(Valeur par défaut : code de la Rubrique.)</p> <p>La valeur par défaut fonctionne également en modification.</p>
26	1	BLANC * D M S	<p>TYPE DE ZONE SOURCE</p> <p>1) Précise le contenu de la zone source qui sert à l'alimentation d'une Rubrique en affichage :</p> <p>La zone source est une zone standard.</p> <p>La zone source n'est pas une zone standard. Dans ce cas, l'utilisateur peut codifier un nom-donnée quelconque dans la zone source, qui sera reprise telle quelle dans le programme généré.</p> <p>2) Utilisé avec l'option de mise à jour 'G' :</p> <p>D Assure le débranchement à l'Ecran souhaité après tous les traitements liés à la réception du message (la variable OPER est positionnée à la valeur O).</p> <p>M Mêmes fonctionnalités que le 'D' ci-dessus mais la variable OPER est positionnée à la valeur M.</p> <p>3) IMS :</p> <p>S Repère l'opérateur de pagination logique ou la zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.</p>
			AFFICHAGE (CODE SEGMENT, RUBRIQUE)

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Dans le cas standard, on indique le code du Segment et de la Rubrique (si elle est différente de celle du -CE) source pour affichage.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'S' ou 'G', cette zone groupe contient la valeur de la zone (ou PFKEY) permettant l'appel de l'Ecran désiré.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'V' combinée avec une option de traitement 'O' ou 'I', cette zone contient la valeur permettant l'initialisation du code opération interne (OPER) ou du code mouvement interne (CATM).</p> <p>Dans ces deux cas les valeurs peuvent ne pas être saisies entre Quote.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'P' (PERFORM) cette zone groupe contient la zone intermédiaire à passer. Cette zone sera alimentée à partir de la zone de saisie avant le débranchement à la sous-fonction.</p>
27	4	OLP COND	<p>CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE</p> <p>Dans le programme généré associé à l'Ecran, c'est le code du Segment auquel appartient la Rubrique qui met à jour la Rubrique de l'Ecran.</p> <p>IMS : Opérateur de pagination logique.</p> <p>IMS : Zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.</p> <p>Dans le cas standard, on indique le code du Segment et de la Rubrique (si elle est différente de celle du -CE) source pour affichage.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'S' ou 'G', cette zone groupe contient la valeur de la zone (ou PFKEY) permettant l'appel de l'Ecran désiré.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'V' combinée avec une option de traitement 'O' ou 'I', cette zone contient la valeur permettant l'initialisation du code opération interne (OPER) ou du code mouvement interne (CATM).</p> <p>Dans ces deux cas, les valeurs peuvent ne pas être saisies entre quotes, sauf si la valeur est blanc.</p> <p>En cas d'option de mise à jour de type 'P' (PERFORM) cette zone groupe contient la zone intermédiaire à passer. Cette zone sera alimentée à partir de la zone de saisie avant le débranchement à la sous-fonction.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
28	6		<p>RUBRIQUE SOURCE</p> <p>Option par défaut : code de la Rubrique. Cette option fonctionne également en modification. Le code Rubrique reste à blanc.</p>
29	2	06 A 98	<p>NIVEAU DES TRAITEMENTS GENERES</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>Le module DIALOGUE génère automatiquement dans le programme associé à l'Ecran :</p> <ul style="list-style-type: none"> . une sous-fonction de la fonction 20 par Rubrique de l'Ecran à contrôler ; . une sous-fonction des fonctions 25, 35 et 60 par Segment auquel on accède. <p>Se reporter au Manuel de Référence LANGAGE STRUCTURE pour la définition des notions de fonction, de sous-fonction et de niveau.</p> <p>Voir la liste des fonctions du programme généré au chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure standard de la procédure".</p> <p>Ce niveau hiérarchique est à 10 par défaut. Il peut être modifié pour une Rubrique ou pour un Segment.</p>

3.4. MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M)

MAQUETTAGE DYNAMIQUE DE L'ECRAN

L'utilisateur dispose d'un moyen plus souple pour maquetter un Ecran, l'écran de Maquettage Dynamique, obtenu par le choix :

CH: OaaaaaaM

En effet, à la différence du choix -L, le choix -M permet de maquetter un Ecran sans indication du numéro de ligne.

Pour mettre en oeuvre ce type de maquettage, l'utilisateur dispose de cinq caractères spéciaux :

! FONCTION	! VALEUR PAR DEFAULT	!
! délimiteur de début de fenêtre	! <	!
! délimiteur de fin de fenêtre	! >	!
! positionnement absolu	! \$!
! positionnement relatif	! £	!
! demande de modification	! ?	!

Les caractères figurant dans le tableau ci-dessus sont pris par défaut. Toutefois il est possible de les remplacer, en les écrasant par d'autres valeurs en bas d'écran.

Ces caractères permettent de positionner les champs directement à l'écran et de décrire simultanément leurs caractéristiques en création.

L'utilisateur saisit les caractères de positionnement, le système affecte alors un numéro d'ordre à chacun d'entre eux si l'utilisateur ne l'a pas encore fait. Ce dernier entre alors les caractéristiques de chaque champ sur la ligne de commande située en bas de l'écran.

La prise en compte des mouvements se fait dès que l'utilisateur renseigne la zone choix et transmet.

>>>> Si vous utilisez la Station de Travail VisualAge Pacbase, l'interface graphique des fenêtres correspondantes est documentée dans le Manuel de Référence de la Station.

EXEMPLE DE MISE EN OEUVRE

L'exemple suivant montre comment utiliser ce maquetage.

L'utilisateur veut entrer trois Rubriques dans l'écran, dont une avec positionnement absolu et deux en positionnement relatif.

```
+-----+
! $           ! .positionnement des champs sur
! £         £ ! un écran vide
!           !
!           !
!           !
+-----+
```

--> ENTREE <--

PACBASE affiche un écran en attribuant un numéro d'ordre aux 3 caractères spéciaux et demande des informations sur la première Rubrique (POS: 1) en ligne de commande.

```
+-----+
! $1           ! .réaffichage avec attribution
! £2         £3 ! d'un numéro d'ordre
!           !
!-----!
!POS: 1 RUB:   (...)!
+-----+
```

L'utilisateur entre les caractéristiques du premier champ, en l'occurrence le code de la Rubrique 'MAT'.

```
+-----+
! $1           !
! £2         £3 !
!           !
!-----!
!POS: 1 RUB: MAT (...)! .entrée des caractéristiques
+-----+ de chaque champ sur la ligne
de commande
```

--> ENTREE <--

PACBASE affiche le premier champ en positionnement absolu (NUMERO:....) et demande les caractéristiques de la seconde Rubrique (POS: 2) sur la ligne de commande.

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M)

3
 4

```
+-----+
! NUMERO:....      ! .affichage étape par étape des
! £2      £3      ! zones renseignées
!
!-----!
!POS: 2 RUB: NOM  (...)!
+-----+
```

--> ENTREE <--

PACBASE affiche le second champ en positionnement relatif (NOM....) et demande les caractéristiques de la troisième Rubrique (POS: 3) sur la ligne de commande.

```
+-----+
! NUMERO:....      !
! NOM:....£3      ! ... avec alignement automatique si
!                  ! l'espace initialement alloué
!-----!                  est trop petit
!POS: 3 RUB: PRENOM(..)!
+-----+
```

--> ENTREE <--

L'utilisateur entre les caractéristiques du troisième champ (PRENOM:...) et le système affiche la maquette complète de l'Écran.

```
+-----+
! NUMERO:....      ! .affichage de l'écran complet
! NOM:.... PRENOM:... ! une fois toutes les zones
!                  ! renseignées.
!
!-----+
```

AJOUT DE ZONES

La création de zones supplémentaires se fait de la même façon que l'élaboration de la maquette.

L'utilisateur veut ajouter une quatrième zone dans l'écran. Il entre le caractère spécial correspondant au positionnement qu'il désire.

```
+-----+  
! NUMERO:....      !  
! NOM:....PRENOM:... !  
! £                ! .positionnement de la zone  
!                 !  
!                 !  
+-----+
```

--> ENTREE <--

Un numéro d'ordre est automatiquement attribué et le système demande les caractéristiques de la zone (POS: 1).

```
+-----+  
! NUMERO:....      !  
! NOM:....PRENOM:... ! .attribution d'un numéro  
! £1               ! d'ordre  
!-----!  
!POS: 1 RUB: NAISSANCE ! .entrée des caractéristiques  
+-----+ de la zone
```

L'utilisateur entre les caractéristiques de la quatrième zone (DATE NAISS.:.....) sur la ligne de commande.

--> ENTREE <--

```
+-----+  
! NUMERO:....      !  
! NOM:.... PRENOM... !  
! DATE NAISS.:..... ! .affichage de la zone  
!                 !  
!                 !  
+-----+
```

La maquette complète de l'Ecran s'affiche alors.

MODIFICATION DU POSITIONNEMENT

Si l'utilisateur veut modifier le positionnement d'un ou plusieurs champs, il doit délimiter la zone à modifier en utilisant les délimiteurs de début et de fin de fenêtre < et >.

Ensuite, il pourra travailler dans cette fenêtre comme s'il était sur l'écran complet.

```
+-----+
! NUMERO:....      !
! <NOM:....PRENOM:... ! .délimitation de la partie à
! >DATE NAISS.:.....! modifier
!                  !
!                  !
+-----+
```

Attribution de numéros d'ordre aux champs appartenant à la fenêtre (ici £1 et £2 pour NOM et PRENOM) :

--> ENTREE <--

```
+-----+
! NUMERO:....      !
! £1.....£2.....! .affichage du positionnement
! DATE NAISS.:.....! initial
!                  !
!                  !
+-----+
```

L'utilisateur peut modifier la position des champs, en supprimer certains ou en créer de nouveaux. Dans ce cas, l'utilisateur annule £2, change la position de £1 et demande la création d'un nouveau champ (£).

```
+-----+
! NUMERO:....      !
! £          £1      ! .modification des positions,
! DATE NAISS.:.....! suppression ou addition de zones.
!                  !
!                  !
+-----+
```

--> ENTREE <--

Si l'utilisateur veut créer un nouveau champ, un nouveau numéro d'ordre (£3) est automatiquement attribué et le système demande les caractéristiques du nouveau champ (POS: 3).

```
+-----+
! NUMERO:....      !
!£3      NOM:....  ! .en cas de création, un numéro
! DATE NAISS.:.....! est attribué.
!-----!
!POS: 3 RUB: TYPE (...)! .saisie des caractéristiques
+-----+ de la zone créée
```

L'utilisateur entre les caractéristiques de la zone TYPE.

--> ENTREE <--

```
+-----+
! NUMERO:....      ! .affichage de l'écran complet
! TYPE:.... NOM:.... !
! DATE NAISS.:.....!
!                   !
!                   !
+-----+
```

La maquette complète de l'Ecran s'affiche alors.

POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR UNE ZONE

Si l'utilisateur ne se souvient pas du code d'une zone affichée à l'écran, il peut signaler cette zone à l'aide des délimiteurs de début et de fin de fenêtre. Le Système affiche un écran où le champ signalé est remplacé par £ ou \$, suivi du numéro d'ordre attribué. Ensuite, l'utilisateur remplace le £ ou \$ par le caractère de demande de modification (? par défaut) : le Système affiche alors le code de la Rubrique et ses caractéristiques sur la ligne de commande.

EXEMPLE

L'utilisateur désire obtenir des informations sur la zone NOM.

```
+-----+
! NUMERO:....      !
!<>OM..... PRENOM.... ! .repérage de la zone
! DATE NAISS:..... !
!                  !
!                  !
+-----+
```

-->ENTREE<--

Un numéro d'ordre est attribué à la zone.

```
+-----+
! NUMERO:....      !
!f1      PRENOM.... ! .affichage du positionnement
! DATE NAISS:..... ! initial
!                  !
!                  !
+-----+
```

L'utilisateur entre un ? sur la zone f1.

```
+-----+
! NUMERO:....      !
!?1      PRENOM:.... ! .remplacement du caractère
! DATE NAISS.:..... ! par ?
!                  !
!                  !
+-----+
```

-->ENTREE<--

Les caractéristiques de la zone s'affichent sur la ligne de commande.

```
+-----+
! NUMERO:....      !
! ?1      PRENOM:....> ! .affichage des caractéristi-
! DATE NAISS:..... ! ques de la Rubrique
!-----!
! POS: 1 RUB: NOM (...)!
+-----+
```

Ensuite, l'utilisateur peut modifier les informations affichées sur la ligne de commande.

TRAITEMENT DES CATEGORIES REPETITIVES

Pour créer une catégorie répétitive, l'utilisateur positionne un \$R ou £R au début de la catégorie répétitive. Puis il entre les caractères de positionnement correspondant aux Rubriques de la catégorie répétitive et le maquetage s'effectue comme dans l'exemple précédent.

Hauteur de chaque occurrence :

L'utilisateur a la possibilité de définir une catégorie répétitive avec une ou plusieurs lignes par occurrence. Le nombre de lignes des occurrences est déterminé par le nombre de répétitions horizontales de la Rubrique de début de catégorie répétitive.

Exemple :

Soit la catégorie répétitive suivante:

```
DATE:.....      QUANTITE COMMANDEE: .....
```

Si l'utilisateur affecte à la Rubrique de début les valeurs 00 pour le nombre de répétitions horizontales et 03 pour le nombre de répétitions verticales, la maquette affichée se présente ainsi :

```
DATE:.....      QUANTITE COMMANDEE: .....
```

```
DATE:.....      QUANTITE COMMANDEE: .....
```

```
DATE:.....      QUANTITE COMMANDEE: .....
```


En revanche, si le nombre de répétitions horizontales était 02, la maquette affichée se présenterait ainsi :

DATE:..... QUANTITE COMMANDEE:

DATE:..... QUANTITE COMMANDEE:

DATE:..... QUANTITE COMMANDEE:

Dans ce dernier cas la catégorie répétitive occupe 2 lignes.

REMARQUE :

Dès qu'une modification de nature à changer la hauteur de la catégorie répétitive (par exemple, ajout d'une Rubrique) intervient, le nombre de répétitions horizontales est mis à jour automatiquement.

Cette remarque ne se vérifie que lors de l'utilisation de l'écran -M.

Pour le bas d'écran, l'utilisateur utilise les caractères et £Z.

EXEMPLE DE MISE EN OEUVRE

```
+-----+
!$R££      !
!           ! .entrée des caractères de
!           ! positionnement
!           !
!           !
+-----+
```

--> ENTREE <--

```
+-----+
!$R£1£2    !
!           ! .entrée des caractéristiques
!           ! de la Rubrique DEBUT.
!-----!
!POS:R G RUBRIQ N RH RV!
!RET:  R DEBUT  R 01 03!
+-----+
```

--> ENTREE <--

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M)

3
 4

```
+-----+
! f1f2          !
!  1 2          ! .entrée des caractéristiques
!  1 2          ! de la Rubrique positionnée
!-----!      ! en f1.
!POS:1 G RUBRIQ N RH RV!
!RET:  R NOM    V    !
+-----+
```

--> ENTREE <--

```
+-----+
!  NOM:....f2    !
!  NOM:.... 2    ! .entrée des caractéristiques
!  NOM:.... 2    ! de la Rubrique positionnée
!-----!      ! en f2.
!POS:2 G RUBRIQ N RH RV!
!RET:  R AGE    V    !
+-----+
```

--> ENTREE <--

```
+-----+
!  NOM:.... AGE: .. !
!  NOM:.... AGE: .. ! .affichage de la maquette
!  NOM:.... AGE: .. ! complète.
!                    !
!                    !
!                    !
+-----+
```

RETOUR AU PREMIER ECRAN

A partir de l'écran où il définit les caractéristiques des Rubriques appelées, l'utilisateur peut à tout moment revenir sur l'écran initial en saisissant un R dans la zone RET.

RESTRICTIONS D'UTILISATION

Le maquettage à l'aide du choix -M n'est possible que pour les écrans dont le nombre de lignes d'appel de Rubriques (-CE) est inférieur ou égal à 100 (y compris les lignes SUITE).

Le nombre de numéros d'ordre affectés lors d'une transmission est limité à 36. Il n'est donc pas possible d'ouvrir plus de 36 fenêtres.

Il n'est pas possible d'appeler ou de modifier les Rubriques en colonne 1. En revanche, ceci reste possible avec les autres écrans (-L et -CE).

CATEGORIES IMBRIQUEES

La description de certains écrans nécessite l'emploi de catégories imbriquées (zones d'en-tête situées après le début de la catégorie répétitive, par exemple). C'est notamment le cas lorsque chaque ligne d'une catégorie répétitive doit être précédée ou suivie d'un libellé spécifique. Pour décrire de tels écrans au moyen du maquettage dynamique, il faut tenir compte du fait qu'en création les Rubriques sont préalablement affectées à une catégorie en fonction de leur position sur l'écran. Cette affectation préalable est modifiable par utilisation de la zone "GROUPE D'APPARTENANCE" de la ligne de commande.

EXEMPLE

On veut créer l'écran suivant :

```
+-----+  
! 1.NOM:xx PRENOM: xx !  
! 2.NOM:   PRENOM:   !  
! 3.NOM:   PRENOM:   !  
!           !  
!           !  
!           !  
+-----+
```

Plusieurs solutions sont possibles :

1-Création en plusieurs temps (par catégorie)

Il faut d'abord créer les libellés automatiquement affectés à l'en-tête.

```
+-----+  
!£1           !  
!£2           !  
!£3           !  
!           !  
+-----+
```

Après description des libellés, il faut créer la catégorie répétitive :

```
+-----+
! 1.$R£1   £2       !
! 2.                !
! 3.                !
!                !
+-----+
```

2-Utilisation de la catégorie bas d'écran :

```
+-----+
!£1$R£2   £3       $Z!
!£4                !
!£5                !
!                !
+-----+
```

Compte-tenu de leurs emplacements, la position 1 (correspondant au libellé "1.") est préaffectée à l'en-tête, les positions 4 et 5 (correspondant aux libellés "2." et "3.") sont préaffectées au bas d'écran.

3-Modification de la catégorie d'appartenance

Il existe une autre façon de créer ce même écran :

```
+-----+
!£1$R£2   £3       !
!£4                !
!£5                !
!                !
+-----+
```

Dans ce cas, les positions 4 et 5 vont être préaffectées à la catégorie répétitive dont la hauteur (zone "RH") sera automatiquement mise à jour à 3. Il est donc conseillé d'adopter la démarche suivante :

Initialiser le nombre de répétitions verticales ("RV") à zéro, sinon les trois lignes seraient répétées.

Lors de la description des positions 4 et 5, les réaffecter à l'en-tête en remettant la zone "G" à blanc.

Revenir ensuite sur la description de la catégorie (par ?R) pour mettre la hauteur à zéro (zone "RH") et définir le nombre de répétitions verticales.

REMARQUES ET CONSEILS D'UTILISATION

ANNULATIONS

Une attention particulière doit être accordée au processus d'annulation. En effet, une Rubrique est annulée lorsque la position numérotée correspondante, présente à l'affichage, est effacée de l'écran.

Exemple :

```
1)    NOM: XX
2)    <NOM: XX>
      <---- ENTREE
3)    £1.. ..
4)    ££
      <---- ENTREE
5)    £2£3
```

Ici, le numéro de position (1) d'une Rubrique existante est écrasé manuellement par un caractère de positionnement (£). La position "£1" n'apparaît plus sur l'écran : la Rubrique correspondante est donc annulée. Les deux caractères de positionnement (££) présents sont considérés comme demande de création de Rubriques nouvelles et numérotés automatiquement en séquence (£2£3).

DESCRIPTION DES CATEGORIES REPETITIVES ET BAS D'ECRAN

Lorsqu'une catégorie et une Rubrique occupent le même emplacement sur l'écran, seule la position correspondant à la Rubrique peut être affichée. Pour modifier la description de la catégorie, il faut d'abord déplacer la Rubrique de manière à permettre l'affichage de la position de la catégorie. Il est donc conseillé d'éviter cette situation tant que la description des catégories n'est pas figée.

GESTION DES SUPERPOSITIONS ET DEPASSEMENTS

Le maquettage dynamique comprend un dispositif de prévention des superpositions et dépassements de zones par décalage vers la droite ou éventuellement report à la ligne suivante. Dans les cas non résolus par ce procédé, les zones en erreur sont réaffichées sous forme de positions numérotées de manière à permettre leur déplacement manuel.

REMARQUES

1. Lors du premier affichage d'un écran déjà décrit (à l'aide de l'écran "-CE" par exemple), le dispositif de repositionnement automatique est inhibé de façon à laisser la possibilité d'un pré-ajustement manuel.
2. Dans le cadre d'une catégorie répétitive, le repositionnement automatique d'une zone peut avoir des répercussions sur les caractéristiques de la catégorie elle-même : par exemple, le report d'une Rubrique à la ligne suivante peut induire une modification de la hauteur de la répétition (rubrique "RH" de la catégorie).

Il est donc conseillé d'être attentif au positionnement des Rubriques au fur et à mesure de leur description, de manière à prévenir d'éventuels effets néfastes du repositionnement automatique (débordement sur le bas d'écran par exemple).

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
 MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M)

3
 4

```

-----
!
!                               ** SAISIE DES COMMANDES **                               !
!                               DATE: XXXXXXXX                                         !
!
! NO.CDE: 99999  MATERIEL: XXXXXXXX  RELEASE: XXX                                     !
! CLIENT :      XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX !
! XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX !
! REF.CLIENT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  DATE DU JOUR: XXXXXXXX      !
! CORRESPONDANT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX    TAUX: +9999,99                !
!
! A   FOURNI   COMMAND.  LIVREE.  RESTE.  OBSERVATIONS                               !
! ?1  XXX      99        99        99        XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
! .   ...      ..        ..        ..        .....                               !
!
! EDITION BORDEREAU : X  CHOIX: X  MAJ : '7', SUITE COMMANDE : '8',                 !
! MENU : '1', VISU CLIENT : '2', HIST CLIENT : '3', VISU CDES : '4',                 !
!
!
! POS: 1  G RUBRIQ N P A.I A.P A.C C RH RV  A LIBELLE/PRESENTATION                 !
! RET:   R CODMVT V                               Y 00 00                           !
!      1  2 3      4 5 6 7 8 9 10 12 14 15 16                                     !
!                                     11 13                                       !
!
-----

```

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
1	1		<p>RETOUR A L'ECRAN INITIAL</p> <p>Le retour à l'écran initial s'effectue en positionnant un 'R' dans cette zone.</p>
2	1	<p>BLANC</p> <p>R</p> <p>Z</p>	<p>GROUPE D'APPARTENANCE DE LA RUBRIQUE (OBLIGATOIRE)</p> <p>Cette valeur est attribuée par défaut en fonction de la position de la rubrique par rapport au début d'en-tête ou de bas d'écran.</p> <p>La rubrique appartient à la catégorie en-tête.</p> <p>La rubrique appartient à la catégorie répétitive.</p> <p>La rubrique appartient à la catégorie bas d'écran.</p>
3	6	LIERR	<p>CODE RUBRIQUE OU ECRAN (OBLIGATOIRE)</p> <p>RUBRIQUE ELEMENTAIRE DEFINIE DANS LE DICTIONNAIRE -----</p> <p>Elle prend par défaut le format conversationnel défini au niveau du dictionnaire. S'il est absent :</p> <ul style="list-style-type: none"> . une Rubrique affichée et non accessible est en format d'édition, . une Rubrique accessible est en format interne étendu avec prise en compte de positions pour le signe et la virgule, si celui-ci en fait état. <p>RUBRIQUE GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE -----</p> <p>Sa définition dans le Dictionnaire n'est pas nécessaire.</p> <p>RUBRIQUES SPECIALES -----</p> <p>Elle permet de réserver l'emplacement des messages d'erreurs. Sa longueur par défaut est de 72 caractères et peut être modifiée si la rubrique LIERR est définie dans le Dictionnaire avec un format différent.</p> <p>Elle peut être répétée verticalement.</p> <p>Sa nature dans l'écran est obligatoirement 'P'.</p> <p>APPEL D'UN AUTRE ECRAN</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE ----- On indique le code de l'écran appelé. Si l'écran appelé contient lui-même un appel d'écran, ce dernier appel est ignoré dans l'appel de premier niveau. TITRE D'UN ECRAN ----- On indique le code de l'écran. Associée à la nature de rubrique 'T', la zone ainsi décrite est alors le nom de l'écran indiqué (Cette option peut être utilisée pour décrire un écran de type 'menu'). LIBELLE FIXE ----- Il suffit de laisser la zone code rubrique à blanc, après avoir renseigné le numéro de ligne. La valeur du libellé est alors précisée dans la zone 'LIBELLE' de la ligne.
4	1	<p>NATURE DE LA RUBRIQUE DANS (OBLIGATOIRE) L'ECRAN</p> <p>Les différentes valeurs possibles se répartissent en trois groupes :</p> <p>RUBRIQUES ELEMENTAIRES -----</p> <p>F Rubrique affichée et protégée à l'écran, mais reçue par le programme.</p> <p>P Rubrique affichée et protégée à l'écran, et non reçue par le programme.</p> <p>Dans les deux cas qui précèdent, si la Rubrique n'a pas de format conversationnel, c'est son format d'édi- tion qui est utilisé pour l'affichage à l'écran.</p> <p>V Rubrique affichée et non protégée à l'écran (saisis- sable par l'utilisateur), et reçue par le programme. Dans ce cas, si la Rubrique n'a pas de format conver- sationnel, c'est son format interne étendu avec prise en compte du signe et de la virgule qui est utilisé.</p> <p>O Libellé de la Rubrique uniquement.</p> <p>L Libellé fixe. (Voir zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN')</p>	

NUM	LON	CLASSE VALEUR T	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE Titre de l'Ecran dont le code est indiqué dans la zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN'. (Voir zone 'CODE RUBRIQUE OU ECRAN').
			<p>RUBRIQUES GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE -----</p> <p>Les Rubriques de l'Ecran se répartissent en trois catégories : l'en-tête, la partie répétitive et le bas d'écran.</p> <p>Toutes les Rubriques apparaissant dans la liste après une Rubrique de type groupe appartiennent à la catégorie définie, jusqu'à la prochaine Rubrique groupe ou la fin de la liste. Les Rubriques apparaissant avant la première Rubrique groupe appartiennent à la catégorie en-tête.</p> <p>R Z</p> <p>Partie répétitive. Bas d'écran.</p> <p>Il peut y avoir au maximum une Rubrique groupe de chaque type par Ecran. Outre la nature on peut définir sur une Rubrique groupe : un positionnement, une option de présentation qui s'applique par défaut à toutes les Rubriques de la catégorie et, pour la catégorie répétitive uniquement, une répétition verticale et une répétition horizontale déterminant le nombre de lignes d'une occurrence.</p> <p>APPEL D'ECRAN -----</p> <p>S W</p> <p>Appel d'un autre Ecran. Le code de l'Ecran appelé est alors indiqué à la place du code Rubrique. Il apparaîtra dans les références croisées. TANDEM : Appel d'un écran OVERLAY. La description de l'écran appelé apparaîtra en SCREEN-SECTION en overlay, sa gestion étant à la charge de l'utilisateur.</p>
5	1		<p>PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)</p> <p>Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.</p> <p>Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :</p> <p>. Le libellé long (36 positions) : c'est le nom en</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			clair de la Rubrique, défini sur sa fiche (E.....), . Le libellé court (18 positions), . Le libellé relationnel (18 positions), . Le libellé en-tête de colonne, renseignés sur l'Ecran de description de la Rubrique (E.....D).
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur (option interdite au niveau de la description d'un Dialogue).
		L	Rubrique précédée du libellé long cadré à gauche sur 36 positions, valeur par défaut au niveau du Dialogue. EXEMPLE : libellé.....: contenu
		M	Rubrique précédée du libellé long cadré à droite sur 36 positions. Exemple : libellé: contenu
		N	Rubrique précédée du libellé long utile (suppression des blancs à droite). EXEMPLE : libellé: contenu
		S	Rubrique précédée du libellé court cadré à gauche sur 18 positions.
		T	Rubrique précédée du libellé court cadré à droite sur 18 positions.
		U	Rubrique précédée du libellé court utile (suppression des blancs à droite).
		R	Rubrique précédée du libellé relationnel cadré à gauche sur 18 positions. REMARQUE : Pour toutes les options citées ci-dessus, le caractère ':' est généré (sauf pour

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE les libellés seuls (nature 'O')).
		F	Rubrique seule.
		1	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur une seule ligne. EXEMPLE : Libellé contenu
		2	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur deux lignes.
		3	Rubrique surmontée de l'en-tête de colonne sur trois lignes. Pour ces trois dernières options, la longueur prise en compte pour les positionnements relatifs est la plus grande des longueurs du contenu et du libellé.
6	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
7	1	BLANC N B D	ATTRIBUT D'INTENSITE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Double brillance. Non affiché.
8	1	BLANC N B R U	ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video. Souligné.
9	1	BLANC N B R	ATTRIBUT DE PRESENTATION Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur. Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Clignotement. Inversion video.

NUM	LON	CLASSE VALEUR U	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
10	1		ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE Souligné.
		W R P Y G T B	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
11	1		ATTRIBUT DE COULEUR
		W R P Y G T B	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue). Rouge. Rose. Jaune. Vert. Turquoise. Bleu.
12	1		POSITIONNEMENT DU CURSEUR
		Y	Cette zone a une double signification : Elle permet de repérer la Rubrique sur laquelle le curseur se positionnera par défaut. Positionnement du curseur sur la Rubrique. Configuration IMS : En l'absence de cette valeur, le curseur se positionne sur la première rubrique de l'écran; sauf en cas de LOGICAL PAGING (option LPAGE) où le curseur se positionne en haut de l'écran. Elle permet également d'écraser l'option par défaut (saut automatique du curseur en cas de zone protégée).
13	2		NOMBRE DE REPETITIONS HORIZONTALES
			ZONE NUMERIQUE PURE Indique le nombre de répétitions de la Rubrique sur une même ligne. Le libellé n'est répété que s'il est de type en-tête de colonne. Les diverses occurrences de la Rubrique sont séparées par un espace. Cette répétition n'est possible que pour une Rubrique élémentaire. Catégorie répétitive : Le nombre de répétitions horizontales de la Rubrique de début de la catégorie répétitive sert à déterminer le nombre de lignes de chaque occurrence.
14	2		NOMBRE DE REPETITIONS VERTICALES
			ZONE NUMERIQUE PURE

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Le libellé n'est répété que s'il est du type ligne.</p> <p>Pour une Rubrique élémentaire :</p> <p>Peut être combiné avec le nombre de répétitions horizontales. La ou les occurrences horizontales de la Rubrique sont répétées verticalement.</p> <p>Pour la partie répétitive :</p> <p>L'ensemble des Rubriques et des libellés de la partie répétitive, qui peut comporter plusieurs lignes, est répété verticalement.</p>
15	1	BLANC I P A	<p>TYPE D'ALIMENTATION</p> <p>Permet de préciser le contenu de la zone LIBELLE.</p> <p>La zone contient une valeur de libellé</p> <p>La zone contient une valeur initiale, codée sur n caractères. Cette valeur initiale est positionnée dans le programme transactionnel.</p> <p>La zone contient une valeur de présentation, qui modifie la valeur par défaut définie au niveau rubrique.</p> <p>Cette option n'est applicable qu'aux libellés. Elle permet d'initialiser une zone de plus de 30 caractères par la répétition d'un caractère. La structure de la zone libellé est alors la suivante : nnn X où nnn est le nombre de répétitions désiré, et X le caractère d'initialisation.</p>
16	30		<p>LIBELLE APPARAISSANT SUR ECRAN</p> <p>Le contenu de cette zone dépend du type d'alimentation défini par la zone précédente. Si celle-ci n'est pas renseignée, elle contient un libellé fixe. (voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN)</p> <p>REMARQUE :</p> <p>-----</p> <p>La simple ou double quote indiquée dans cette zone est remplacée par un blanc si la même quote est indiquée comme délimiteur sur la fiche de définition de la bibliothèque. Ce remplacement est effectué afin d'éviter des erreurs de compilation COBOL du fait que les 'values' contiendraient ce délimiteur.</p> <p>IBM 36, IBM 38/AS 400 :</p> <p>-----</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR 001-099	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Numéro de l'INDICATEUR pour le positionnement de l'attribut en cas d'erreur. Ce numéro doit être indiqué sur la première ligne d'appel de la Rubrique.</p> <p>Sur une ligne SUITE :</p> <p>Il est possible de déclarer des indicateurs complémentaires, qui seront générés dans le DDS de l'Ecran et gérés par des lignes de Langage Structuré (-P). Les indicateurs sont déclarés comme suit :</p> <p>IIIOTLD IIIOTLD IIIOTLD</p> <p>avec:</p> <p>III = Numéro de l'indicateur (le nombre d'indicateurs est limité à 99) pour IBM 38 et AS/400 : la valeur 'NUM' permet de demander la génération de zones numériques ou numériques signées.</p> <p>O = IBM 38 et AS/400 : Switch de l'indicateur (N=OFF, space=ON) IBM 36: cette zone doit être laissée à blanc</p> <p>T = Type de l'attribut,</p> <p>L = Attribut du Libellé de la Rubrique,</p> <p>D = Attribut du Contenu de la Rubrique.</p> <p>Avec un numéro d'indicateur :</p> <p>Type d'attribut (T) Attribut Correspondant (L,D)</p> <p>I (intensité) B: Double Brillance D: Non affiché (Dark)</p> <p>P (présentation) B: Clignotement R: Inversion Video U: Souligné</p> <p>C (couleur) W: Blanc G: Vert R: Rouge P: Rose Y: Jaune T: Turquoise B: Bleu</p> <p>R (protégé) P: Contenu de la rubrique protégé (en position D)</p> <p>Avec la valeur 'NUM' :</p>

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M)

PAGE

111

3
4

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			O='*', T='S' ou 'Y' ('S' : la Rubrique est traitée comme numérique signée, 'Y', elle est traitée comme numérique pure).

DEFINITION ET DESCRIPTION D'UN ECRAN
MAQUETTAGE DYNAMIQUE D'ECRAN (-M)

PAGE

112

3
4

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
SIMULATION DE DIALOGUE

PAGE 113

4

4. SIMULATION DE DIALOGUE

SIMULATION DE DIALOGUE

MISE EN OEUVRE

Une fois la maquette saisie, il peut s'avérer nécessaire de vérifier la position des zones et des libellés, ainsi que leur différentes caractéristiques (zones fixes ou variables, attributs, déplacement du curseur, ...).

Cette possibilité est offerte par le choix -SIM, qui permet de visualiser la maquette telle qu'elle apparaîtra lors de l'exécution réelle de la transaction. Ce choix peut être associé à différents codes opérations, selon la taille de l'Ecran et les attributs de présentation que l'on désire simuler :

- . C1 : Simulation de la maquette 24 lgn - 80 col, sans prise en compte des attributs de couleur.
- . C3 : Simulation de la maquette 24-80, avec prise en compte des attributs de couleurs et d'inverse vidéo.
- . C4 : Simulation de la maquette 43-80 ou 27-132, sans prise en compte des attributs de couleur.
- . C5 : Simulation de la maquette 43-80 ou 27-132, avec prise en compte des attributs de couleurs et d'inverse vidéo.

Le choix de la simulation entre un écran 43-80 ou un écran 27-132 se fait sur la base de la valeur indiquée dans la zone TAILLE DE L'ECRAN - COLONNE. Si elle est supérieure à 80, la simulation s'effectue sur un écran 27-132.

La simulation tient compte des valeurs de présentation qui ont été indiquées lors de l'appel ou dans les descriptions des Rubriques, sur les lignes de type P (voir le Manuel de Référence DICTIONNAIRE).

POSITIONNEMENT DANS LA MAQUETTE

Il existe une différence de positionnement dans la maquette suivant l'opération de consultation effectuée, du fait de la position prise par l'attribut en simulation (-SIM).

Une zone définie en colonne N apparaîtra en N + 1 en -L, et en N en -SIM.

REMARQUES :

C'est toujours la position de la Rubrique qui est donnée, non celle de l'attribut.

Les libellés fixes et les libellés des Rubriques sont répétés sur toutes les lignes d'une catégorie répétitive.

EXEMPLES :

CICS : dans la map générée en BMS, la position est recalculée : pour une Rubrique définie en positionnement absolu en ligne 20 et en colonne 50, on obtient dans le généré :
DFHMD F POS=(20,049).

IMS : pour la même Rubrique, le MID/MOD généré contient :
DFLD POS=(20,50),...

BULL : pour la même Rubrique, le généré contient :
POS=(20,50),

En ce qui concerne la longueur du message, se référer au Manuel d'Exploitation.

MATERIELS SUPPORTANT L'UTILISATION DE TOUCHES FONCTION

La touche CLEAR permet de sortir de l'écran de simulation pour revenir à l'écran -CE.

Si cette touche possède une signification dans l'enchaînement, il est possible de définir une touche de sortie en codant le choix :

-SIM nn

où nn est le numéro de la touche fonction.

Le retour à l'écran -CE s'effectue alors en appuyant sur la touche ainsi définie.

REMARQUES

La touche CLEAR est assimilée à la valeur de touche fonction 00 (sauf DEC et IMS).

Si l'utilisateur demande la simulation d'une maquette dans laquelle subsistent des erreurs, le Système se débranche sur l'écran -ADR de l'Ecran considéré (de façon à faciliter la correction, la ligne erronée apparaît en double brillance avec un code erreur >).

La touche fonction NN de sortie doit être comprise entre 01 et 24. Il est important, lorsque l'on ne dispose que de 12 touches fonctions sur le clavier, de ne pas renseigner une touche fonction comprise entre 13 et 24, ce qui aurait pour conséquence une sortie anormale de la simulation. Avec CICS, les valeurs A1 pour AP1, A2 pour AP2 et EN pour ENTER sont aussi des valeurs possibles de sortie.

Sous IMS, EN est une valeur possible.

Le Système permet à l'utilisateur de simuler l'enchaînement des différents Ecrans qui constituent le Dialogue.

Deux types d'intervention sont nécessaires :

- . Préparer l'enchaînement sur la liste des Rubriques de l'Ecran,
- . Assurer l'enchaînement proprement dit.

PREPARATION DE L'ENCHAINEMENT

Elle s'effectue sur la description de l'Ecran (soit sur la liste des Rubriques, soit sur la maquette). Elle consiste simplement à :

- . Définir la (ou les) Rubrique(s) servant de pivot à l'enchaînement. Sur les matériels supportant l'emploi de touches fonction, ce peut être la Rubrique PFKEY, qui les matérialise.
- . Définir si cet enchaînement s'effectuera en simulation seulement (option de mise à jour : S) ou en génération également (option de mise à jour G),
- . Définir l'Ecran à appeler dans la zone groupe CODE SEGMENT ET RUBRIQUE MIS A JOUR,
- . Définir la valeur prise par le pivot (ou le numéro de la touche fonction) dans la zone groupe CODE SEGMENT ET RUBRIQUE AFFICHAGE,
- . Définir si l'écran sera appelé avant, ou après les traitements de réception.

Si l'Ecran à appeler n'est pas renseigné, la conversation sera abandonnée en génération et en simulation, il y aura retour à l'écran -CE.

REMARQUE :

Les touches fonction AP1, AP2 et ENTER sont prises en compte pour l'enchaînement des écrans en CICS. Pour les autres matériels, seul ENTER est pris en compte.

ENCHAINEMENT PROPUREMENT DIT

Il s'obtient par le choix -SIM associé à l'opération C1, C3, C4 ou C5.

Il suffit alors de renseigner la zone pivot ou d'utiliser la touche fonction comme définie dans l'Ecran -CE pour obtenir l'Ecran désiré dans l'enchaînement. Si des enchaînements ont été prévus dans l'Ecran obtenu, il suffit de recommencer la même opération.

REMARQUES

Il est possible d'avoir plusieurs zones pivots pour définir l'enchaînement des écrans.

La saisie d'une valeur non prévue pour le pivot ou pour une touche fonction entraîne le réaffichage du même écran.

Si l'enchaînement des écrans est standardisé, il est possible de regrouper sa description dans un Ecran qui sera appelé par tous les Ecrans du Dialogue.

DEBRANCHEMENT EN FIN DE SIMULATION

Il s'effectue de la même façon que lors du maquetage d'un Ecran, c'est à dire en appuyant sur la touche CLEAR (ou en utilisant la touche fonction définie lors de l'appel de la simulation, lorsque le matériel le permet).

Le Système se débranche alors sur l'écran -CE de l'Ecran considéré.

Dans le cas où subsisterait une erreur dans le maquetage d'un des écrans, le Système se débranche sur l'écran -ADR de l'Ecran considéré (de façon à faciliter la correction, la ligne correspondante apparaît en double brillance avec un code erreur >).

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION

PAGE 121

5

5. DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION

5.1. PRESENTATION

PRESENTATION

Une fois l'Ecran décrit, on lui associe les Segments de données nécessaires à sa réalisation, en précisant les caractéristiques techniques et l'utilisation de chaque Segment (Voir le sous-chapitre "Segments Utilisés").

On complète le Dialogue par des informations communes à tous ses Ecrans et par des informations concernant l'environnement physique de la transaction (Voir le Sous-chapitre "Compléments d'un Dialogue").

Certains paramètres externes générés (noms de fichiers ou modules utilisés, longueur des messages, valeurs des attributs..), directement liés au matériel utilisé, peuvent être modifiés au niveau de la documentation généralisée du Dialogue ou de l'Ecran (voir le sous-chapitre "Commentaires d'un Dialogue").

L'ensemble des traitements complémentaires de l'Ecran, qui n'est pas obtenu automatiquement à partir de la description de l'Ecran ou des Segments utilisés, est introduit au moyen du langage structuré :

- . macro-structures,
- . zones de travail,
- . traitement structuré.

Ces fonctionnalités sont décrites dans le Manuel de Référence LANGAGE STRUCTURE.

5.2. COMPLEMENTS D'UN DIALOGUE (-O)

COMPLEMENTS D'UN DIALOGUE

Cet Ecran permet d'indiquer les caractéristiques physiques du fichier des libellés d'erreur ainsi que des compléments d'information nécessaires à la génération des programmes.

Les caractéristiques physiques du fichier des libellés d'erreur permettent de générer sa description et les accès à ce fichier. Les accès physiques sont générés en fonction 8098, ainsi l'utilisateur qui désire les ré-écrire doit écraser cette sous-fonction.

REMARQUES

Les caractéristiques physiques du fichier des libellés d'erreur et la zone commune de conversation peuvent être fournies quel que soit le moniteur de temps réel.

Les autres options sont utilisées en fonction du matériel et du moniteur TP.

Plusieurs valeurs peuvent être introduites dans la zone OPTIONS, séparées par un blanc. Lors de la génération de l'Ecran, un message de type WARNING signale les paramètres erronés.

DESCRIPTIONS PREREQUISES

Le Dialogue doit avoir été préalablement défini.

DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION
COMPLEMENTS D'UN DIALOGUE (-O)

PAGE

124

5
2

```
-----  
!                                     !  
!           DOCUMENTATION FRANCAISE           P0*DOC.LURE.DOF.1867 !  
!                                     !  
! COMPLEMENT AU DIALOGUE : 1 DO GESTION DOCUMENTATION !  
!                                     !  
! ZONE COMMUNE DE CONVERSATION.....: 2 CA !  
!                                     !  
! FICHER LIBELLES D'ERREUR !  
!           ORGANISATION...: 3 V !  
!           NOM EXTERNE....: 4 LE !  
!                                     !  
! PREMIER CODE ECRAN DU DIALOGUE.....: 5 !  
!                                     !  
! COMPLEMENT LONGUEUR CONVERSATION.....: 6 !  
!                                     !  
! NOM DU PSB OU DU SOUS-SCHEMA.....: 7 !  
!                                     !  
!                                     !  
! OPTIONS : 8 !  
!                                     !  
!                                     !  
! NO DE GENERATION : 0608 BIBLIOTHEQUE : DOF !  
! *** FIN *** !  
! O: C1 CH: Odo O ACTION: !  
!                                     !  
-----
```

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
1	2		<p>CODE DU DIALOGUE (OBLIGATOIRE)</p> <p>Pour définir un Dialogue, seules ces deux premières positions sont nécessaires.</p> <p>Elles constituent les deux premiers caractères du code complet.</p>
2	2		<p>ZONE COMMUNE DE CONVERSATION</p> <p>Code de la Structure de Données de la Bibliothèque décrivant la zone commune de conversation des Écrans du Dialogue.</p> <p>Lorsque plusieurs Segments sont décrits pour cette Structure de Données, ils sont redéfinis dans la description générée dans les transactions.</p> <p>Pacbench C/S : A indiquer dans le client TUI uniquement (entité ECRAN C/S).</p>
3	1	V D U Y	<p>ORGANISATION LIBELLES D'ERREUR</p> <p>Organisation indexée.</p> <p>Segment de base de données DL/1.</p> <p>La description du fichier et les ordres d'accès au fichier des libellés d'erreur sont générés automatiquement.</p> <p>En IMS, la description du fichier libellés d'erreur n'est pas générée automatiquement. Elle doit être décrite par l'utilisateur dans un Segment appelé par un Bloc hiérarchique.</p> <p>Accès géré par traitements spécifiques.</p> <p>UNISYS 2200 : prise en compte de l'organisation indexée SFS dans la génération du dialogue. Le choix de cette valeur dans le -CS d'un écran (ou au complément au dialogue dans le cas du fichier des libellés d'erreur) entraînera : - la déclaration des Segments en FD, - la génération des accès en fonction F80.</p>
4	8		<p>NOM EXTERNE FICHER LIBELLES ERREURS</p> <p>IBM CICS - VSAM : DDNAME sur 8 positions.</p> <p>DL/1 : code du PCB. Le nom du PCB du fichier libellés d'erreur doit appartenir au PSB du Dialogue.</p> <p>DPS7 - UFAS : code fichier sur 2 caractères.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>DPS8 - TP8 : nom externe sur 4 caractères (généralisé dans la clause SELECT); blocage sur les 4 derniers caractères (généralisé dans la clause FD).</p> <p>TOUTE AUTRE VARIANTE : nom logique généralisé dans la clause SELECT.</p>
5	4		<p>PREMIER CODE ECRAN DU DIALOGUE</p> <p>En CICS :</p> <p>Si ce code n'est pas renseigné, la COMMON-AREA de chaque écran du dialogue est générée en WORKING-STORAGE SECTION. Si ce code est renseigné, la COMMON-AREA de chaque écran du dialogue est générée en LINKAGE SECTION, sauf pour le premier écran indiqué pour lequel elle est générée en WORKING-STORAGE SECTION.</p> <p>En IMS :</p> <p>Le module DIALOGUE génère un moniteur d'enchaînement. Ce moniteur enchaîne sur l'écran indiqué quand on débute la conversation et renvoie cet écran à la fin de la conversation. (Les noms externes du premier écran affiché et du programme correspondant doivent avoir été indiqués au niveau de la définition de l'écran concerné.) Le code est obligatoire même si l'option MONITOFF a été indiquée.</p> <p>En DPS7 et DPS8:</p> <p>Cette zone est utilisée uniquement pour les transactions de type multi-écrans (valeur 'C' pour la VARIANTE DU MONITEUR TRANSACTIONNEL).</p> <p>En DEC/VAX, ICL, MICROFOCUS, HP3000 et BOS/TP :</p> <p>Le module DIALOGUE génère un moniteur d'enchaînement. Ce moniteur enchaîne sur l'écran indiqué quand on débute la conversation.</p> <p>En UNISYS-A:</p> <p>Cette zone est utilisée pour les transactions de type multi-écran (variante de moniteur transactionnel 'C')</p> <p>En UNISYS-2200:</p> <p>Cette zone n'est pas utilisée.</p>
6	4	NUMER.	<p>COMPLEMENT LONGUEUR CONVERSATION</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>La zone de conversation est composée d'une zone de mémorisation du code Ecran (6 caractères), du fichier zone commune de conversation utilisateur, d'une zone permettant de mémoriser les clés d'accès aux Segments en affichage (n'ayant pas de précédent au niveau des Appels de Segments) et de renseignements technologiques (transparentes pour l'utilisateur).</p> <p>La longueur de la zone de mémorisation des clés d'accès est fixée à 100 caractères par défaut.</p> <p>La longueur totale de la zone de conversation apparaît dans le programme généré en Value de la zone 5-xxnn-LENGTH. Si elle est supérieure à 100 caractères l'utilisateur doit renseigner cette longueur à l'emplacement spécifié au niveau du "Complément du Dialogue".</p> <p>La longueur correspondant aux clés d'accès de chaque Segment en affichage (n'ayant pas de précédent) est calculée par catégorie.</p> <p>Exemple : si un Segment est utilisé dans l'en-tête, dans la catégorie répétitive et dans la catégorie de fin, la longueur des clés mémorisées pour ce Segment est :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 fois la longueur de la clé pour l'en-tête, + 2 fois la longueur de la clé pour la répétitive (clé de début et clé de fin), + 1 fois la longueur de la clé pour la fin d'écran. <p>La codification de ces zones est indiquée dans le Chapitre "Annexe" du Manuel de Référence DIALOGUE.</p> <p>Si l'option de génération est MDT-OFF (voir options) l'utilisateur doit tenir compte, dans le calcul de cette longueur, de la longueur du plus long FICHER ECRAN du dialogue considéré.</p> <p>BULL multi-écrans et UNISYS Série A : si l'option de génération est DYNPRT, il faut également tenir compte, dans le calcul de cette longueur, de la longueur du plus long FICHER ECRAN du dialogue considéré.</p>
7	6		<p>NOM DU PSB (CICS OU DL/1)</p> <p>Réservé aux Segments de base de données DL/1. Le code du PCB du fichier libellés d'erreur doit appartenir au PSB du Dialogue.</p> <p>HP3000 :</p> <p>Indication du code Bloc de la base ALLBASE/SQL. (Pour génération du moniteur avec connexion à la</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE (base).
8	47		<p>ZONE OPTIONS</p> <p>Dans cette zone, l'utilisateur saisit toutes les options, séparées par un blanc. Un synonyme a été associé à certaines options pour permettre la saisie de toutes les options nécessaires.</p> <p>ATTRE UNISYS 2200 : Définition des attributs par défaut au niveau de l'écran.</p> <p>ATTRIB UNISYS 2200 : L'option ATTRIB permet de conserver l'affichage des attributs spécifiés dynamiquement (REVERSE VIDEO et BLINK). Cette option est positionnée en F7020.</p> <p>CSSA Dans un programme dialogue, mémorisation de toutes les SSAs utilisées lors d'un accès généré aux bases de données. Cette option allonge la zone de communication et est valide pour tous les Ecrans du Dialogue. Il est donc nécessaire de recompiler tous les Ecrans du Dialogue lorsqu'on modifie cette option.</p> <p>CVISION DPS6 : Cette option permet de descendre les contrôles standard (contrôle de numéricité, contrôle de présence, mise en forme du caractère d'initialisation) au niveau du gestionnaire d'écran CVISION, améliorant ainsi les performances.</p> <p>DCPROC Pour les tables DB2 et NONSTOP SQL, génération des DECLARE CURSEUR en PROCEDURE DIVISION fonction FOC. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les DECLARE CURSEUR seront générés en WORKING STORAGE SECTION.</p> <p>DFHAID IBM CICS : Initialisation de la Table des PFKEYS avec le contenu de DFHAID.</p> <p>DYNAM Appel des tables Pactable en Call Dynamique.</p> <p>DYNPRT Prise en compte de la protection des champs variables dans la table EN-AT (poste 5) et traitement automatique de cette protection en F7020.</p> <p>Pour prendre en compte la protection, l'utilisateur doit placer un F dans le poste 5 de la table EN-AT pour la Rubrique concernée. Attention, les Rubriques deviennent protégées et transmissibles. (Cette option n'est pas opérationnelle pour les variantes IBM 36 et UNISYS série A format SDF).</p> <p>F10 Traitement de chaque catégorie (en-tête, répétitive, bas de page), à condition qu'elle contienne au moins une zone variable ou un accès à un Segment.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR FOR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>Formatage du COBOL généré. La DATA DIVISION sera générée avec justification à gauche, tandis que la PROCEDURE DIVISION sera générée sans justification et à raison d'un ordre COBOL par ligne.</p> <p>Cette option peut être déclarée sur la ligne de définition de la Bibliothèque. Dans ce cas, le dialogue est généré avec formatage du COBOL, même si l'option FOR n'apparaît pas dans le complément au Dialogue</p> <p>ATTENTION : Cette option existe toujours mais n'est plus maintenue.</p>
		HEXVAL	Unisys A : Génération des zones à valeur HEXADECIMAL en PIC XX.
		HLPI	Génération de l'accès aux fichiers à l'aide de l'interface HLPI.
		HLPVAL	Envoi dans le fichier libellés d'erreur des valeurs à contrôler indiquées dans le -D d'une rubrique même si ce contrôle a été supprimé au niveau de l'écran dans lequel est appelée cette rubrique.
		HPRT	Appel de la documentation associée aux champs protégés (nature P et F). Elle comprend la documentation associée à la Rubrique (E-D) ainsi que les textes ou commentaires associés dans les lignes de commentaires de l'écran (-G, lignes de type F suivies de lignes de type T ou C).
			Dans le programme souffleur, l'enchaînement des écrans de documentation se fera d'abord sur les Rubriques variables, puis sur les Rubriques protégées dans l'ordre des -CE.
		INDEXS	<p>DL1: Génération automatique des accès aux Segments par index secondaires (cf. le sous-chapitre "Gestion des index secondaires" pour plus de détails).</p> <p>L'option INDEXS est incompatible avec l'option NOPSB si le code Segment cible est différent du code Segment source et si ce dernier n'est pas généré dans la zone PSB.</p>
		LOGMES	<p>Variante X.C (CICS multi-écrans) et 3.X (Cobol MicroFocus : génération d'un message logique qui gère l'affichage d'écran et l'envoi de message vers le moniteur de communication sélectionné par l'option MONIT (si elle n'est pas définie par défaut dans la variante).</p> <p>IMS : L'option LOGMES est utilisée uniquement pour le Web.</p>
		LPAGE	Gestion du LOGICAL PAGING selon les 2 modes possibles,

NUM	LON	CLASSE VALEUR LPA	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>implicite (utilisation de la touche PA1) et explicite (utilisation d'un opérateur de pagination dans les -CE de l'Ecran, cf. chapitre "Description d'un Dialogue ou ou Ecran" du Manuel de Référence DIALOGUE).</p> <p>L'option LPA est disponible avec l'utilisation d'un moniteur, d'un sous-moniteur ou avec MONITOFF.</p> <p>Avec MONITOFF, la pagination ne peut se faire que sur le même écran.</p> <p>Dans le cas d'utilisation d'un moniteur ou d'un sous-moniteur, la pagination peut se faire sur le même écran ou sur des écrans différents. Si elle se fait sur des écrans différents, il faut indiquer quels sont les écrans qui participent à la pagination, au niveau du '-W' du Dialogue (cf. le Manuel Dialogue IMS, chapitre "Programme généré", sous-chapitre "Ecrans complémentaires").</p> <p>ATTENTION : Avec les sous-moniteurs, tous les Ecrans qui composent un groupe de pagination doivent être dans le même sous-moniteur.</p> <p>Les options LPAGE et SWAP sont incompatibles. Si elles sont codées toutes les deux, l'option SWAP est ignorée.</p>
		MONIT	<p>UNISYS Série A : génération avec moniteur. IBM CICS : génération avec moniteur.</p>
		MONITOFF MOFF	<p>IMS : Obtention d'un code transaction par Ecran du Dialogue et pas de génération de moniteur.</p> <p>Les options MONITOFF et NOTRAC sont incompatibles. Si les deux sont renseignées, seule l'option MONITOFF est traitée.</p>
		NOATTR	<p>IMS : Génération des champs protégés dans le MOD sans leurs attributs (ATTR=YES). Cette option est valide pour tous les Ecrans d'un même Dialogue.</p>
		NOLOCK	<p>AS400 : Lecture des Segments sans mise à jour avec ajout de la clause WITH NO LOCK dans la fonction de lecture lorsque le fichier est ouvert en OPEN I-O.</p> <p>ATTENTION : cette option est inopérante si on accède à plusieurs Segments du même fichier en réception, seuls certains d'entre eux étant mis à jour, car le READ WITH NO LOCK enlève le verrou précédent.</p>
		NOOPEN	<p>MICROFOCUS et DEC : Optimisation des ouvertures des fichiers HE (sauvegarde du HELP) et LE OU EM (libellés d'erreurs) ainsi que le CONNECT à ORACLE.</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		NOOPENB	HP3000 Turbolmage : Interruption de l'ouverture de la base Turbolmage, pas de génération de OPEN dans le programme.
		NOPSB	Limitation de la génération des Segments : Dans chaque Ecran, seuls les Segments utilisés et leurs parents hiérarchiques sont générés. Dans le moniteur et les sous-moniteurs, la zone PSB n'est plus générée ni transmise aux écrans.
		NOSAV	DEC/VAX, DPS7, PC/MICROFOCUS, ICL, IBM 36 IBM 38, et BOS/TP : évite la génération de la description et l'accès physique au fichier HE (HELP).
		NOSDERR	UNISYS 2200 : Reconnaissance de la Rubrique LIERR dans le message qui n'est donc pas envoyé par la clause SEND ERROR.
		NOTRAC	IMS : permet de ne pas générer le code transaction dans le MID du premier écran de dialogue.
		OCF	Positionnement à 1 de OCF dès la première entrée dans le programme.
		OFF	Les programmes et les maps du dialogue seront générés avec l'option MDT-OFF (valeur par défaut pour DPS7 FORMS).
		ON	Les programmes et les maps du dialogue seront générés avec l'option MDT-ON (valeur par défaut, sauf pour DPS7 FORMS).
		PACSQL	Prise en compte des données saisies dans le -G du Segment pour les ordres SQL (voir le Manuel "Description de bases de données relationnelles", chapitre "Accès SQL", Sous-chapitre "Personnalisation des accès SQL").
		PSBINIT	Ecran CICS-DL1 avec option moniteur: cette option permet d'effectuer la connexion au PSB et sa fermeture (SCHEDULE PSB et TERMINATE) au niveau du sous-moniteur et non plus au niveau de chaque écran.
		REFER REF	Génération de la liste de toutes les Rubriques référencées dans le programme dialogue. Cette liste apparaît en WORKING STORAGE SECTION en commentaire, elle comporte : - les Rubriques des Segments appelés dans l'écran ou le dialogue (CH: -CS), - les Rubriques des Segments appelés par des lignes W de type F, - les Rubriques appelées directement par des lignes W de type I, E ou S, - les Rubriques appelées dans l'écran ou dialogue

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE (CH: -CE).
		REPET RPT	<p>Contrôle, transfert et positionnement des attributs des zones variables répétées horizontalement et/ou verticalement.</p> <p>Si une zone répétée est utilisée pour l'accès à un Segment, il faut indiquer le nombre de répétitions au niveau de l'appel des Segments dans l'écran considéré.</p>
		SQLALL SQA	<p>SQL : Enumération de toutes les colonnes de la table dans les ordres d'accès aux Segments : (SELECT ALL COLCORUBn, ... INTO :FFNN-CORUBn)</p>
		SQLCA SQC	<p>SQL : Génération de l'ordre INCLUDE SQLCA en WORKING s'il y a au moins un Segment DB2 ou Non-Stop SQL appelé dans l'écran (écran -CS, ORGANISATION = S, Q ou N).</p>
		SQLIND SQI	<p>Génération d'indicateurs de présence de la Rubrique avant sa mise à jour ou son affichage.</p>
		SQLREF SQR	<p>Génération des indicateurs de la nouvelle structure V-FFnn-CORUB, permettant la gestion automatique de références croisées.</p>
		SSMON	<p>Indique, pour chaque Ecran, qu'on prend le PSB du sous moniteur auquel il appartient. Permet de générer un PSB par sous-moniteur et non un PSB général pour tout le Dialogue (voir aussi l'écran "Commentaires" (-G) du sous-moniteur).</p>
		SWAP	<p>Avec l'utilisation d'un moniteur ou d'un sous-moniteur permet d'indiquer, dans la map MFS, de code Ecran de débranchement dans les touches fonction. Dans les maps la zone FUNC est générée avec 10 caractères, qui comportent la valeur de la touche fonction et le nom externe du prochain Ecran à appeler.</p> <p>En cas de fin de conversation, le nom externe est à blanc. En cas de débranchement différé ou de traitement de la PFKEY comme alimentation du code opération, le nom externe est celui qui correspond à la map générée. Le traitement de cette zone est effectué dans le moniteur ou le sous-moniteur.</p> <p>Cette option améliore les performances, car il n'est nécessaire de rappeler le programme pour effectuer le débranchement.</p>
		TMF	<p>TANDEM : Prise en compte du mode transactionnel par génération d'ordres BEGIN-TRANSACTION et END-TRANSAC-</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			TION dans les requesters. BOS/TP : Prise en compte des transactions globales : génération d'ordres 'tpbegin', 'tpcommit', 'tpabort' dans les clients.
		TS	CICS : Gestion de la zone de communication en dehors de la LINKAGE SECTION. Cette zone est décrite en WORKING et sauvegardée en par défaut en TEMPORARY STORAGE. En cas de MDTOFF et d'appel de la fonction souffleur, l'écran est sauvegardé dans une seule zone.
		TZVAR	BULL multi-écrans : alimentation des zones de récep- tion et d'affichage en cas d'erreur.
		ZNUM	DPS7 (sauf DPS7 FORMS) et DPS8 : Alimentation des zones numériques dans le message (F8145) effectuée uniquement si aucune erreur n'a été détectée (GR-EG=0).

5.3. COMMENTAIRES D'UN DIALOGUE (-G)

COMMENTAIRES D'UN DIALOGUE

Les Ecrans "Commentaires de l'Ecran" sont utilisés associés au Dialogue ou à un Ecran déterminé (ex : libellés d'erreur). L'utilisateur peut aussi, sur ce type d'Ecran, écraser les valeurs de certaines constantes générées.

CODIFICATION

La codification d'une ligne d'écrasement est effectuée sur une ligne de TYPE G en saisie type format guide (opération C2).

Chaque ligne est composée de deux zones :

- . Un code sur deux positions cadré à gauche de la zone COMMENTAIRE, dépendant du matériel,
- . La nouvelle valeur cadrée sur le point de tabulation au centre de la zone COMMENTAIRE.

Les codes utilisables suivis par ceux du matériel concernés sont :

01

IMS :

Modification de la valeur du paramètre TYPE (type du terminal) de la macro-instruction DEV dans la description du format MFS.
(valeur par défaut : TYPE=(3270,2))

DIALOGUES MULTI-TERMINAUX

Il est possible de faire générer la même description d'écran sur plusieurs types de terminaux. Il est possible de déclarer jusqu'à 10 types de terminaux, de la façon suivante :

```
A NLG : T COMMENTAIRE
      100 : G 01 n                3270-A1
      120 : G 01 n                3270-A2
      n pouvant aller de 0 à 9.
```

02 IMS :

Modification de la valeur du paramètre FILL de la macro-instruction MFLD du MOD.
(valeur par défaut : FILL=PT)

03 TOUT MATERIEL :

Modification du nom externe du programme assurant l'affichage de la fonction souffleur.
(valeur par défaut : PACHELP)
Ne plus utiliser cette option, ce nom externe pouvant être indiqué sur la fiche de l'écran souffleur.

04 TOUT MATERIEL :

Modification du nom externe du programme assurant les accès au module TABLES.
(valeur par défaut : PACTABLE)

05

DPS7, DPS7 FORMS:

Modification du nom du fichier de sauvegarde de l'écran en cas d'appel de la fonction souffleur.
(valeur par défaut : HE)

DEC/VAX, DM6 TP, ICL, IBM 36, IBM 38/AS 400, PC/MICROFOCUS et BOS/TP :

Modification du nom du fichier de sauvegarde de l'écran en cas d'appel de la fonction souffleur, codifié : XX EXTERN, avec XX : nom du fichier, et EXTERN : nom externe de ce fichier, ces deux noms étant séparés par deux blancs.
(valeur par défaut : HE SAVESCR)

06 CICS :

Modification des quatre premiers caractères du nom de la TS utilisée par la fonction souffleur
(valeur par défaut : PAC7).

07 DPS7 :

Valeur utilisée pour remplacer les blancs dans les messages en sortie.
(valeur par défaut : 19)

08 DPS7 FORMS :

Modification de la valeur "normal" de l'attribut d'intensité.
(valeur par défaut : SPACE)

09 DPS7 FORMS :

Modification de la valeur "double brillance" de l'attribut d'intensité.
(valeur par défaut : BD)

10 DPS7 FORMS :

Modification de la valeur "dark" de l'attribut d'intensité.
(valeur par défaut : CN)

11 CICS/DL1 : HLPI

Blocage -ou non- de la base lors d'un accès avec mise à jour.
(valeur par défaut : LOCKED).

12 DEC/VAX, IBM CICS, DPS7 et DPS8 avec la variante multi-écran, ICL,
MICROFOCUS, BOS/TP :

Modification du nom du sous-programme appelé pour la réception et la mise en
forme du message.

(valeur par défaut : ZAR980;

PC/MICROFOCUS: ZAR980.EXE en DOS, ZAR980.DLL en OS/2, UNIX).

Pour IBM CICS, ZAR980 correspond au programme utilisateur PRUSER; pour
remplacer le PRCGI standard voir paramètre 22.

Pour Pacbase Web Connection, le programme ZAR990 doit être utilisé, il est
équivalent au programme ZAR980 pour le Web.

13 DPS8 :

Modification du nombre de caractères envoyés dans chaque Display pour l'affichage
du message.

(valeur par défaut : 2000)

14 DEC/VAX :

Modification du nombre de caractères envoyés dans chaque 'Display' pour l'affichage du message. (En cas de dépassement, un autre Display est effectué).
(valeur par défaut : 1000)

15 IBM 36 , IBM 38/AS 400 :

Nom externe du fichier AFFICHAGE.
(valeur par défaut : SCRFILE)

16 CICS :

Possibilité d'écrire la TEMPORARY STORAGE en AUXILIARY STORAGE (AUXILIARY) au lieu de MAIN STORAGE.
(valeur par défaut : MAIN)

17 TOUT MATERIEL :

Chaîne de caractères (11 caractères maximum) composant le titre de l'écran souffleur.
(valeur par défaut : SPACE).

18 ICL :

Nom du fichier utilisé dans le moniteur pour sauvegarder la zone de communication.

TOUT MATERIEL SAUF IMS, pour communication Web:

Nom du fichier de sauvegarde du contexte pour une communication WEB. La codification est la même que celle du paramètre 05. Exemple : WE SAVEWEB, WE étant le nom du fichier dans le programme et SAVEWEB le nom externe du fichier.

19 IMS :

Au niveau du Dialogue ou du sous-moniteur, pour les Ecrans comprenant des segments DB2 :
Pour chaque DBRM utilisé dans le Dialogue ou le sous-moniteur : nom externe de l'écran (8 caractères).
Les lignes comportant ce paramètre seront regroupées comme commentaires en tête de Working-Storage Section du (sous-) moniteur généré.

20 IMS :

Nom externe du module remplaçant le module standard CALL dans les moniteurs et sous-moniteurs.

NOTE : en COBOL II, si ce paramètre n'est pas renseigné, un ordre CALL dynamique est généré.

21 IBM CICS, IBM 38/AS 400, UNISYS 2200,
TANDEM, DPS7 FORMS:

Ce paramètre prend les valeurs ARRAY ou TABLE si dans l'écran figure une zone répétée horizontalement ET verticalement. Le message logique sera initialisé à partir du message physique, ce qui évite les déphasages existants.

22 IBM CICS :

Pour la variante multi-écran, nom du sous-programme destiné à remplacer le sous-programme standard PRCGI (nom externe D4R980) qui formate un message type 3270.

26 UNISYS 2200 :

Permet de remplacer l'attribut d'intensité par défaut NORMAL par LOW car pour certains types d'écrans les attributs d'intensité NORMAL et HIGH ne sont pas différenciés.

Les attributs pour les zones libellés ne pouvant être déclarés au niveau des zones élémentaires, on rajoutera au niveau du format FORM NAME, les attributs définis sur la fiche écran pour les zones libellés. Il faut indiquer l'option ATTRE au niveau du complément du Dialogue.

27 IBM 38/AS 400 :

Numéro d'indicateur désiré en cas d'erreur pour la première ligne de la catégorie répétitive. Pour les lignes suivantes, l'indicateur est incrémenté d'1 en 1.

Exemple : valeur 34 indiquée ; chaque Rubrique de la première ligne de la catégorie répétitive se verra affecter l'indicateur 34, celles de la seconde ligne l'indicateur 35.

28 IBM 38/AS 400 :

Prise en compte des minuscules au niveau du DDS du format des écrans de la clause CHGINPDFT (LC).

Attention, la valeur LC, saisie après la seconde tabulation dans la zone COMMENTAIRE doit obligatoirement être en majuscules.

29 TANDEM Requester :

Génération de la clause ESCAPE ON sur l'ACCEPT de l'écran (valeur par défaut SPACE). Les informations saisies pour ce paramètre (limitées à 40 caractères) sont ajoutées derrière la clause ESCAPE ON.

30 TANDEM Requester :

Assignation d'une touche de fin de saisie si PFKEY n'est pas utilisé comme code OPERATION.

31 CICS :

MAP BMS : Possibilité de modifier les paramètres de l'option CTRL contenue dans la définition du MAP SET (DFHMSD).

Par défaut, la génération est :

CTRL=(FREEKB,FRSET)

Les paramètres modifiés sont mis entre parenthèses en remplacement de FREEKB,FRSET.

32 UNISYS-A :

Insertion de descriptions working entre la zone I-O-MESSAGE et les autres zones de la linkage section.

Pour réaliser cette insertion, il faut donner l'emplacement de la description de la linkage dialogue. Cette description est générée par défaut en lignes 00001 et suivantes. Les deux premiers chiffres de ce numéro de ligne peuvent désormais être paramétrés.

33 BULL :

Paramétrage de l'alimentation de la clé du fichier de sauvegarde pour la fonction souffleur.

Par défaut, la clé est alimentée à partir du code terminal défini dans la TRANSACTION-STORAGE. Pour paramétrer l'alimentation de la clé, le paramètre 33 est associé à la zone de Data Division prévue pour initialiser cette clé (par exemple USER-ID défini dans la TDS-STORAGE).

L'utilisateur doit donc coder, dans l'écran -G du dialogue :

33 USER-ID

Le nom de cette zone est limité à 14 caractères. La valeur par défaut de ce paramètre est 'XTERM' et l'alimentation de la clé s'effectue à partir de la zone K-Secra-XTERM.

34 Pour une connexion au Web, MICROFOCUS, Tandem et Unisys, format nnnn :

Ce paramètre indique la taille du fichier de sauvegarde de la partie commune du dialogue.

35 TOUT MATERIEL, connexion au WEB :

Taille du message logique sur 5 caractères. Par défaut la valeur est de 14000. Ce nombre ne tient pas compte de la partie constante du message.

36 Type de communication

Type de communication pour CICS :

ECl : le g n r  moniteur de communication (valeur par . d faut).
CPIC : la communication CPIC LU 6.2.
SOCKET : TCP-IP
MQSERIES

Type de communication pour IMS :

CPIC: valeur par d faut
MQSERIES

Type de communication pour DPS7, DPS8 :

XCP2 : valeur par d faut.

Type de communication pour MICROFOCUS, Tandem et Unisys :

SOCKET : valeur par d faut.

37 Taille du buffer de communication de format nnnnn

CICS et IMS MQSERIES : 14200 valeur par d faut
pour MQSERIES.
CICS SOCKET : 02048 valeur par d faut
DPS7 XCP2 : 4092 valeur par d faut
DPS8 XCP2 : 4092 valeur par d faut
TANDEM SOCKET : 14200 par d faut

38 Timeout

Temps maximum d'attente de communication avec le client (format nnnn, en secondes).

Pour CICS :

SOCKET : 1800 (valeur par d faut)

Pour CICS et IMS :

MQSERIES : unlimited (valeur par d faut).

39 UNISYS

Nom du fichier de sauvegarde du contexte du dialogue.
Format : Cha ne de 40 caract res.

IMS : GENERATION D'UN PSB PAR SOUS-MONITEUR

(Voir aussi la zone OPTIONS de l'écran Compléments d'un Dialogue (-O), qui doit contenir la valeur SSMON pour que l'option soit prise en compte.)

Afin de générer un PSB par sous-moniteur et non un PSB général pour tout le Dialogue, il faut indiquer, dans l'écran Commentaires (-G) de chaque sous-moniteur, en opération C2, sur une ligne de type G :

- PSB= cadré à gauche de la zone COMMENTAIRE,
- code du PSB, cadré sur le point de tabulation suivant.

Cette ligne doit être la première du -G.

ATTENTION, chaque Ecran ne doit appartenir qu'à un seul sous-moniteur.

```
-----  
!  
!          DOCUMENTATION FRANCAISE          P0*DOC.LURE.DOF.1867 !  
!  
! COMMENTAIRES DE L'ECRAN          DO          GESTION DOCUMENTATION          !  
!  
! A NLG : T COMMENTAIRE          BIBL !  
! 100 : G 04          PGP920          *PGM ACCES MODULE TABLE          1023 !  
! 110 : G 05          SS          1023 !  
! 120 : G 17          SOUFFLEUR          1023 !  
! 130 : Exemples de paramètres utilisés pour Pacbase Web Connection !  
! 140 : ===== !  
! 150 : G 12 Programme de formattage du message logique !  
! 160 :          pour Pacbase Web Connection : ZAR990 !  
! 170 : G 18 Nom du fichier de sauvegarde de contexte !  
! 180 :          pour Pacbase Web Connection : WE SAVEWEB !  
! 190 : G 34 Taille du fichier de sauvegarde du contexte !  
! 200 :          du dialogue : 0100 !  
! 210 : G 35 Taille du message logique : 14000 !  
! 220 : G 36 Type de communication : SOCKET !  
! 230 : G 37 Taille du buffer de communication : 14200 !  
! 240 : G 38 Timeout, temps max. d'attente de communication !  
! 250 :          avec le client : 1800 !  
! 260 : G 39 Nom du fichier de sauvegarde du contexte du !  
! 270 :          dialogue : NOM-EXTERNE*SAVE-WEB*UNISYS !  
! *** FIN *** !  
! O: C2 CH: Odo G !  
!  
-----
```

5.4. SEGMENTS UTILISES DANS UN ECRAN (-CS)

SEGMENTS UTILISES DANS UN ECRAN

Cet écran permet d'indiquer comment on accède aux Segments dans les traitements de contrôle, mise à jour et affichage associés à l'Ecran.

Le nombre de lignes de description de Segment appelées dans cet Ecran est limité à 100 par catégorie.

Les Segments de l'Ecran ayant le même code Structure de Données doivent avoir la même organisation, le même type de description et, pour l'organisation V, le même nom externe.

Pour l'organisation D, les Segments ayant le même code Structure de Données sont générés en REDEFINES.

CARACTERISTIQUES GENERALES

Pour chaque Segment, on indique :

- . La catégorie de traitement du Segment,
- . Le type de traitement d'accès logique à effectuer sur le Segment en Réception et/ou en affichage, et le mode d'alimentation de la clé.
- . L'utilisation dans les traitements générés.
- . Si l'accès est conditionné par un accès à un autre segment.
- . L'organisation physique.

La liste des codes Segments utilisés lors de la description de l'Ecran (Liste des zones de l'écran) est affichée en en-tête.

REMARQUES

L'organisation d'un Segment, couplée à la variante du moniteur transactionnel indiquée au niveau de la définition de l'Ecran, détermine la génération de la description du Segment.

Pour un Segment dont les accès sont à la charge de traitements spécifiques de l'utilisateur (Organisation U), la description sera générée en Working Storage Section.

POUR DL/1 :

L'alimentation des clés étant automatiquement déduite (SSA qualifiés), il n'est pas possible d'utiliser des codes Rubriques clés identiques dans des Segments différents et de même séquence hiérarchique à l'intérieur d'un PCB donné (ou Segments parents).

	PAGE	145
DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION		5
SEGMENTS UTILISES DANS UN ECRAN (-CS)		4

>>>> Si vous utilisez la Station de Travail VisualAge Pacbase, l'interface graphique des fenêtres correspondantes est documentée dans le Manuel de Référence de la Station de Travail (Ref : DSREF).

GENERATION DES TRAITEMENTS D'ACCES

Les traitements d'accès logique à un Segment sont générés, indépendamment de la variante, en fonction des utilisations (en réception et/ou en affichage) du Segment.

Une ligne d'appel de Segment entraîne la génération d'un certain nombre de lignes dans les programmes que l'on peut logiquement regrouper de la façon suivante :

- . Descriptif de Segment comprenant :
 - Zones d'entrée-sortie,
 - DATA DIVISION.
- . Traitements logiques d'accès :
 - Lecture des fichiers en réception (F25),
 - Ecriture des fichiers (F35),
 - Accès fichiers en affichage (F60).
- . Accès physiques (F80)

Ces 3 ensembles de lignes sont générés ou non suivant la valeur de trois Rubriques :

- . Limitation de génération
- . Organisation
- . Utilisation

Les organisations U, W, T et A entraînent la non-génération de la fonction F80.

La limitation de génération U supprime la génération des fonctions F25, F35 et F60 découlant des utilisations.

La limitation de génération P supprime la génération de la partie descriptif du Segment.

Pour l'organisation D (DL1), si plusieurs Segments ont pour père le même Segment dans le PCB, la SSA du père, utilisée pour l'accès à ces Segments, est la même pour tous.

DESCRIPTIONS PREREQUISES

L'Ecran et les Segments nommés doivent avoir été définis.

DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION
SEGMENTS UTILISES DANS UN ECRAN (-CS)

5
4

```

-----
!
!           DOCUMENTATION FRANCAISE           P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
!
! ACCES AUX DONNEES DE L'ECRAN 1 D00030 ** SAISIE DES COMMANDES ** !
! ..CA00...CD05...WW00...*CD00...*CD10...*FO10...fCD20..... !
!
!                                     13 15 !
! 2 3   4 5   6 7 8 9   10           11   12 14           16 17 18 !
! C SEGM      : T UTI SEGM ALIMENTATION      R   T   NOM   SEGM N   : BIBL !
! A ECRA C NL : G R A PREC DE LA CLE         CLE   A O D EXTERNE BIB. S NV : !
! AT20  00 :   E N           0001-COPOS      COPOS   G 1 PG   TA20 1   : 0607 !
! CD05   00 :   M A           SPACES          CLECD   V   CD   CD05  12 : 0607 !
! CD05   04 :                   CA00-NUCOM     NUCOM                        : 0607 !
! CD10 R 00 :   T             "C"             CLECD   V   CD   CD10           : 0608 !
! CD10 R 02 :                   CA00-NUCOM     NUCOM                        : 0607 !
! CD10 R 04 :                   0001-FOURNI     FOURNI                       : 0607 !
! CD10 R 06 :                   A             SPACES          CLECD                       : 0607 !
! CD10 R 08 :                   "C"             COCARA C                       : 0608 !
! CD10 R 10 :                   CA00-NUCOM     NUCOM C                       : 0607 !
! FO10 R 00 :   M N CD10 0001-FOURNI     CLEFO   V   FO   FO10           : 0607 !
! FO10 R 02 :                   CA00-LANGU     LANGU                        : 0607 !
! FO10 R 04 :                   0001-RELEA     RELEA                        : 0607 !
! FO10 R 06 :                   0001-MATE     MATE                        : 0607 !
! CD20 Z 00 :   X N           SPACES          CLECD   V   CD   CD20           : 0607 !
!
! O: C1 CH: -CS !
!
-----

```

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
1	6		CODE DE L'ECRAN (OBLIGATOIRE) Les six positions du code sont obligatoires. Les deux premières positions doivent correspondre au code du Dialogue auquel l'Ecran appartient. Le Dialogue doit avoir été préalablement défini.
2	1		CODE ACTION (OBLIGATOIRE)
3	4	WE00	CODE SEGMENT DANS L'ECRAN (OBLIGATOIRE) C'est le code du Segment choisi pour le programme généré associé à l'Ecran. Le code choisi peut être identique au code du Segment dans la Base. Valeur réservée pour l'écran -CS du moniteur de communication Web.
4	1	BLANC R Z	INDICATEUR DE CATEGORIE Permet d'indiquer à quelle catégorie de traitement le Segment appartient. Les catégories, et donc les Segments correspondants, sont traitées dans l'ordre suivant : . L'en-tête. . La partie répétitive autant de fois qu'il y a de répétitions indiquées. . Le bas de l'écran. Segment appartenant à l'en-tête. Segment appartenant à la partie répétitive. Segment appartenant au bas d'écran.
5	2	NUMER.	NUMERO DE LIGNE ZONE NUMERIQUE PURE Pour un Segment donné, une seule ligne zéro est acceptée. Cette ligne est obligatoire pour renseigner les caractéristiques physiques du Segment (Nom externe, organisation), le code de la clé d'accès au Segment, le code du Segment dans la Base. Les autres caractéristiques (utilisations, alimentation de la Rubrique d'accès, etc.) peuvent être renseignées sur des lignes suites.
6	1	BLANC U	LIMITATION DE GENERATION Accès logiques générés automatiquement (en fonction de l'utilisation du Segment). Accès logiques au Segment laissés à la charge de l'utilisateur, en langage structuré.

NUM	LON	CLASSE VALEUR P	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
7	1		<p>Pas de description du Segment.</p> <p>UTILISATION EN RECEPTION</p> <p>Précise de quelle façon le Segment est utilisé dans les traitements de contrôle et mise à jour.</p> <p>N Non utilisé. Aucun ordre d'accès n'est généré pour le Segment dans les traitements de contrôle et mise à jour. (option par défaut).</p> <p>L Lu. Un ordre de lecture simple est généré pour le Segment.</p> <p>E Contrôle d'existence à effectuer. Un ordre de lecture avec positionnement d'un code erreur est généré (si on ne le trouve pas).</p> <p>M Segment mis à jour (modification uniquement).</p> <p>X Segment mis à jour (création et modification uniquement).</p> <p>T Segment mis à jour (création, modification et annulation).</p> <p>Dans ces trois derniers cas, le contrôle d'existence et les ordres de mise à jour correspondant aux options choisies sont générés.</p> <p>Si le Segment est chaîné à un précédent, quel que soit le code utilisation, seuls sont générés les ordres de mise à jour de modification et création.</p>
8	1		<p>UTILISATION EN AFFICHAGE</p> <p>N Non utilisé. Aucun ordre d'accès n'est généré pour ce Segment dans les traitements d'affichage (option par défaut).</p> <p>A Utilisé en affichage. Les ordres d'accès sont générés pour l'affichage en fonction du type de traitement d'accès logique.</p> <p>Si le code Segment précédent est à blanc et que le Segment est utilisé, la clé est sauvegardée en zone de conversation.</p>
9	4		<p>CODE SEGMENT PRECEDENT</p> <p>Il est possible, dans chacune des catégories de traitement, d'accéder à plusieurs Segments.</p> <p>On peut donc être amené à préciser la hiérarchie des accès aux Segments d'une catégorie. Cette zone contient le code du Segment précédent dans la hiérarchie des accès. Ce Segment doit appartenir à</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE la même catégorie.
			<p>Si plusieurs Segments ont un même Segment précédent, ils sont traités dans l'ordre alphabétique de leur code.</p> <p>REMARQUE : il est déconseillé de chaîner des appels de Serveurs et des appels de Segments qui correspondent à des Bases de Données ou des fichiers.</p>
10	14	*SSA	<p>ZONE D'ALIMENTATION DE LA CLE</p> <p>Cette zone peut être une zone de travail, un littéral ou une zone de l'Ecran. Dans ce dernier cas, les 4 premiers caractères de la zone doivent correspondre au code de l'Ecran dans le Dialogue.</p> <p>Par exemple :</p> <p>0001-corub pour une zone de l'écran, '02 ' pour un littéral, ww10-corub pour une zone de travail.</p> <p>Indiqué sur la ligne '00' du Segment, inhibe la génération de la SSA qualifiée, dont le code indicatif correspond à celui indiqué au niveau de l'appel du Segment dans le PCB.</p> <p>Indiquer également, dans la zone CLE, le code de la Rubrique servant de clé d'affichage. La zone K-.... est générée à partir de cette Rubrique clé, et son alimentation en fonctions 25, 40 et 60 est toujours faite automatiquement.</p> <p>La SSA du Segment traité est alimentée à partir des lignes '-CS' dont le code clé n'a pas été rencontré dans le chemin hiérarchique.</p> <p>ATTENTION : Si le Segment est utilisé en affichage dans la catégorie répétitive, l'alimentation de la clé K-....-.....(2) n'est pas effectuée, puisqu'on ne connaît pas la clé d'alimentation dans le Segment.</p> <p>Cette option n'est pas disponible en HLPI (la clé est indiquée dans le paramètre WHERE).</p>
11	6		<p>CODE RUBRIQUE D'ACCES AU SEGMENT</p> <p>C'est le code de la Rubrique à renseigner pour accéder au Segment.</p> <p>Pour les organisations W en Dialogue standard et les organisations V, ce code doit figurer sur la ligne 00 associée au Segment.</p> <p>La Rubrique indiquée sur cette ligne est considérée</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>comme une rubrique groupe, sauf dans les organisations SQL où elle est considérée comme Rubrique élémentaire.</p> <p>S'il s'agit d'un groupe et que les différentes sous-rubriques sont alimentées séparément, des lignes suivantes contiennent alors le code des sous-rubriques alimentées.</p> <p>Pour une table (organisation G), la sélection d'un sous-système s'effectue en indiquant dans cette zone la valeur NUSSY, le système générant l'alimentation de la clé associée (G-ffnn-NUSSY).</p> <p>En DL/1, la Rubrique peut appartenir à toutes les SSA qui permettent d'accéder au Segment dans le PCB indiqué dans le nom externe.</p> <p>Base de Données SQL</p> <p>Une Rubrique clé doit être indiquée pour chaque ligne où une utilisation autre que N est déclarée.</p> <p>Dans les accès générés, la sélection se fait sur l'égalité en mise à jour ou lecture directe. Pour la lecture séquentielle en catégorie répétitive, la sélection se fait sur les valeurs supérieures ou égales.</p> <p>Le nombre de rubriques clés pour un même segment est limité à 10.</p> <p>Les rubriques clés ne sont pas mises à jour dans un ordre SQL UPDATE.</p>
12	1	BLANC C E	<p>RUPTURE D'AFFICHAGE SUR LA RUBRIQUE</p> <p>Indique qu'une Rubrique, appartenant à une clé dans la partie répétitive d'un Ecran, doit rester constante au cours de l'affichage.</p> <p>Pas de rupture d'affichage.</p> <p>Rupture d'affichage.</p> <p>Organisations SQL : -----</p> <p>Rupture d'affichage; provoque la génération dans la clause WHERE de l'ordre SQL 'DECLARE CURSOR' d'une condition d'égalité.</p>
13	1		<p>ORGANISATION (OBL. EN CREATION)</p> <p>(Obligatoire pour la ligne zéro).</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		V	Segment d'organisation indexée.
		D	Segment DL/1. Pour les 2 organisations ci-dessus, la description des données est générée. Les ordres d'accès au Segment pour les traitements de réception et d'affichage sont entièrement générés, en fonction du type de traitement d'accès logique et de l'utilisation.
		G	Segment de type TABLES : l'accès généré correspond à l'appel du module d'accès standard à PACTABLE.
		A	Segment de type ADABAS : la description du Segment est générée, mais aucun accès n'est effectué.
		T	Segment de type TOTAL : la description du Segment est générée, mais aucun accès n'est effectué.
		2	Segment DB2 ou VAX SQL : seuls les accès physiques ne sont pas générés. La structure des indicateurs variables correspondant aux colonnes de la Table DB2 ou VAX SQL est toujours générée. ----- Segments de bases de données relationnelles auxquelles on accède par SQL : la description du Segment et les accès physiques sont générés; la déclarative du curseur est générée pour les segments de la catégorie répétitive.
		C	INTEREL RDBC ou RFM
		O	ORACLE V5.
		P	ORACLE V6 ou V7
		Q	SQL/DS, ALLBASE/SQL, DB2/2 ou DB2/6000
		S	DB2 ou VAX SQL
		R	RDMS
		4	SQL/400
		7	TurboImage
		N	NONSTOP SQL
		M	DATAKOM/DB
		I	INFORMIX, INGRES, SYBASE

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE Note : Les organisations relationnelles doivent être regroupées au sein du -CS. -----
		U	Accès au Segment gérés par traitements spécifiques.
		W	Accès au Segment gérés par traitements spécifiques et alimentation automatique des clés d'affichage (fonc- tions 40 et 60).
		Y	IBM 38 : database. UNISYS 2200 : organisation indexée SFS.
14	1	BLANC	TYPE DE DESCRIPTION Permet d'obtenir à partir de la description du Segment dans la Base, différentes descriptions dans le programme généré.
		1	Segment complet (partie commune et partie spécifique). Partie spécifique uniquement. (Valeur par défaut pour un segment DL/1, organisation D ou pour une table G).
		E	Pour l'organisation table, prise en compte du format d'entrée des rubriques du segment table.
		2	* Segment complet en longueur variable. * Pour une organisation de type P (ORACLE V6) et une organization de type I (SYBASE) : génération automatique des CONNECT AT database, DECLARE database et accès SQL AT database. NOTE : La description générée peut varier en fonction de la variante de langage sélectionnée.
15	8		NOM EXTERNE DU FICHER (Valeur par défaut : deux premiers caractères du code du Segment dans l'Ecran.) IBM CICS - VSAM : DDNAME sur 1 à 8 positions. DL/1 : Code du PCB. SQL : Code du Bloc SQL, dans lequel est appelée la Table ou la Vue. Il est possible de sélection- ner une Table ou une Vue en indiquant T ou V après le code du Bloc choisi. Attention : le code du bloc et le type d'objet doivent être séparé par un blanc. Au moment de la génération, le nom externe de la Table ou Vue est recherché dans la description du Bloc. S'il n'est pas indiqué, le nom externe

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
			<p>est pris sur la définition du Segment (VALEUR DU CODE STRUCTURE).</p> <p>DPS7 - UFAS : Nom externe du fichier sur 2 caractères, le Système générant une clause : COPY SELECT XX-FICHER (XX : nom ext.)</p> <p>DPS8 - TP8 : Nom externe sur 4 caractères (généralisé dans la clause SELECT). Blocage sur les 4 derniers caractères (généralisé dans la clause FD).</p> <p>TOUTE AUTRE VARIANTE : Nom logique, généralisé dans la clause SELECT.</p> <p>Module TABLES (organisation G) : -----</p> <p>. CICS : quatre caractères sur lesquels sont bâtis les DDNAMEs des fichiers gérés par le module TABLES (Ce sont les caractères du code transaction permettant l'accès au fichier Tables).</p> <p>. IMS : nombre quelconque de caractères, qui constituent les noms des 2 PCB associés aux bases TABLES. Les noms constitués seront de la forme :</p> <p>.xxxxxD : PCB de la base descriptif, .xxxxxV : PCB de la base des contenus.</p> <p>Ces 2 noms doivent avoir une longueur maximum de 6 caractères.</p> <p>Ces 2 PCB doivent appartenir au PSB de l'écran.</p>
16	4		<p>CODE DU SEGMENT DANS LA BASE</p> <p>A renseigner si le code du Segment dans l'Ecran est différent du code Segment dans la Base.</p>
17	1	BLANC 0 à 9	<p>NUMERO DE SOUS-SCHEMA</p> <p>Organisations 'G' ou 'H' :</p> <p>Il précise le numéro de la sous-description de la table à laquelle correspond la description de la zone entrée-sortie. Si le Segment appelé correspond à une vue et qu'il n'y a pas de sous-schéma indiqué, on prendra ce qui est indiqué au niveau du -DR du Bloc :</p> <p>Toutes les Rubriques du Segment.</p> <p>Sous-description ou sous-schéma numéro 0 à 9.</p> <p>Organisations 'V' :</p>

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		2	<p>Clés secondaires d'accès aux fichiers indexés :</p> <p>La clé secondaire est référencée en codant '2' dans le numéro de sous-schéma. La clé primaire doit être indiquée sur la ligne '00' du Segment sans utilisation en affichage ni réception, même si elle n'est pas utilisée, afin de générer la clause RECORD KEY.</p> <p>Si la clé secondaire est une zone groupe, le numéro du sous-schéma doit être indiqué uniquement pour cette zone groupe.</p>
		3	<p>La valeur 3 indique que la clé secondaire est DUPLICATE.</p> <p>REMARQUE : Cette spécification n'est pas implémentée dans la variante CICS puisque la déclaration des clés secondaires est effectuée lors de la définition VSAM.</p>
18	2	06 A 98	<p>NIVEAU DES TRAITEMENTS GENERES</p> <p>ZONE NUMERIQUE PURE</p> <p>Le module DIALOGUE génère automatiquement dans le programme associé à l'Ecran :</p> <ul style="list-style-type: none"> . une sous-fonction de la fonction 20 par Rubrique de l'Ecran à contrôler ; . une sous-fonction des fonctions 25, 35 et 60 par Segment auquel on accède. <p>Se reporter au Manuel de Référence LANGAGE STRUCTURE pour la définition des notions de fonction, de sous-fonction et de niveau.</p> <p>Voir la liste des fonctions du programme généré au chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure standard de la procédure".</p> <p>Ce niveau hiérarchique est à 10 par défaut. Il peut être modifié pour une Rubrique ou pour un Segment.</p>

5.5. GESTION DES INDEX SECONDAIRES DL/1

GESTION DES INDEX SECONDAIRES DL/1

La génération des accès aux Segments par index secondaires est basée sur la description des Blocs Bases de Données dans le Dictionnaire.

Les caractéristiques de cette option sont les suivantes :

- . Les bases de données d'index secondaires partagées (SHARING SECONDARY INDEX DATA BASE) ne sont pas traitées, et par conséquent le paramètre INDICES non plus.
- . Le paramètre PROCSEQ, suivi du nom externe de la base de données index, doit être indiqué au niveau de l'écran "Commentaire de l'appel du PCB dans le PSB".
- . Si le nom externe indiqué sur la ligne d'appel des Segments dans un Ecran est un DBD physique, le Segment concerné, dans ce DBD, doit comporter la macro LCHILD et la macro XDFLD associée dans l'écran commentaire.
- . Si le nom externe indiqué sur la ligne d'appel des Segments dans un Ecran est un PCB, il faut que le nom externe indiqué sur la fiche définition du PCB corresponde au nom externe du DBD correspondant, afin de chercher, comme précédemment, les macros LCHILD et XDFLD pour le Segment comportant un index secondaire.
- . Le paramètre NAME doit se trouver sur la même ligne que LCHILD (ou XDFLD).
- . Le paramètre SRCH peut se trouver sur une autre ligne que XDFLD, mais les codes des champs le constituant doivent tenir sur la même ligne que SRCH.
- . Le paramètre SEGMENT peut être sur une autre ligne que XDFLD.
- . Il n'y a pas de rupture d'affichage sur une Rubrique du code Segment source s'il est différent du code Segment cible, puisque la clé n'appartient pas au Segment cible.

DESCRIPTION D'UNE TRANSACTION	PAGE	156
GESTION DES INDEX SECONDAIRES DL/1		5
		5

. L'alimentation des clés sur l'écran '-CS' se fait, soit sur les codes PACBASE des champs clés indiqués dans le paramètre SRCH de la macro XDFLD, soit sur la zone groupe générée dans la SSA, qui comporte ces champs clés.

Le code de la Rubrique clé (CORUB) doit donc être précisé dans la zone 'CLE' de l'écran '-CS'. Le code généré pour les Rubriques clés d'affichage est CORUBn (n = indicatif numérique) et K-FFNN-.... est le code généré pour les Segments utilisés en affichage; sa longueur est la somme des longueurs de chaque champ clé.

Si le champ clé est une Rubrique groupe PACBASE, elle n'est pas découpée en Rubriques élémentaires.

. Seules les SSA dont l'indicatif correspond à celui qui est indiqué au niveau de l'appel du Segment dans le PCB seront générées (non pas une SSA par indicatif numérique précisé sur l'appel des Rubriques dans le Segment).

Le code 'x' de la SSA générée S-FFxNN est le code indicatif, obligatoirement numérique, indiqué au niveau de l'appel du Segment dans le PCB (ou DBD).

Pour aller chercher la description des Rubriques du Segment source, il faut que ce dernier se trouve dans un des PCB du PSB de l'Ecran ou du Dialogue.

ATTENTION Si l'accès secondaire s'effectue sur un Segment utilisé en affichage dans la catégorie répétitive, l'alimentation de la clé K-R....-CORUB. (2) en fonction 60 ne sera pas faite, puisque la clé n'appartient pas forcément au Segment cible.

LIMITATION : 200 index secondaires maximum par Ecran.

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
EMPLOI DU LANGAGE STRUCTURE

PAGE 157

6

6. EMPLOI DU LANGAGE STRUCTURE

6.1. PRESENTATION

INTRODUCTION

Le LANGAGE STRUCTURE est un langage de haut niveau qui permet aux équipes de programmation de réaliser tout programme de gestion. Ce langage offre les avantages suivants :

- . Une plus grande concision que le COBOL dans l'écriture, par la simplification des ordres et de la ponctuation.
- . Une hiérarchisation des traitements, inexistante en COBOL.
- . Une structuration des traitements selon les règles habituelles de la programmation structurée par l'emploi d'opérateurs (BLOCK, IF THEN, ELSE, DO WHILE, DO UNTIL, CASE OF, etc.), qui sont inexistants en COBOL.
- . Une portabilité améliorée, grâce à une conception indépendante de tout constructeur et à une génération de programmes COBOL adaptée à chaque type de matériel.

Voir dans le sous-chapitre "Objet de ce manuel" de l'Introduction le renvoi aux différents Manuels de Référence pour les entités utilisées par le module DIALOGUE non décrites dans ce manuel.

Ce chapitre rappelle les particularités d'utilisation des lignes P du module LANGAGE STRUCTURE pour l'écriture des traitements spécifiques avec le module DIALOGUE.

Rappelons que le Langage Structuré permet également de définir des zones de travail dans un programme Dialogue (-W).
Enfin, des traitements communs peuvent être intégrés grâce à l'appel des macrostructures (-CP).

6.2. TRAITEMENTS SPECIFIQUES

TRAITEMENTS SPECIFIQUES

CONSEILS D'UTILISATION

Les fonctions automatiques ne peuvent répondre à tous les besoins de traitement. Elles proposent des solutions standard à des problèmes standard.

L'utilisateur peut être amené à les compléter, parfois à les remplacer partiellement. Il faut néanmoins se demander auparavant si le traitement à effectuer ne correspond pas à un cas standard. A l'inverse, il est déconseillé de réduire à un traitement automatique, un cas dont la complexité nuit à la clarté de la structure du programme.

Lors de la réalisation d'un programme, il est donc nécessaire de bien réfléchir à la nature des traitements requis et à leur spécificité. Pour cela, une bonne connaissance de la structure de la procédure du programme généré est indispensable.

Le Système fournit un support pour l'écriture des traitements détaillés : la ligne -P. Son utilisation permet d'assurer la structuration des traitements, la lisibilité des programmes et leur convertibilité.

Le présent sous-chapitre rappelle les particularités d'utilisation des lignes -P avec le module DIALOGUE.

>>>> Si vous utilisez la Station de Travail VisualAge Pacbase, l'interface graphique des fenêtres correspondantes est documentée dans le Manuel de Référence de la Station de Travail VisualAge Pacbase.

OPERATEURS SPECIFIQUES AU MODULE DIALOGUE

OPERATEURS D'ACCES AUX SEGMENTS :

Xaa Suivi d'un code Segment en opérande, génère un perform de F80-ffnn-aa.

Yaa Générateur d'étiquette pour la fonction 80. Suivi d'un code Segment en opérande, génère l'étiquette F80-ffnn-aa (utilisé lors du remplacement des accès physiques à un Segment).

Pour ces deux opérateurs, aa représente les deux derniers caractères de l'opérateur d'accès aux Segments.

OPERATEURS DE POSITIONNEMENT D'ERREUR :

ERU Erreur manuelle utilisateur.

ERR Erreur manuelle sur Rubrique.

Pour plus de détails concernant ces opérateurs, voir le chapitre "Libellés d'erreur et documentaires" et le sous-chapitre "Libellé d'erreur explicite".

OPERATEURS D'ABANDON DE TRAITEMENT :

GFA Abandon des traitements d'affichage

(Débranchement à l'étiquette END-OF-DISPLAY).

GFR Abandon des traitements de réception

(Débranchement à l'étiquette END-OF-RECEPTION).

GDB Retour au début de l'itération en cours.

GDI Branchement au début de l'itération suivante.

GFT Abandon de l'itération (Débranchement en fin de catégorie en cours réception ou affichage).

GF Abandon de la sous-fonction automatique dans laquelle on s'est inséré par un type *A (ou *P si le niveau de la fonction insérée est supérieur à celui de la fonction générée).

REMARQUE :

Pour tous les opérateurs de débranchement (GFR, GFA et GF) l'instruction générée se termine systématiquement par un point. Il est donc recommandé de ne pas utiliser de condition de type EL dans une ligne suivant un opérateur de débranchement. En effet, cela entraînerait une erreur de compilation dans le COBOL généré.

OPERATEURS D'ENCHAINEMENT D'ECRANS :

OTP Appel de l'Ecran dont le nom externe est indiqué en opérande.

OSC Appel de l'Ecran indiqué en opérande.

OSD Appel de l'Ecran indiqué en opérande différé à la fin des traitements de réception.

Pour connaître les opérateurs de traitement de date, se reporter au Manuel de Référence Langage Structuré, chapitre "Langage structuré", sous-chapitre "Description des traitements (-P).

INSERTION ET REMPLACEMENT DE SOUS-FONCTIONS AUTOMATIQUES

Sur la première ligne de définition d'un bloc de traitement, on indique le type du bloc conformément aux règles de la programmation structurée (BL, IT, DW, CO, etc.).

Pour le module DIALOGUE, le type de bloc est aussi utilisé pour insérer des traitements spécifiques dans les fonctions automatiques F20, F25, F30, F35, F60, F65 et F80.

Ces traitements sont écrits dans une (ou plus) sous-fonction dont le code fonction est celui de la fonction dans laquelle on veut s'insérer (F20sf, F25sf, F30sf, F35sf, F60sf, F65sf, ou F80sf).

Le code sous-fonction sf ne doit pas reprendre la valeur d'une des sous-fonctions générées. Ces dernières ont toujours une valeur numérique: il est donc obligatoire de prendre un code sous-fonction sf purement alphabétique pour les traitements à insérer.

La fonction F20 contient une sous-fonction par Rubrique de l'Ecran à contrôler ; la sous-fonction dans laquelle on veut insérer les traitements spécifiques est donc repérée par le code de la Rubrique qu'elle traite.

Les fonctions F25, F35 et F60 contiennent une sous-fonction par Segment accédé : la sous-fonction dans laquelle on veut insérer les traitements spécifiques est donc repérée par le code du Segment qu'elle traite. Si le même code Segment est utilisé dans plus d'une catégorie de l'Ecran, il doit être suivi du code de la catégorie dans laquelle on veut insérer les traitements spécifiques.

Les fonctions F30 et F65 contiennent une sous-fonction par catégorie traitée : la sous-fonction dans laquelle on veut insérer les traitements spécifiques est donc repérée par le code de la catégorie qu'elle traite.

La fonction F80, lorsqu'elle est générée, contient une sous-fonction par type d'accès à un Segment donné. Il est possible de remplacer soit un accès particulier, soit l'ensemble des accès générés pour un segment donné.

Indiquer dans la zone condition, cadré à gauche :

- . pour F20, le code Rubrique,
- . pour F25, F35 ou F60, le code Segment plus éventuellement le code de la catégorie.

(En-tête = ' ' Répétitive = R Bas d'écran = Z)
Ex : '10*A CD10 R'

avec dans le type de Bloc :

*A pour INSERTION de la sous-fonction AVANT la sous-fonction automatique.

*P pour INSERTION de la sous-fonction APRES la sous-fonction automatique.

La condition de la sous-fonction automatique s'applique à celle ainsi insérée si le niveau de cette dernière est supérieure à celle générée.

*R pour REMPLACEMENT d'une sous-fonction automatique.

La condition de la sous-fonction automatique ne s'applique pas à celle qui la remplace.

- . pour F30 ou F65, le code de la catégorie.

(En-tête = ' ' Répétitive = 'R' Bas d'écran = 'Z')
Ex : '10*P R'

avec dans le type de Bloc :

*P pour INSERTION de la sous-fonction APRES la sous-fonction automatique.

La condition de la sous-fonction automatique s'applique à celle ainsi insérée.

- . pour F80, le code du Segment, suivi éventuellement du type d'accès à remplacer.

Ex : '10*R CD10 RN'

avec dans le type de bloc :

*R pour REMPLACEMENT du ou des accès générés pour ce Segment.

Pour ces trois types de bloc le code sous-fonction n'a donc pas d'influence sur l'emplacement de la sous-fonction dans le programme généré mais sert uniquement à son classement en Bibliothèque.

REMPLACEMENT DES TRAITEMENTS SPECIFIQUES EN F80

Pour remplacer des traitements spécifiques en fonction 80, indiquer dans le type de Bloc *R et dans la zone condition le code Segment.

Si le code Segment est suivi du type d'accès, seule la sous-fonction correspondant au type d'accès sera remplacée ; si le type d'accès n'est pas indiqué, toutes les fonctions d'accès à ce Segment seront remplacées.

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
IMPLEMENTATION PACBASE WEB CONNECTION

PAGE 167

7

7. IMPLEMENTATION PACBASE WEB CONNECTION

7.1. PACBASE WEB CONNECTION

PACBASE WEB CONNECTION

PRINCIPE GENERAL

Pacbase Web Connection permet l'habillage d'applications développées avec le module Dialogue, sous forme de pages HTML. La description du Dialogue doit contenir certaines informations liées à la communication.

Dans la partie site central, il faut générer un message logique qui permettra de gérer l'affichage d'écran ou l'envoi du message au moniteur de communication Web.

Lors de la première communication, le moniteur Web appelle le premier programme écran et crée sous forme de fichier, une zone de sauvegarde de la partie commune du dialogue.

Les fois suivantes, la partie commune du dialogue sera récupérée puis le programme écran sera appelé.

A chaque retour du programme, le moniteur envoie le message au Web et sauvegarde la partie commune du dialogue en utilisant l'identifiant. Chaque programme écran est un sous-programme du moniteur.

DIALOGUE

OPTION LOGMES

Les programmes du Dialogue sont adaptés à la communication via le Web par l'échange d'un message logique dont la description est obtenue par le positionnement de l'option LOGMES dans l'écran -O.

VARIANTE DE GENERATION

- . Utilisez une variante multi-écrans si cette variante existe pour votre matériel.

OPTION MONIT

- . Positionnez l'option MONIT dans le -O si cette option n'est pas définie par défaut pour votre matériel.

>>>> Pour plus de détails sur ces options, reportez-vous au chapitre "Description d'une transaction", sous-chapitre "Compléments d'un dialogue (-O).

GENERATION

Vous devez générer le fichier contenant la description du dialogue avec la commande GEO, option C4.

Ensuite le fichier contenant la description des écrans à habiller devra être extrait du Référentiel et transféré sur le micro-ordinateur où est installé le générateur Pacbase Web Generator.

>>>> Les informations concernant l'habillage des applications au format HTML sont documentées dans le Guide du Développeur Pacbase Web Connection (Ref : DSOWB).

MONITEUR DE COMMUNICATION

Le moniteur de communication Web est spécifié via une occurrence de l'entité Ecran de type MW.

>>>> Pour plus d'informations, consultez le chapitre "Définition et description d'un Ecran", sous-chapitre "Définition d'un Dialogue ou Ecran (O....)".

Dans l'écran -G du moniteur, vous devez spécifier :

- le nom du fichier utilisé pour la sauvegarde de la zone de communication (paramètre 18),
- la longueur de la zone de sauvegarde de la partie commune du Dialogue (paramètre 34 pour Microfocus, Tandem et Unisys),
- la taille du message logique (paramètre 35),
- le type de communication (paramètre 36),
- la taille du buffer de communication (paramètre 37),
- le timeout (paramètre 38).
- le nom du fichier dans lequel est sauvegardé le contexte du Dialogue (paramètre 39 pour Unisys).

>>>> Ces paramètres sont décrits dans le chapitre "Description d'une transaction", sous-chapitre "Commentaires d'un dialogue (-G)".

Pour IMS :

Appelez dans l'écran -cs du moniteur de communication, le segment WE00 pour sauvegarder le contexte du Dialogue. Ce segment est composé des zones suivantes :

- . une rubrique clé KEY composée des 3 rubriques suivantes :
 - IDENT de longueur 26,
 - STRUCT de longueur 1,
 - NUM de longueur 4.

. une rubrique CAREA de longueur n, où n doit être supérieur ou égal à la taille du contexte du Dialogue.

WE00 est le nom d'utilisation obligatoire dans l'écran -CS du moniteur de communication Web.

>>>> Pour connaître le mode de remplissage des rubriques de l'écran -cs, consultez le chapitre "Description d'une transaction", sous-chapitre "Segments utilisés dans un écran (-cs).

7.2. STRUCTURE DU MONITEUR

STRUCTURE DU MONITEUR WEB

Première transaction
 Initialisation
 Sauvegarde du contexte
 Premier écran

Transactions suivantes
 Récupération du contexte

Appel du programme écran
Retour
 Erreur
 Fin de transaction
 Enchaînement des écrans
 Envoi du message
 Sauvegarde du contexte

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE

PAGE 173

8

8. LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE

8.1. LIBELLES D'ERREUR

LIBELLE D'ERREUR : INTRODUCTION

Le Système permet de gérer des libellés d'erreur destinés à signaler aux utilisateurs des applications les erreurs de saisie détectées par les programmes.

Ces libellés seront générés à la demande pour mettre à jour le fichier séquentiel des libellés d'erreur. Celui-ci servira à créer les fichiers libellés d'erreur des applications, par éclatement sous forme d'un fichier indexé ou d'une base de données suivant le matériel.

Cette génération est effectuée par la procédure GPRT à l'aide de la commande d'édition/génération GEO : cette procédure génère les libellés d'erreur des Ecrans renseignés dans la commande GEO à l'intérieur du fichier PAC7GL; les libellés des autres Ecrans, présents dans le fichier PAC7LG sont reconduits sans changement dans le fichier PAC7GL.

LIBELLES D'ERREUR AUTOMATIQUES

Un enregistrement libellé d'erreur est généré automatiquement pour chaque contrôle codifié dans les lignes de description d'un Ecran, ou chaque accès à un fichier.

Il est constitué de deux parties :

- . Un libellé correspondant au type d'erreur et donc au type de contrôle ou d'accès effectué. Ces libellés standard sont stockés dans un des fichiers, mais peuvent être modifiés au niveau du site par le gestionnaire de la base.
- . Le nom en clair de la Rubrique ou du Segment sauf pour les Segments utilisés en affichage.

RUBRIQUES

Pour les Rubriques, le Système génère 4 libellés d'erreur correspondants aux divers contrôles :

ABSENCE A TORT DE LA RUBRIQUE

PRESENCE A TORT DE LA RUBRIQUE

CLASSE NON NUMERIQUE/ALPHABETIQUE RUBRIQUE

VALEUR ERRONEE POUR RUBRIQUE

SEGMENTS

Pour les accès aux fichiers, le Système génère les libellés d'erreur suivants :

. Segments utilisés en réception :

CREATION A TORT et MODIFICATION/ANNULATION A TORT, suivis du nom en clair du Segment.

. Segments utilisés en affichage :

FIN DE FICHIER.

Ces libellés automatiques peuvent être remplacés par des libellés spécifiques (cf. le sous-chapitre "Libellé Automatique : Remplacement").

On rentrera ce type de libellés sur des lignes de documentation généralisée affectées à l'Ecran dont dépendent les Rubriques ou les Segments.

LIBELLES D'ERREUR EXPLICITES

Seuls les contrôles codifiés sur les lignes de description d'un Ecran et les accès aux fichiers provoquent la génération automatique de libellés d'erreur. Pour tous les types d'erreurs détectées par d'autres contrôles, les libellés d'erreur doivent être déclarés explicitement. Ils le sont par l'intermédiaire des lignes de documentation généralisée affectées soit à l'Ecran considéré, soit au Dialogue, selon le type d'erreur positionnée.

8.1.1. CODIFICATION

LIBELLE D'ERREUR : CODIFICATION

L'Ecran de Documentation Généralisée -G (cf. le Manuel de Référence DICTIONNAIRE) permet de remplacer les libellés d'erreur générés par le Système, de déclarer des libellés d'erreur explicites et de commenter l'ensemble de ces libellés. Cet écran est associé à un Dialogue ou un Ecran.

La zone COMMENTAIRE des lignes de documentation généralisée est codifiée en fonction du type de ligne.

- . Type = F (déclaration de la Rubrique concernée).
- . Type = S (déclaration du Segment concerné).
- . Type = U (déclaration d'un libellé d'erreur).
- . Type = C (commentaire d'un libellé d'erreur).

8.1.2. LIBELLES AUTOMATIQUE : REMPLACEMENT

LIBELLE AUTOMATIQUE : REMPLACEMENT

La substitution du libellé se fait sur l'Ecran de documentation généralisée associé à l'Ecran (O.....G).

Deux types de lignes doivent être décrits :

- . Une ligne de type F pour les Rubriques ou S pour les Segments.
- . Une ligne de type U

Plusieurs lignes de type U peuvent suivre une ligne de type F ou S.

Eventuellement :

- . Une ligne de type C, se rattachant au libellé qui le précède.

1) RUBRIQUES :

- . Type = F (déclaration de la Rubrique concernée).

Positions dans la zone COMMENTAIRE :

- 1 à 6 : code Rubrique.
- . Type = U (déclaration du libellé d'erreur).

Positions dans la zone COMMENTAIRE :

- 1 à 3 : reste à blanc.
- 4 : numéro du type de l'erreur à remplacer pour la Rubrique (2, 3, 4 ou 5).
- 5 : reste à blanc.
- 6 : le libellé.
- . Type = C (commentaire du libellé d'erreur).

Positions :

- 1 à 5 : reste à blanc.
- 6 : le commentaire.

LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE
 LIBELLES D'ERREUR
 LIBELLES AUTOMATIQUE : REMPLACEMENT

8
 1
 2

EXEMPLE :

```
F NUCLI
U   2 LE NUMERO DE CLIENT EST OBLIGATOIRE
U   5 LE NUMERO DE CLIENT DOIT ETRE > A 10001
```

2) SEGMENTS :

. Type = S (déclaration du Segment concerné).

Positions :

```
1 à 4 : code Segment
5 : reste à blanc
6 : code de la catégorie concernée (obligatoire
   si le même code Segment est utilisé dans plu-
   sieurs catégories):
   en-tête      = ' '
   répétitive  = 'R'
   bas d'écran = 'Z'
7 : rang du Segment dans la catégorie indiquée
   (obligatoire si le même code Segment est uti-
   lisé plusieurs fois dans la même catégorie)
```

. Type = U (déclaration du libellé d'erreur).

Positions :

```
1 : catégorie d'utilisation
   'F' en réception
   'G' en affichage
2 à 3 : reste à blanc
4 : type de l'erreur
   '8' enregistrement trouvé (création à tort)
   '9' enregistrement non trouvé (modification
   à tort, fin de fichier ... etc)
5 : reste à blanc
6 : libellé
```

. Type = C (commentaire du libellé d'erreur).

Positions :

```
1 à 5 : reste à blanc
6 : commentaire
```

	PAGE	179
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
LIBELLES D'ERREUR		1
LIBELLES AUTOMATIQUE : REMPLACEMENT		2

EXEMPLE :

```
S CD10
U F 8 CE NUMERO DE PRODUIT EXISTE DEJA
U G 9 FIN DE RECHERCHE POUR CE DEPARTEMENT
```

REMARQUES

Il est possible de remplacer un libellé automatique en utilisant une seule ligne de documentation généralisée. L'utilisateur, sur une ligne de type U, devra renseigner le rang de la Rubrique dans l'écran en position 1 à 3, ou le rang du Segment dans les lignes d'appel, en position 2 et 3. Le reste de la zone commentaire devra être rempli comme indiqué ci-dessus.

Il est à signaler que l'utilisation de cette méthode nécessite la recodification des numéros d'erreur lors de l'ajout ou de la suppression d'une Rubrique dans l'écran ou d'un Segment dans les lignes d'appel.

	PAGE	180
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
LIBELLES D'ERREUR		1
LIBELLES D'ERREUR EXPLICITE		3

8.1.3. LIBELLES D'ERREUR EXPLICITE

LIBELLE D'ERREUR EXPLICITE

Il existe deux types d'erreurs manuelles :

- . Les erreurs sur Rubrique. Ce sont des erreurs détectées par traitement spécifique et pouvant être associées à une Rubrique de l'Ecran considéré.
- . Les erreurs utilisateur. Ce sont des erreurs détectées par traitement spécifique qui peuvent être communes à plusieurs Ecrans du Dialogue.

ERREUR SUR RUBRIQUE

La description d'une erreur sur Rubrique se fait sur l'Ecran de documentation généralisée associé à l'Ecran considéré (O.....G).

Deux types de lignes doivent être décrits (type F et U), plusieurs lignes de type 'U' peuvent suivre une ligne de type F. Il est possible d'indiquer également des lignes de type C.

.Type = F (déclaration de la Rubrique concernée).

Positions :

1 à 6 : Code Rubrique.

.Type = U (déclaration du libellé d'erreur).

Positions :

1 à 3 : Reste à blanc.

4 : Code de l'erreur, (caractère alphanumérique à l'exception de 0 et 1).

5 : Reste à blanc.

6 : Libellé.

	PAGE	181
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
LIBELLES D'ERREUR		1
LIBELLES D'ERREUR EXPLICITE		3

EXEMPLE :

```

F NUCLI
U   3 LE NUMERO DE CLIENT EST INTERDIT.
U   A LE TYPE NE CORRESPOND PAS A CE CLIENT.

```

RAPPEL DE LA CODIFICATION EN LIGNE -P

```

opérateur : ERR
opérande  :      1 Code de l'erreur, peut être un caractè-
                  re alphanumérique (sauf 0 et 1
                  réservé pour la codification des li-
                  bellés documentaires),
                  2 Reste à blanc,
après 2     Le code de la Rubrique variable à la-
             quelle ce code erreur doit être asso-
             cié. La Rubrique prend les attributs
             définis pour les Rubriques erronées,
             le curseur est positionné.
             Pour une Rubrique répétée, on indique
             l'indice en clair sur lequel porte l'
             erreur. Exemple: CORUB (2).

```

ERREUR UTILISATEUR

La description d'une erreur utilisateur se fait sur l'écran de documentation généralisée associé au Dialogue considéré (O..G).

.Type = U (déclaration du libellé d'erreur).

Positions :

```

1 à 4 : Code de l'erreur (ligne -P).
5 : Reste à blanc.
6 : Le libelle.

```

EXEMPLE :

```

U AV01 DATE ET NATURE DE L'AVIS DOIVENT CORRESPONDRE

```

	PAGE	182
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
LIBELLES D'ERREUR		1
LIBELLES D'ERREUR EXPLICITE		3

RAPPEL DE LA CODIFICATION EN LIGNE -P

opérateur : ERU
opérande : 1 à 4 Numéro d'erreur (à gérer par l'utilisateur).
5 Reste à blanc.
après 5 Code de la Rubrique variable (facultatif).

Le libellé d'erreur correspondant au numéro d'erreur sera affiché sur la ligne de message d'erreur (LIERR). Si un code Rubrique est déclaré, le curseur sera positionné sur la Rubrique et celle-ci prendra les attributs définis pour les Rubriques en erreur.

REMARQUE :

L'opérateur ERU ne peut être utilisé pour des Rubriques répétées.

L'utilisateur codifie les erreurs manuelles en ligne -P. La déclaration de leur libellé est faite selon les règles exposées dans ce sous-chapitre.

Le caractère '*' devant être précédé et suivi d'un espace dans les lignes -P, il est déconseillé de l'utiliser comme clé du fichier libellé d'erreur.

8.2. AIDE EN LIGNE : PRESENTATION

SOUFFLEUR : PRESENTATION

La fonction Souffleur (ou HELP) du Système permet à un utilisateur de l'application de se débrancher à tout moment sur un écran d'information.

Cette information peut être de deux niveaux :

- . Soit un mode d'emploi général de l'Ecran,
- . Soit une documentation précise sur une zone saisissable de l'Ecran (valeurs possibles, par exemple).

Le débranchement se fait par positionnement de curseur et touche fonction, ou par positionnement d'un caractère spécifique dans la zone choix pour la documentation Ecran , ou dans la zone voulue.

L'ensemble de la documentation de l'Ecran et des Rubriques de l'Ecran forme un tout. Sur l'écran Souffleur, une zone choix permet de :

- . Revenir au début (i.e. documentation générale)
- . Continuer : Si la documentation générale est terminée, on passe à la première Rubrique, puis la deuxième, etc...
- . Arrêter l'affichage d'information et revenir à l'écran de travail initial.

Il faut juste définir l'Ecran Souffleur, il est inutile de le décrire ; sa forme est figée et ne peut être modifiée par l'utilisateur.

Le code de cet Ecran sera xxHELP, où xx est le code du Dialogue; on indiquera aussi le nom externe (PACHELP par défaut). Il faut ensuite le générer dans la variante de matériel concerné.

Les informations concernant la génération et les liens avec les autres écrans du Dialogue se trouvent dans le Manuel de Référence DIALOGUE spécifique au matériel concerné.

	PAGE	184
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE	8	
AIDE EN LIGNE : PRESENTATION	2	
CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : PRESENTATION	1	

8.2.1. CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : PRESENTATION

CONTENU DU SOUFFLEUR : PRESENTATION

Les textes documentaires sont eux aussi générés à la demande dans le fichier séquentiel des libellés d'erreur.

Celui-ci servira à créer les fichiers libellés d'erreur des applications, par éclatement sous forme d'un fichier indexé ou d'une base de données suivant le matériel.

C'est à partir de ce dernier que le programme Souffleur affiche la documentation.

La documentation Ecran provient :

- . De la Documentation Généralisée de l'Ecran (O.....G).

La documentation Rubrique provient :

- . De la Description de la Rubrique (E.....D)
- . Des lignes de commentaires ou appels de Textes (O.....G) concernant la Rubrique:
 - Lignes de type 'C' ou 'T' consécutives à la ligne de type 'F'.
- . Des libellés d'erreur standard (type '2' à '5'),
- . Des libellés d'erreur utilisateur de type alphabétique ('A' à 'Z'),
- . Des libellés d'erreur utilisateur de type numérique ('6' à '9').
- . Des lignes de commentaires ou appels de Textes (O.....G) concernant les erreurs liées à la Rubrique:
 - Les erreurs utilisateur:
 - Lignes de type 'C' ou 'T' consécutives à une ligne de type 'U'.
 - Les erreurs standard ou utilisateur:
 - Lignes de type 'C' ou 'T' portant le code de l'erreur.

REMARQUE : Pour une meilleure présentation de l'écran Souffleur, il est préférable d'éviter les types alphabétiques pour définir des libellés utilisateur, puisque les numériques sont groupés avec les libellés standard.

	PAGE	185
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE	8	
AIDE EN LIGNE : PRESENTATION	2	
CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : CODIFICATION	2	

8.2.2. CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : CODIFICATION

CONTENU DU SOUFFLEUR : CODIFICATION

Les libellés documentaires sont décrits sur l'écran de documentation généralisée associé à l'Ecran considéré.

- . Type = C : déclaration d'un libellé commentaire.
- . Type = T : déclaration d'un appel de Texte.

Dans le cas d'un appel de Texte, la codification de la ligne de type T est la suivante :

- 6 à 11 : code du Texte appelé.
- 12-13 : code de la division sélectionnée, ou
** pour sélectionner toutes les divisions.

REMARQUES

1) TRAITEMENT DE TEXTE

Les textes appelés pour la documentation sont alignés sur une maquette d'édition standard.

Les textes appelés sont justifiés s'ils contiennent une commande de la forme \$n. S'ils ne comportent pas de commande de justification, ils s'affichent tel quel. Attention, si un texte non justifié suit un texte contenant un \$n, il sera également justifié sauf s'il contient une commande de la forme \$\$n en en-tête.

Toutes les possibilités de traitement de texte seront exploitées (soulignement, indentation négative...).

Les sauts de lignes sont ceux du texte, mais limités à un saut de 3 maximum (les sauts plus grands sont ramenés à 3); les sauts de page sont ramenés à un saut de 3.

Par défaut, les sauts sont de 1, sauf pour les fenêtres \$0 et \$1 où ils sont de 2.

Ainsi le même texte peut faire partie de la documentation 'on-line' et du manuel utilisateur de l'application.

Pour plus d'information sur les commandes de traitement de texte, voir le Manuel GESTIONNAIRE DE DOCUMENTATION PERSONNALISEE ou GDP.

	PAGE	186
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
AIDE EN LIGNE : PRESENTATION		2
CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : CODIFICATION		2

2) ERREURS GENERALES DIALOGUE

L'utilisateur peut affecter des lignes de documentation à des erreurs explicites manuelles au niveau de l'écran de documentation généralisée associé au Dialogue. Ces lignes ne seront pas accessibles, à partir du programme standard assurant la fonction souffleur, dans les transactions générées.

DOCUMENTATION D'UN ECRAN

Les lignes de documentation affectées à un Ecran doivent se trouver en tête de l'écran de documentation généralisée associé à l'Ecran considéré.

Positions :

1 à 5 : Restent à blanc.

6 : Les commentaires, ou le code du Texte appelé (avec le code division ou **) si le type de ligne est T.

La documentation de l'Ecran à laquelle l'utilisateur final peut accéder, grâce à la fonction souffleur (HELP) dans les transactions générées, est composée des lignes de documentation généralisée de type C ou T affectées à l'Ecran, puis des lignes de documentation généralisée de type U, C ou T affectées à un Segment.

	PAGE	187
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
AIDE EN LIGNE : PRESENTATION		2
CONTENU DE L'AIDE EN LIGNE : CODIFICATION		2

DOCUMENTATION D'UNE RUBRIQUE

Les lignes de documentation généralisée de type C ou T affectées à une Rubrique doivent suivre une ligne de type F se rapportant à cette Rubrique.

Positions :

- 1 à 3 : Reste à blanc.
- 4 : 0.
- 5 : Reste à blanc.
- 6 : Les commentaires, ou le code du Texte appelé (avec le code division ou **) si le type de ligne est T.

La documentation d'une Rubrique à laquelle l'utilisateur final peut accéder, grâce à la fonction souffleur (HELP) dans les transactions générées, est composée des lignes de documentation généralisée de type C ou T affectées à la Rubrique, des lignes de description de la Rubrique suivies des libellés d'erreur générés pour cette Rubrique plus éventuellement les libellés documentaires s'y rapportant.

DOCUMENTATION DES LIBELLES D'ERREUR

Positions :

LIBELLE D'ERREUR EXPLICITE
(sauf erreur sur Rubrique) :

- 1 à 4 : Numéro de l'erreur à documenter (reste à blanc après une ligne de type U, C ou T se rapportant à l'erreur).

LIBELLE D'ERREUR AUTOMATIQUE
ET LIBELLE D'ERREUR EXPLICITE SUR RUBRIQUE :

- 1 à 3 : A blanc (après une ligne de type F, U, C ou T se rapportant à la Rubrique à documenter).
- 4 : Position du libellé documentaire :
'2 4 5 6 7 8 ...' commentaires de la ligne après le libellé d'erreur de type indiqué (2 4 5 6 7 8 ...).
- 5 : Reste à blanc.
- 6 : Les commentaires, ou le code du Texte appelé (avec le code division ou **) si le type de ligne est T.

8.3. EDITION ET GENERATION DE LIBELLES

EDITION ET GENERATION DE LIBELLES

GEO Génération et édition des libellés d'erreur.

- C1 : Génération des libellés d'erreur au niveau Dialogue et pour chaque écran du Dialogue.
- C2 : Génération obtenue par l'option 1 plus génération de la Documentation Souffleur.
- C3 : Génération des libellés d'erreur de l'écran Dialogue uniquement.
- C4 : Génération du fichier contenant les informations nécessaires à "l'habillage" des écrans avec Pacbase Web Connection.

>>>> Consulter le manuel de référence "Guide de l'Interface Utilisateur" pour les informations sur la procédure de génération GPRT et le "Guide du Développeur Pacbase Web Connection" pour les informations sur le résultat de la génération, la procédure de transfert du fichier et l'habillage de l'application.

Le code langue des libellés d'erreur peut être choisi en entrant en colonne 28 de la carte * de la procédure GPRT, F pour français ou E pour anglais.

Si cette zone est à blanc, c'est le code langue de la base, (indiqué dans la procédure REST) qui sera pris par défaut.

LEO Edition des libellés d'erreur par Dialogue et pour chaque Ecran.

Cette édition ne liste que les libellés ayant déjà été générés.

REMARQUE : Si un suffixe d'Ecran est renseigné sur la ligne suite d'une commande GEO ou LEO, les libellés d'erreurs sont générés/imprimés pour cet Ecran seulement.

UPC Transcodification automatique des minuscules en majuscules des libellés d'erreur et documentaires. Les lettres et les lettres accentuées courantes sont transformées au moment de l'édition.

. En TP (O: C1 CH: GP) : la commande UPC affiche le libellé :

MISE EN MAJUSCULE MANUEL:_ DOC:_ LIB.ERREUR:_

Indiquer 1 dans la zone LIB.ERREUR pour transcoder les libellés d'erreur en majuscules.

. En batch : Indiquer 1 en colonne 21 pour transcoder les libellés d'erreur en majuscules.

8.3.1. EXEMPLE ET LIMITATION

EXEMPLE ET LIMITATION

EXEMPLE D'EDITION

```
-----  
!ERR G ! LISTE DES LIBELLES D'ERREUR !  
!-----!  
! ! !  
! ! NOMBRE DE LIVRAISONS !  
! ! ----- !  
! ! Lignes de Textes ou Commentaires associées à la !  
! ! rubrique. !  
! ! !  
! ! Lignes de description de la rubrique. !  
! ! 0 .Avant création de la 1ère livraison.!  
! ! 1 à 9 .A chaque création d'une livraison !  
! ! on incrémente sa valeur de 1. !  
! ! !  
! ! !  
!0082E ! ABSENCE A TORT DE LA RUBRIQUE NOMBRE DE LIVRAISONS!  
! ! !  
!0084E ! CLASSE NON NUMERIQUE RUBRIQUE NOMBRE DE LIVRAISONS!  
! ! !  
! ! Lignes de Textes ou commentaires associées au type!  
! ! d'erreur 4 de la Rubrique. !  
! ! !  
!0085E ! VALEUR ERRONEE POUR RUBRIQUE NOMBRE DE LIVRAISONS!  
! ! !  
!0086E ! LIVRAISON EN UNE SEULE FOIS POUR CE CLIENT. !  
! ! !  
! ! Lignes de Textes ou commentaires associées au type!  
! ! d'erreur 6 de la Rubrique. !  
! ! !  
-----
```

LIMITATION

On peut associer jusqu'à 999 lignes de documentation généralisée de type S, F, U, C ou T à un même Ecran.

LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE
EDITION ET GENERATION DE LIBELLES
EXEMPLE ET LIMITATION

8
3
1

```

-----
!
!
!          DOCUMENTATION FRANCAISE          P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
! DEFINITION DE L'ECRAN .....: DOHELP !
!
! NOM DE L'ECRAN .....: APPEL DE DOC !
!
! TAILLE DE L'ECRAN (LIGNES, COLONNES):   24      080 !
! PRESENTATION, TABULATION, INITIAL. :   L      01 !
! APPEL DE DOC. ECRAN, RUBRIQUE .....:   ?      % !
!
!
!
!
!          LIBELLE  AFFICH. SAISIE  L.ERREUR  Z.ERR !
! ATTRIBUT D'INTENSITE .....:   N      N      N      N      N !
! ATTRIBUT DE PRESENTATION .....:   N      N      N      N      N !
! ATTRIBUT DE COULEUR .....:   W      W      W      W      W !
!
!
! VARIANTES .....:   4      0      CIIHB DPS7 QUESTAR !
! CARTES AVANT, CARTES APRES .....:                (PROGRAMME)      (MAP) !
! NOMS EXTERNES .....:   PACHELP (PROGRAMME)      (MAP) !
! TRANSACTION .....:   * HELP !
!
!
!
! MOTS CLES ASSOCIES ...: !
! NUMERO DE SESSION ....: 0632 BIBLIOTHEQUE : DOF BLOCAGE : !
! *** FIN *** !
! O: C1 CH: Odohelp ACTION: !
!
-----

```

```

-----
!
! SOUFFLEUR !
!
! DOCUMENTATION DE L'ECRAN :      ** SAISIE DES COMMANDES ** !
!
!
! Cet écran permet de saisir, pour un client donné, une !
! commande de documentation. !
! Chaque champ accessible de cet écran est documenté. !
! Pour obtenir cette documentation, placer le curseur !
! sous la zone choisie et utiliser la touche fonction !
! PF11. !
! Il est possible, à partir de cet écran, de naviguer !
! dans la transaction en utilisant les choix offerts !
! dans le cartouche de bas d'écran. !
! La mise à jour est validée par la touche fonction PF07. !
! Si l'écran s'avère insuffisant, il est possible de !
! tourner la page en actionnant la touche fonction PF08. !
!
!
! F019 CODE POSTAL INCONNU. !
!
! F028 PROBLEME TECHNIQUE TEL INFORMATIQUE (CODE 030-CD05 F8) !
!
!
! CHOIX.....: S      (F: FIN - D: DEBUT - S: SUITE) !
!
-----

```


LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE	
EDITION ET GENERATION DE LIBELLES	
DESCRIPTION DU FICHIER DES LIBELLES D'ERREUR	

8
3
2

8.3.2. DESCRIPTION DU FICHIER DES LIBELLES D'ERREUR

DESCRIPTION DU FICHIER DES LIBELLES D'ERREUR

Le Système génère un fichier des libellés d'erreur dont la description complète des enregistrements générés est donnée ci-après.

La clé se compose :

- 1 du code Bibliothèque
- 2 du type d'entité
- 3 du code de l'entité
- 4 du numéro d'erreur
- 5 du numéro de ligne
- 6 de la gravité d'erreur.

Exemple d'enregistrements :

```
GCCHJIE0100054000ECLASSE NON NUMERIQUE RUBRIQUE DELAI
LU1IDO000116 002 009 DELAI
```

Dans cet enregistrement :

```
CODE BIBLIOTHEQUE : CGC
TYPE D'ENTITE : H
CODE ENTITE : JIE010
NUMERO D'ERREUR : 0054
NUMERO DE LIGNE : 000
GRAVITE D'ERREUR : E
LIBELLE D'ERREUR : CLASSE NON NUMERIQUE...
```

Les caractéristiques physiques de ce fichier sont :

```
Organisation : indexée
Clé d'accès : position 1
              17 caractères
Enregistrements : 90 caractères
```

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
1	3		CODE BIBLIOTHEQUE
2	1		TYPE D'ENTITE Permet de préciser le type de l'entité : A - pour les S.D. (libellés d'erreur BATCH), H - pour les écrans (libellés d'erreur DIALOGUE). I - Enregistrement réservé pour l'utilisation interne du module DIALOGUE (est utilisé par la fonction HELP et sert à indiquer la position d'une zone dans l'Ecran sous la forme ligne-colonne), on retrouve le code de la Rubrique associée à son numéro dans l'Ecran.
3	6		CODE ENTITE
4	4		NUMERO D'ERREUR Il existe 3 façons de constituer le numéro d'erreur : 1 - LIBELLE D'ERREUR AUTOMATIQUE OU LIBELLE D'ERREUR EXPLICITE MANUEL 'SUR RUBRIQUE' : 1 à 3 : Rang de la Rubrique dans l'Ecran 4 : Type d'erreur : 2 . absence à tort 4 . classe erronée 5 . valeur erronée 6 7 erreurs complémentaires. 2 - LIBELLE DOCUMENTAIRE ASSOCIE A UN LIBELLE D'ERREUR AUTOMATIQUE OU MANUEL 'SUR RUBRIQUE' : 1 à 3 : Rang de la Rubrique, à documenter, dans l'Ecran. 4 : Emplacement des lignes de documentation. 0 Les commentaires seront générés avant la (les) ligne(s) de description de la Rubrique. 2 4 5 Les commentaires seront générés après 6 7 8 .. le libellé d'erreur de type indiqué. 3 - LIBELLE EXPLICITE ET DOCUMENTAIRE ASSOCIE : Numéro de l'erreur explicite automatique ou numéro de l'erreur explicite manuelle.

LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE

8

EDITION ET GENERATION DE LIBELLES

3

DESCRIPTION DU FICHIER DES LIBELLES D'ERREUR

2

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE REMARQUE : pour un enregistrement de type 'I', ce numéro est géré par le Système et contient le numéro de ligne de la zone dans l'Ecran.
5	3		<p>NUMERO DE LIGNE</p> <p>Ce numéro est géré par le Système, il est égal à zéro pour les libellés d'erreur et compris entre 1 et 999 pour les libellés documentaires. (Cette Rubrique différencie les libellés d'erreur des libellés documentaires).</p> <p>Pour un enregistrement de type 'I', cette zone contient le numéro de colonne de la zone à l'Ecran.</p>
6	1		<p>GRAVITE D'ERREUR</p> <p>A chaque libellé d'erreur automatique ou explicite, est associé de façon standard une gravité 'E'.</p> <p>A chaque WARNING introduit pour un libellé d'erreur est associé de façon standard une gravité 'W'.</p>
7	30		<p>LIBELLE D'ERREUR 1ERE LIGNE</p> <p>Pour un libellé d'erreur automatique, c'est un message indiquant en clair le type d'erreur, comme par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 absence à tort de la Rubrique 4 classe non numérique Rubrique 5 valeur erronée pour Rubrique. <p>Il est modifiable par l'utilisateur.</p> <p>Pour un libellé d'erreur explicite, c'est la première partie du message indiqué dans la zone COMMENTAIRE de la ligne de documentation généralisée (30 premières positions).</p> <p>REMARQUE : pour un enregistrement de type 'I', cette zone est gérée par le Système et contient la position de la Rubrique correspondante dans la description de l'Ecran.</p>
8	36		<p>LIBELLE D'ERREUR 2EME LIGNE</p> <p>Pour un libellé d'erreur automatique, c'est le nom en clair de la Rubrique, défini dans le Dictionnaire.</p> <p>Pour un libellé d'erreur explicite, c'est la seconde partie du message indiqué dans la zone COMMENTAIRE de la ligne de documentation généralisée (position 31 à la fin).</p>

	PAGE	196
LIBELLES D'ERREUR - AIDE EN LIGNE		8
EDITION ET GENERATION DE LIBELLES		3
DESCRIPTION DU FICHIER DES LIBELLES D'ERREUR		2

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE
DIALOGUE
MODE D'ACCES

PAGE 197

9

9. MODE D'ACCES

9.1. T.P.

ECRANS : CHOIX

LISTE DES ECRANS

LCOaabbbb

Liste des Ecrans par code (à partir de l'Ecran 'aabbbb').

LPOaaaaaaaa

Liste des Ecrans par code programme généré (à partir du code 'aaaaaaaa').

LSOaaaaaaaa

Liste des Ecrans par code map (à partir du code 'aaaaaaaa').

LTOaaaaaaaa

Liste des Ecrans par code transaction (à partir du code 'aaaaaaaa').

LNOttOeeeeee

Liste des Ecrans par type (tt est le type et eeeeeee est le code Ecran où démarre la liste).

DESCRIPTION DE L'ECRAN 'aabbbb'

Oaabbbb (MAJ)

Définition de l'Ecran 'aabbbb'.

OaabbbbGccc (MAJ)

Documentation de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'ccc').

OaabbbbATcccccc

Texte associé à l'Ecran 'aabbbb' (à partir du Texte 'cccccc').

OaabbbbX

Utilisations de l'Ecran 'aabbbb'.
OaabbbbXO

Utilisations de l'Ecran 'aabbbb' dans les autres Ecrans.

OaabbbbXQrrrrr

Liste des entités reliées à l'Ecran 'aabbbb' par la Relation Utilisateur 'rrrrr'.

OaabbbbXVccccc

Utilisation de l'Ecran 'aabbbb' dans les Rapports (à partir du Rapport 'ccccc').

OaabbbbCEccc (MAJ)

Rubriques de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'ccc').

OaabbbbCSdddd (MAJ)

Appel de Segments dans l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la catégorie c et du Segment dddd.)
Note : "c" est égal à & pour la catégorie en-tête.

OaabbbbCPccccc (MAJ)

Appel de Macro-Structures dans l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la Macro-Structure 'ccccc').

OaabbbbBccddee (MAJ)

Modification du début de programme généré de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la section 'cc', paragraphe 'dd', ligne 'eee').

OaabbbbWccnnn (MAJ)

Descriptif des zones de travail de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de l'emplacement 'cc' et du numéro de ligne 'nnn').

OaabbbbPccddee (MAJ)

Descriptif de traitement structuré de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la fonction 'cc', sous-fonction 'dd', numéro de ligne 'eee').

OaabbbbPGccddee (MAJ)

Descriptif de traitement structuré de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la fonction 'cc', sous-fonction 'dd', numéro de ligne 'eee') et affichage des titres des traitements générés.

OaabbbbLddCeee (MAJ)

Maquette de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'dd', colonne 'eee').

OaabbbbMddCeee (MAJ)

Maquette dynamique de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'dd', colonne 'eee').

OaabbbbO (MAJ)

Complément à la fiche Dialogue 'aa' (obtenu également sans préciser 'bbbb').

OaabbbbADRllCnn

Rubriques de l'Ecran 'aabbbb' avec leur positionnement, (à partir de la ligne ll, colonne nnn).

OaabbbbSIMnn

Simulation de dialogue à partir de l'Ecran 'aabbbb' (nn : touche sortie).

OaabbbbTCffss<nn (MAJ)

Descriptif des titres et conditions des traitements automatiques et spécifiques (jusqu'au niveau 'nn', à partir de la fonction 'ff', sous-fonction 'ss').

OaabbbbTOffss<nn

Descriptif des titres des traitements automatiques et spécifiques (jusqu'au niveau 'nn', à partir de la fonction 'ff', sous-fonction 'ss'), avec indentation des niveaux.

Oaabbbb<nn (MAJ)

Descriptif des titres et conditions des traitements automatiques et spécifiques (jusqu'au niveau 'nn').

OaabbbbLddCeee (MAJ)

Maquette de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'dd', colonne 'eee').

OaabbbbMddCeee (MAJ)

Maquette dynamique de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'dd', colonne 'eee').

OaabbbbO (MAJ)

Complément à la fiche Dialogue 'aa' (obtenu également sans préciser 'bbbb').

OaabbbbADRllCnnn

Rubriques de l'Ecran 'aabbbb' avec leur positionnement, (à partir de la ligne ll, colonne nnn).

OaabbbbSIMnn

Simulation de dialogue à partir de l'Ecran 'aabbbb' (nn : touche sortie).

NB : 'Oaabbbb' peut être remplacé par '-' après la première transaction de type 'Oaabbbb'.

Tous les éléments entre parenthèses sont facultatifs.

```

-----
!
!
! DOCUMENTATION FRANCAISE P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
! LISTE DES ECRANS !
!
! CODE NOM DE L'ECRAN VAR DF DF NOMS EXTERNES BIBL !
! PGM PM MA PROGR. MAP TRANS. !
! DO GESTION DOCUMENTATION 40 0612 !
! DOAP01 EN TETE ECRAN DU DIALOGUE *BUL !
! DOAP02 APPEL BAS D'ECRAN *BUL !
! DO0000 *** MENU *** S7U000P DO00 0608 !
! DO0001 ** CDES DO0001 ** S7U001P DO01 0608 !
! DO0010 ** M.A.J. CLIENTS DO0010 ** S7U010P DO10 0611 !
! DO0020 ** EN-TETE COMMANDES DO0020 ** S7U020P DO20 0608 !
! DO0030 ** SAISE DES COMMANDES ** S7U030P DO30 0608 !
! DO0040 ** VISU DES COMMANDES DO0040 ** S7U040P DO40 0608 !
!
!
!
!
!
!
!
!
!
!
!
! *** FIN *** !
! O: C1 CH: LCO !
!
-----

```

```

-----
!
!
! DOCUMENTATION FRANCAISE P0*DOC.LURE.DOF.1867 !
! TEXTES VENTILES SUR L'ECRAN DO0030 !
!
! ---- TEXTE LUA ----- BIBL !
! BB 010 L MENU 0364 !
! BB 020 I OLU0001ODO0030. . . . . 0401 !
! BB 025 MENU 0401 !
! BB 026 ---- 0364 !
! BB 030 4 Le menu peut etre appelé par tous les écrans de l'applica- 0364 !
! BB 040 tion au moyen du choix 'M'. C'est également lui qui débute 0364 !
! BB 050 le dialogue. 0364 !
! BB 060 2 A partir du menu, il est possible de : 0364 !
! BB 070 2 .Saisir une commande en fournissant le numéro de 0364 !
! BB 080 client passant la commande, 0364 !
! BB 090 2 .Consulter le bottin clients en fournissant le numéro 0364 !
! BB 100 de département et les six premières lettres du nom 0364 !
! BB 110 du client recherché. Si un seul client satisfait ces 0364 !
! BB 120 critères, c'est l'écran 'CONSULTATION DU CLIENT' qui 0391 !
! BB 130 est transmis. 0364 !
! BB 140 2 .Consulter le fichier clients en donnant le numéro de 0364 !
! BB 150 client 0364 !
! BB 160 2 .Consulter le fichier articles, en fournissant soit le 0364 !
!
!
! O: C1 CH: -AT !
!
-----

```

```
-----  
!                                     !  
!           DOCUMENTATION FRANCAISE           P0*DOC.LURE.DOF.1867 !  
! LISTE DES ECRANS UTILISANT L'ECRAN      DO0030           !  
!                                     !  
! ECRAN  :  NLG  RUBRIQ  T LG COL N P C RH RV  C T O SEG RUB.  W SEG RUB.  NV !  
!-----  
! ----- APPEL DE TYPE  E  (ENCHAINEMENT) ----- !  
! DO0020   055           00 000           00 00           G DO0030           D 3           !  
! ----- APPEL DE TYPE  T  (TITRE) ----- !  
! DO0030   100  DO0030  A 01 025 T           00 00           !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
!                                     !  
! O: C1 CH: -XO                                     !  
!-----
```

9.2. REFERENCES CROISEES SUR LES ECRANS

REFERENCES CROISEES SUR LES ECRANS

Les différentes entités utilisées dans les écrans de description d'un Ecran font l'objet de chaînages. L'objet de ce sous-chapitre est d'en préciser la nature.

UTILISATION D'UN ECRAN DANS LES ECRANS

Le choix O.....XO référence :

- . Appel du titre ou du contenu d'un Ecran (-CE).
- . Indication des débranchements automatiques (-CE).
- . Utilisation d'un opérateur OSC ou OSD (-P).

UTILISATION D'UNE RUBRIQUE DANS LES ECRANS

Le choix E.....XO référence :

- . Appel de la Rubrique sur la maquette (-CE).
- . Opérande ou condition des traitements structurés (-P), y compris en opérande des opérateurs ERU et ERR et en condition des types de sous-fonctions *A, *P et *R.
- . Appel de la Rubrique en zone de travail (-W).
- . Définition de libellé d'erreur (-G).

UTILISATION D'UN SEGMENT DANS LES ECRANS

Le choix S....XO référence :

- . Appel du Segment (-CS).
- . Appel du Segment en zone de travail (-W).

UTILISATION D'UN DBD DANS LES ECRANS

Le choix B.....XO référence :

- . Nom externe du DBD d'organisation 'D' (-CS).
- . Nom externe du PSB (-O et -G qui contient 'PSB=...').

UTILISATION D'UN PROGRAMME DANS LES ECRANS

Le choix P.....XO référence :

- . Appel de Macro Structures (-CP).

9.3. BATCH

MODE D'ACCES EN BATCH

DEFINITION D'UN DIALOGUE OU ECRAN

Il est possible de définir un Dialogue ou un Ecran en utilisant le bordereau batch H.

Ce bordereau a deux présentations, comportant une partie commune qui contient des renseignements généraux (nom, nombre de lignes et de colonnes, etc.) et deux parties spécifiques (la zone suite détermine la partie sélectionnée) :

. Zone suite à blanc :

attributs, zones d'appel de documentation (touches fonction ou caractère particulier), caractère d'initialisation des zones de saisie;

. Zone suite à * :

code programme généré, nom de la map, nom de la transaction.

En général, un bordereau de type blanc suffit à définir un Dialogue et un bordereau de type * comportant les noms externes suffit à définir un Ecran (Un Ecran reprenant le plus souvent les options définies au niveau du Dialogue).

Cependant, les deux présentations du bordereau H peuvent être saisies pour définir un Dialogue ou un Ecran.

DESCRIPTION D'UN ECRAN

Le bordereau I permet de décrire un écran en Batch.

REMARQUE :

Il doit être précédé dans le flot des mouvements par un bordereau H précisant le code de l'Ecran.

CODES ACTIONS

- C : Création de la ligne dans la Bibliothèque.
- M : Modification de la ligne.
- BLANC : Création ou modification suivant l'état de la Bibliothèque.
- X : Création ou modification avec possibilité d'insertion du caractère '&'.
tion du caractère '&'.
- A : Annulation de la ligne.
- B : Annulation de l'entité.

REMARQUES

L'annulation simple (code A) d'un Dialogue ou Ecran n'est possible que si toutes les lignes ont été annulées préalablement.

L'annulation complète n'est possible qu'en utilisant le code annulation multiple B, au niveau de la ligne Dialogue ou Ecran (annule également les utilisations de l'entité dans les autres entités).

Sur les bordereaux de description des écrans (bordereaux de type I), pour obtenir la remise à blanc de la zone "type de libellé", il faut indiquer le caractère ? dans la colonne 31.

COMPLEMENTS D'UN DIALOGUE

Bordereau batch permettant la saisie des compléments d'un Dialogue : 'H3'.

Il doit être précédé dans le flot des mouvements par un bordereau 'H ' précisant le code du Dialogue.

SEGMENTS D'UN ECRAN

Bordereau batch permettant l'appel des Segments dans un Ecran : 'H2'.

Il doit être précédé dans le flot des mouvements par un bordereau 'H ' précisant le code de l'Ecran.

CODES ACTION

C : Création de la ligne dans la Bibliothèque.

M : Modification de la ligne.

BLANC : Création ou modification suivant l'état de la Bibliothèque.

X : Création ou modification avec possibilité d'insertion du caractère '&' et pas de transformation des minuscules en majuscules dans la zone 'ALIMENTATION DE LA CLE'.

A : Annulation de la ligne.

L'annulation de la ligne zéro d'un Segment n'est possible que s'il n'existe pas d'autres lignes pour ce Segment.

9.4. EDITION - GENERATION

EDITION-GENERATION D'UN ECRAN

A partir de l'écran GP, l'utilisateur a la possibilité de demander, soit la description des Ecrans (commande DCO), soit la description et la génération de ceux-ci (commande GCO). En fonction du code opération associé à la commande, l'utilisateur obtient l'un des résultats suivants.

DESCRIPTIF DES ECRANS : DCO

- . Option C1 :
 - description écran-maquettage
 - description des Segments
 - description en langage structuré
- . Option C2 :
 - description écran-maquettage
 - description des Textes associés
- . Option C3 :
 - description écran-maquettage
 - description des Textes associés
 - description des Segments
 - description en langage structuré

DESCRIPTION-GENERATION DES ECRANS : GCO

- . Option C1 :
 - description écran-maquettage
 - description des Segments
 - description en langage structuré
 - génération de l'Ecran
- . Option C2 :
 - description écran-maquettage
 - description des Segments
 - description en langage structuré
 - description des Textes associés
 - génération de l'Ecran
- ou C3

MODE D'ACCES
EDITION - GENERATION

PAGE

210

9
4

VISUALAGE PACBASE - MANUEL DE REFERENCE	PAGE	211
DIALOGUE		
ANNEXES		10

10. ANNEXES

10.1. STRUCTURE STANDARD DE LA PROCEDURE

STRUCTURE STANDARD DE LA PROCEDURE

```
F0110      Initialisations
-----
F05        RECEPTION      (ICF = '1')

F0510      Réception de l'écran
F0512      Traitement appel de documentation
F0520      Détermination du code opération

F1010      Positionnement catégorie en cours <-----
F15        Détermination du code mouvement          !
F20        Contrôles des Rubriques                  !
F25        Accès aux Segments en réception          !
F30        Transfert des Rubriques                  !
F35        Ecritures de mise à jour                  !
                                           !

F3999-ITER-FN. GO TO F10.  -----
F3999-ITER-FT. EXIT.

F40        GESTION DE LA CONVERSATION

F4010      Alimentation clés d'affichage
F4020      Suite écran
F4030      Abandon de conversation
F4040      Appel d'un autre écran

END-OF-RECEPTION.  (F45-FN)
-----

F50        AFFICHAGE      (OCF = '1')

F5010      Initialisations
F5510      Gestion de la catégorie                  <-----
F60        Accès aux Segments en affichage          !
F65        Alimentation des Rubriques                !
                                           !

F6999-ITER-FN. GO TO F55.  -----
F6999-ITER-FT. EXIT.

F7010      Traitement des erreurs
F7020      Positionnement des attributs

END-OF-DISPLAY.  (F78-FN)
-----

F8Z05      Mémorisation de l'écran
F8Z10      Envoi de l'écran
F8Z20      Fin de programme

----- Fonctions appelées -----
```

F80	Accès physiques aux Segments
F8095	Sauvegarde de l'écran (appel de doc)
F8098	Accès au fichier des libellés d'erreur
F81ER	Traitement de fin anormale
F81UT	Mémorisation erreurs pour affichage
F8110	Contrôle de numéricité
F8115	Initialisation des zones variables
F8120	Contrôle et mise en forme date
F8125	Transfert en affichage
F8130	Traitement de la fonction help
F8135	Transfert en réception
F8140	Calcul position du curseur

REMARQUE :

D'autres sous-fonctions peuvent exister dans la fonction F81, notamment pour la gestion des messages. Leur génération dépend du moniteur TP utilisé et de la variante.

Se reporter au manuel DIALOGUE pour le moniteur TP concerné.

10.2. TABLEAU DES VARIABLES ET CONSTANTES

TABLEAU DES VARIABLES ET CONSTANTES

CURPOS	Position du curseur dans l'écran en réception, avec CPOSL représentant le numéro de ligne et CPOSC représentant le numéro de colonne. (SAUF POUR DPS7 FORMS).
CPOSN	Position "absolue" du curseur dans l'écran, l'origine correspondant à CPOSL=1 et CPOSC=1. (SAUF POUR DPS7 FORMS).
INA	ZONE SAISSABLE. Nombre de Rubriques dans la catégorie EN-TETE.
INR	ZONE SAISSABLE. INA + nombre de Rubriques dans la catégorie REPETITIVE.
INZ	ZONE SAISSABLE. INR + nombre de Rubriques dans la catégorie BAS D'ECRAN.
IRR	Nombre de répétitions dans la catégorie répétitive.
INT	Nombre total de Rubriques saisissables dans l'Ecran
IER	Nombre de messages d'erreur sur l'écran.
SESSI	Numéro de session du programme généré.
LIBRA	Code de la Bibliothèque.
USERCO	Code de l'utilisateur.
DATGN	Date de génération du programme.
TIMGN	Heure de génération du programme.
PROGR	Code du programme.
PROGE	Nom externe du programme.
PRDOC	Nom externe du programme "SOUFFLEUR".
DATOR	Zone où peut être stockée la date machine sous la forme AN-MOIS-JOUR.
DATSEP	Séparateur utilisé dans les dates. Valeur par défaut = '/'.

TABLEAU DES VARIABLES ET CONSTANTES

10
2

DATSET	Séparateur utilisé dans les dates. Valeur par défaut = '-'.
DAT6 DAT7 DAT8	Zones pour formatage de date sous la forme JJMMAA ou AAMMJJ et d'édition (JJ/MM/AA par exemple). Générées si une Rubrique variable (V) comporte un format date.
DATCTY	Zone pour chargement du siècle.
DAT6C DAT7C	Zones pour date avec siècle non formatée.
DAT8C	Zone pour formatage date avec siècle (JJ/MM/SSAA).
DAT8G	Zone pour date au format Grégorien (SSAA-MM-JJ).
TIMCO	Zone pour chargement de l'heure.
TIMDAY	Zone pour formatage de l'heure (HH:MM:SS).
5-xxnn-PROGE	Zone contenant le nom du programme appelé, renseignée lors d'un débranchement.

VARIABLES DE CONTROLE ET INDICATEURS

ICF	Variable de configuration '1' Ecran en entrée '0' Pas d'écran en entrée
OCF	Variable de configuration '1' Ecran en sortie '0' Pas d'écran en sortie
OPER	Code opération 'A' Affichage 'M' Mise à jour 'S' Suite de l'écran 'E' Abandon de la conversation 'P' Même écran 'O' Appel d'un autre écran
OPERD	Code opération pour débranchements différés. 'O' Appel différé d'un autre écran Initialisé en F20 et transféré dans OPER en F40.

CATX Catégorie en cours de traitement
 '0' Début de réception ou d'affichage
 ' ' En-tête d'écran
 'R' Répétitive
 'Z' Fin d'écran

CATM Code mouvement
 'C' Création
 'M' Modification
 'A' Annulation
 'X' MAJ implicite

ICATR Indice de la catégorie en cours de traitement
 (Catégorie répétitive seulement).

FT Indicateur de fin de catégorie répétitive
 '0' Lignes à afficher
 '1' Plus de lignes à afficher

ddss-CF Configuration du segment ddss
 '0' le segment ne participe pas
 '1' le segment participe

IK Code retour lors d'un accès à un segment
 '0' Pas d'erreur
 '1' Erreur

VARIABLES D'ERREUR

GR-EG Mémoire d'une erreur sur l'écran
 '1' Pas d'erreur
 '4' Erreur

CATG Mémoire d'une erreur en cours sur une catégorie.
 ' ' Pas d'erreur
 'E' Erreur

PR-nn-CORUB Mémoire d'une erreur sur Rubrique
 '0' Rubrique absente
 '1' Rubrique présente
 '2' Rubrique absente à tort
 '4' Classe erronée
 '5' Contenu erroné