

VisualAge Pacbase



DIALOGUE

Version 3.5



VisualAge Pacbase



DIALOGUE

Version 3.5

Note

Avant d'utiliser le présent document et le produit associé, prenez connaissance des informations générales figurant à la section «Notices» à la page v.

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

http://www.ibm.com/software/awdtools/vapabase/productinfo_f.htm

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

Première édition (Mai 2004)

La présente édition s'applique à :

- VisualAge Pacbase Version 3.5

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/awdtools/vapabase/support.htm> ou en nous adressant un courrier à :

IBM Paris Laboratory
1, place Jean-Baptiste Clément
93881 Noisy-le-Grand, 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 1983,2004. All rights reserved.

Table des matières

Notices	v	Présentation	113
 Marques	vii	Traitements spécifiques	113
Chapitre 1. Introduction	1	Chapitre 7. Implémentation Pacbase	
Objet du Manuel	1	Web Connection	121
Principes de description	1	Communication via le Web	121
Présentation du Module Dialogue	2	Structure du Moniteur	124
Chapitre 2. Principes de base	7	Chapitre 8. Libellés d'erreur - Aide en	
Caractéristiques d'un Dialogue	7	ligne	125
Caractéristiques d'un Ecran	7	Libellé d'erreur : Présentation	125
Génération de masques et Programmes	8	Libellé d'erreur : Codification	126
Chapitre 3. Définition et Description		Libellé automatique : Remplacement	126
d'un Ecran	11	Libellé d'erreur explicite.	128
Définition d'un Dialogue ou Ecran (O.....)	11	Aide en ligne : Présentation	129
Description d'un Ecran par liste (-CE)	26	Contenu de l'aide en ligne : Présentation	130
Description d'un Ecran sur Maquette (-L)	43	Contenu de l'aide en ligne : Codification	130
Maquettage dynamique d'Ecran (-M).	61	Ecran de codification	132
Chapitre 4. Simulation de Dialogue	79	Edition et génération de libellés	136
Chapitre 5. Description d'une		Exemple et limitation.	137
transaction	85	Description du fichier des libellés d'erreur.	140
Présentation	85	Chapitre 9. Mode d'accès	143
Compléments Dial. (-O) et Options génération (-GO)	85	T.P.	143
Modification des constantes générées (-GG).	94	Références croisées sur les Ecrans	145
Segments utilisés dans un Ecran (-CS)	102	Edition - génération	145
Gestion des index secondaires DL/1.	111	Chapitre 10. Annexes	147
Chapitre 6. Emploi du Langage		Structure standard de la procédure	147
Structuré	113	Tableau des variables et constantes	148

Notices

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 : IBM Director of Licensing, IBM Corporation, North Castle Drive, Armonk NY 10504-1785, U.S.A.

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, SMC Department, 1 place J.B.Clément, 93881 Noisy-Le-Grand Cedex, 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, VisualAge Pacbase, RACF, RS/6000, SQL/DS 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.

Chapitre 1. Introduction

Objet du Manuel

Ce Manuel 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'Écran, un Dialogue correspond à une famille logique d'Écrans.

Des fonctions générales communes sont également présentées :

- Gestion des messages d'erreur de l'application,
- Gestion de la fonctionnalité Aide en Ligne de l'application,
- Cinématique du Dialogue,
- Opérateurs de Langage Structuré spécifiques au module Dialogue.

CONNAISSANCES PREALABLES

Se reporter au manuel "Dictionnaire de Données" pour :

- . les Rubriques,
- . les Structures de Données,
- . les Segments,
- . les Blocs Base de Données,

Se reporter au manuel "Langage Structuré" 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 guide de "l'Interface Utilisateur Mode Caractère" pour les principes généraux de gestion et d'exploitation du Système et :

- . les Textes,
- . les Commentaires,
- . les Mots-clés,
- . les Formats-Guides.

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.

Pour la description de ces entrées en batch, reportez-vous au manuel des "Procédures du Développeur".

Dans la description, chaque zone est repérée par un numéro d'ordre correspondant à l'ordre de tabulation sur l'écran.

NOTE : Si vous utilisez la Station de Travail VisualAge Pacbase, il est recommandé de consulter le guide de "l'Interface Utilisateur Station de Travail" dans lequel sont documentées les fenêtres de la Station.

Présentation 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.

NOTE : 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 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.

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.

LES ECRANS DU MODULE DIALOGUE

Le menu de l'entité Ecran et le menu présentant les écrans de type liste relatifs à l'entité Ecran sont affichées ci-dessous.

*** MENU ECRAN ***

CHOIX ASSOCIE

LIGNE DE DEFINITION.....:	0.....
COMPLEMENT AU DIALOGUE.....:	0.....0
COMMENTAIRES.....:	0.....GC...
ENTITES APPELEES PAR L'ECRAN.....:	0.....CR.....
TEXTES ASSOCIES.....:	0.....AT.....
UTILISATION DE L'ECRAN.....:	0.....X
DESCRIPTION DE L'ECRAN.....:	0.....CE...
APPEL DES SEGMENTS DE L'ECRAN.....:	0.....CS.____
DES MACRO-STRUCTURES.....:	0.....CP.....
MODIFICATIONS DEBUT PROGRAMME.....:	0.....B.____
DESCRIPTION DES ZONES DE TRAVAIL.....:	0.....W.....
DES TRAITEMENTS.....:	0.....P.____
MAQUETTE DE L'ECRAN.....:	0.....L.C...
MAQUETTAGE DYNAMIQUE DE L'ECRAN.....:	0.....M..C...
SIMULATION DU DIALOGUE.....:	0.....SIM..
EMPLACEMENT DES RUBRIQUES.....:	0.....ADR..C..
SOUS-MENU LISTES ECRAN.....:	HOL
RETOUR AU MENU GENERAL.....:	H

O: C1 CH: HO

*** SOUS-MENU LISTES ECRAN ***

CHOIX ASSOCIE

LISTE DES ECRANS PAR CODE ECRAN.....:	LCO.....
PAR LIBELLE.....:	LNO.....
PAR CODE PGM GENERE.....:	LPO.....
PAR CODE MAP.....:	LSO.....
PAR CODE TRANSACTION.....:	LOT.....
PAR TYPE.....:	LTO_0.....
ECRAN.....:	
LISTE DES TITRES SANS CONDITION.....:	-TO.._<..
NIVEAU INFRIEUR A.....:	-TO.._<..
LISTE DES TITRES AVEC CONDITION.....:	-TC.._<..
NIVEAU INFRIEUR A.....:	-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.....
UTILISATION DANS LE SEGMENT.....:	-XS.....
RETOUR AU MENU ECRAN.....:	HO

0: C1 CH: HOL

Chapitre 2. Principes de base

Caractéristiques d'un Dialogue

Un Dialogue est défini par un code (2 caractères) et un nom ; on peut lui associer des lignes de Commentaires (-GC) 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, sur la fiche de définition du Dialogue;
- Les fichiers communs (zone de conversation, fichier libellés d'erreur), ainsi que certaines options de traitement, au niveau de l'Ecran Complément au Dialogue.

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'erreur, ...).

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

Caractéristiques 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 "Langage Structuré" et au chapitre "Emploi du Langage Structuré" du présent manuel.

ENCHAINEMENTS D'ECRANS

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

Génération 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 de l'écran "Eléments de Génération", écran -GG (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).

Chapitre 3. Définition et Description d'un Ecran

Définition d'un Dialogue ou Ecran (O.....)

Cet écran a pour objet de définir soit un Dialogue soit un Ecran. Il est obtenu par le choix ODD (Dialogue) ou ODDeeee (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 guide de "l'Interface Utilisateur Mode Caractère".

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, commentaires, zones, Segments, etc.).

```

DOCUMENTATION FRANCAISE                                P0*DOC.LURE.DOF.1867
      1 2
CODE 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
MIS A JOUR PAR.....:      LE :          A :      :      BIB :

NUMERO DE SESSION .....: 0612 BIBLIOTHEQUE : DOF   BLOCAGE :

O: C1 CH: Odo                                ACTION:

```

```

DOCUMENTATION FRANCAISE                                P0*DOC.LURE.DOF.1867
1 2
CODE 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 * D001
MOTS CLES ASSOCIES ...:36 DOC
MIS A JOUR PAR.....: LE : A : BIB :
NO DE SESSION.....: 0608 BIBLIOTHEQUE : DOF BLOCAGE :
O: C1 CH: Odo0030 ACTION:

```

NUMLON	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 doit être le plus explicite possible car il permet la constitution automatique de Mots-Clés dans les conditions détaillées au chapitre "Mots-Clés" du guide de "l'Interface Utilisateur Mode Caractère".
4	2	Type d'écran
		Lors de la création, le type est initialisé avec celui du Dialogue.
	blanc	Dialogue ou écran standard
	MW	Moniteur pour le WEB
	C	Ecran C/S (client TUI)
	MC	Moniteur client TUI
	SC	Sous-moniteur client TUI

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
	MS	Moniteur serveur
	S	Composant applicatif
	IT	Composant applicatif d'initialisation/terminaison
	FM	Moniteur de communication
	F	Dossier
	FV	Vue de dossier
	E	Serveur d'accès aux libellés d'erreur
	SI	Serveur d'initialisation
	ST	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 . Client : "blanc", C, MC, MW, SC Un Administrateur de Base 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. NOTE : Pour les entités Dossier et Vue de Dossier, cette zone n'est saisissable qu'en création et au niveau Dialogue uniquement.
5	2	NOMBRE DE LIGNES ECRAN C/S OU ECRAN
		ZONE NUMERIQUE PURE
	(1 62)	Doit être compris entre 1 et 62.
		Valeur par défaut : 24, au niveau du Dialogue.
6	3	NOMBRE COLONNES ECRAN C/S OU ECRAN
		ZONE NUMERIQUE PURE
	(1 160)	Doit être compris entre 1 et 160.
		Valeur par défaut : 80, au niveau du Dialogue.
		Le format (nombre de lignes et nombre de colonnes) précise l'encombrement 'hors-tout' de l'Ecran.
		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.
7	1	PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)
		Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.
		Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :
		. Le libellé long (36 positions) : c'est le nom 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).

NUMLON	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.
		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.
8	2	NOMBRE DE POINTS DE TABULATION
		ZONE NUMERIQUE PURE Pour les entités Ecran ou Ecran C/S :
		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.
		C'est le nombre par ligne. (Valeur par défaut 1 au niveau du Dialogue).
		Le nombre maximum autorisé est de 50.
9	1	CARACTERE D'INITIALISATION
		Permet de préciser quelle est la valeur initiale par défaut des Rubriques saisissables (nature : 'V') de l'Ecran.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
		Cette valeur initiale est positionnée dans le programme transactionnel.
10	2	DEMANDE DE DOCUMENTATION ECRAN
		TOUS MATERIELS :
		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.
		La demande de documentation sera automatiquement prise en compte par le programme généré.
		REMARQUE :
		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.
		MATERIELS SUPPORTANT LES TOUCHES FONCTION :
		Il est possible d'indiquer un numéro de touche fonction servant à appeler la documentation associée à l'Ecran.
		ATTENTION : Il n'est pas possible d'utiliser, dans un même Dialogue, une touche fonction et un caractère pour les demandes de documentation.
		MODULE DIALOGUE :
		CICS, IMS, IBM 38/AS 400 :
		Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées comme telles au niveau de la MAP.
		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.
		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.
		TANDEM :
		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.
		DEC/VAX :
		Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02, 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.
		MICROFOCUS, BOS/TP :
		Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.
		HP3000 :

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
		Seul l'appel par caractère de la fonction Aide en Ligne est permis.
		Module Pacbench C/S :
		CICS, IMS :
		Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées comme telles au niveau de la MAP.
		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.
		TUXEDO, IMS : La valeur suivante est autorisée :
		'EN' pour la touche Entrée.
		HP3000 : Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.
		GCOS7, GCOS8 : L'utilisation des touches fonction est possible sur les écrans 3270; dans ce cas, leur utilisation est identique à celle du matériel IBM.
11	2	DEMANDE DE DOCUMENTATION RUBRIQUE
		TOUS MATERIELS :
		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.
		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.
		REMARQUE : 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.
		MATERIELS SUPPORTANT LES TOUCHES FONCTION :
		Il faut indiquer le numéro de touche fonction servant à appeler la documentation associée à une Rubrique.
		Si la zone précédente est codifiée avec un caractère, l'utilisateur doit également codifier cette zone avec un caractère.
		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.
		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.
		MODULE DIALOGUE :
		CICS, IMS, IBM 38/AS 400 :

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées numériques au niveau de la MAP.
		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.
		BULL avec la variante multi-écrans C :
		L'utilisation des touches fonction est possible sur les écrans 3270 ; dans ce cas, elles fonctionnent comme sur le matériel IBM.
		TANDEM :
		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.
		DEC/VAX :
		Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02, 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.
		MICROFOCUS, BOS/TP :
		Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.
		HP3000 :
		Seul l'appel par caractère de la fonction Aide en Ligne est permis; la réception écran ne permettant pas de situer le curseur, il serait impossible de déterminer la Rubrique choisie.
		PACBENCH CLIENT/SERVEUR :
		CICS, IMS :
		Si la zone est codifiée avec un caractère, les zones numériques ne seront plus générées numériques au niveau de la MAP.
		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.
		TUXEDO, IMS : La valeur suivante est autorisée :
		'EN' pour la touche Entrée.
		HP3000 : Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.
		Gcos7, Gcos8 : L'utilisation des touches fonction est possible sur les écrans 3270; dans ce cas, leur utilisation est identique à celle du matériel IBM.
		ATTRIBUTS (ECRAN C/S OU ECRAN)
		Ils sont de trois types :
		- intensité, présentation,
		- présentation,
		- couleur,

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		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	ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
13	1	ATTRIBUT D'INTENSITE AFFICHAGE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
14	1	ATTRIBUT D'INTENSITE SAISIE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
15	1	ATTRIBUT D'INTENSITE MESSAGE ERREUR
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
16	1	ATTRIBUT D'INTENSITE ZONE ERRONEE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
		ATTRIBUTS DE PRESENTATION
17	1	ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Présentation normale. (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Clignotement.

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

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
24	1	ATTRIBUT DE COULEUR ZONE DE SAISIE
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
25	1	ATTRIBUT DE COULEUR MESSAGE D'ERREUR
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
26	1	ATTRIBUT DE COULEUR ZONE ERRONEE
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
27	1	VARIANTE DE COBOL A GENERER
	'N'	Pas de génération.
		Module Dialogue :
	'X'	Cobol II IBM MVS
	'0'	Cobol/VS IBM MVS
	'X'	Cobol II IBM VSE
	'1'	Cobol/VS IBM VSE
	'3'	Cobol MICROFOCUS IBM AIX-OS/2-Windows/NT
	'O'	Cobol IBM AS/400

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
	'4'	Cobol BULL GCOS7
	'5'	Cobol BULL GCOS8
	'6'	Cobol BULL GCOS8, Ecrans TP8
	'M'	Cobol BULL GCOS6 DM6-TP
	'7'	Cobol HP-3000
	'U'	Cobol UNISYS Série 2200
	'8'	Cobol UNISYS Série A
	'F'	Cobol TANDEM
	'I'	Cobol DEC/VAX VMS
	'K'	Cobol ICL 2900
	'Q'	ACU COBOL
		Module Pacbench C/S :
	'X'	Cobol II IBM MVS ou VSE
	'0'	Cobol/VS IBM MVS
		NOTE : Génération en Cobol II pour les instances de la catégorie serveur (Types S, E, FM, MV, F, MS, SI, ST, IT).
	'3'	Cobol MICROFOCUS IBM AIX-OS/2-Windows/NT
	'4'	Cobol BULL GCOS7
	'5'	Cobol BULL GCOS8
	'7'	Cobol HP-3000
	'O'	AS 400
	'U'	Cobol UNISYS Série 2200
	'8'	Cobol UNISYS Série A
	'F'	Cobol TANDEM
	'I'	Cobol DEC/VMS
	'R'	Cobol TUXEDO
	'Q'	ACUCOBOL
28	1	VARIANTE DU MONITEUR TRANSACTIONNEL
	BLANC	Reprise des options par défaut sauf sur l'écran d'initialisation d'une Bibliothèque.
	'N'	Pas de génération.
		MODULE DIALOGUE
		Moniteurs Transactionnels
	'0'	Variante 0, 1, X pour CICS (IBM) (programme et map BMS).
		Variante 2 pour IBM 36 (écran monochrome).
		Variante Q pour UNIX, Windows (ACUCOBOL).
		Variante 3 pour PC/MICROFOCUS MS/DOS.
		Variante 4, 5, 6 pour QUESTAR.
		Variante I pour DEC/VAX.
		Variante U pour UNISYS 2200 (programme et map FLDP).
		Variante 8 pour UNISYS-A Format SDF.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Variante Y pour IBM 38.
		Variante O pour AS 400.
		Variante M pour GCOS6-DTF-DFC-Vision.
		Variante 7 pour VPLUS.
	'1'	Variantes 0, X pour IMS (IBM) (programme et format MFS).
		Variante 2 pour IBM 36 (écran couleur).
		Variante 3 pour PC/MICROFOCUS OS2.
		Variantes 4, 5, 6 pour VIP.
	'2'	Variantes 0, 1, X pour CICS (IBM), map BMS couleurs.
		Variante 3 pour MICROFOCUS UNIX.
	'3'	Variantes 0, X pour Transaction IMS (IBM) format MFS couleurs.
	'4'	Variantes 0, X pour Moniteur IMS (IBM).
		Variante 3 pour Programme IBM VISUALAGE COBOL.
	'5'	Variantes 0, X pour Moniteurs CICS (IBM).
	'C'	Variantes 4, 5, 6, U pour Multi-écrans.
		Variantes 0, 1, X pour CICS multi-écrans.
		Variante K pour ICL.
		Variante 8 pour UNISYS-A ECRAN LOGIQUE.
	'F'	Variante 4 pour TDS FORMS (GCOS7).
		Variante M pour DM6 TP FORMS.
		Variante R pour Programmes 'SERVICE D'INITIALISATION' ou 'SERVICE DE TERMINAISON'.
	'R'	Variante F pour Programme 'REQUESTER', ou variante R pour Programme 'CLIENT'.
	'S'	Variante F pour Programme 'SERVER', ou variante R pour 'SERVICE'.
		MODULE PACBENCH C/S
		Moniteurs Transactionnels
	'0'	Variantes 0, X pour Programme CICS (IBM) (Programme et map BMS pour le client).
		Variante Q pour UNIX, Windows (ACUCOBOL).
		Variante 3 pour Programme MICROFOCUS MS/DOS.
		Variante F pour Programme TANDEM Pathway.
		Variante R pour Programme TUXEDO.
		Variante 7 pour Programme VPLUS.
		Variante U pour Programme UNISYS-2200.
		Variante 8 pour Programme UNISYS-A.
	'1'	Variante 0, X pour Programme IMS (Programme et map MFS pour le client)
		Variante 3 pour Programme MICROFOCUS OS/2.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Variante F pour Programme TANDEM TUXEDO.
		Variante 8 pour Programme UNISYS-A Open/OLTP.
	'C'	Variante R pour Programme TUXEDO (à partir de la version 6.2).
	'2'	Variante 3 pour Programme MICROFOCUS UNIX.
	'3'	Variante 3 pour Programme MICROFOCUS.
	'4'	Variante 3 pour Programme IBM VISUALAGE COBOL.
29	1	OPTION CARTES AVANT PROGRAMME
		Code option du jeu de lignes de contrôle à insérer avant l'instance 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'instance générée.
	'\$'	Pas de génération.
31	1	Option cartes après grille
		Entités Ecran et Ecran/CS : code option du jeu de lignes de contrôle à insérer avant chaque grille d'écran ou écran/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 après 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.
	'\$'	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 après le Gestionnaire de Services généré.
33	8	NOM EXTERNE DU PROGRAMME
		C'est le nom du programme utilisé dans l'IDENTIFICATION DIVISION du programme généré et le nom du module en bibliothèque de modules exécutables.
		MODULE DIALOGUE :

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Sur un Dialogue, cette zone est utilisée uniquement si un moniteur est généré.
34	8	NOM EXT: MAP ECRAN(CS)/GEST.SERVICES
		Dialogue :
		CICS : nom du Mapset.
		IMS : nom du format.
		TANDEM : nom du SERVER associé pour un écran de type 'R' (REQUESTER).
		Pacbench C/S :
		CICS : nom du Mapset (client uniquement).
		IMS : nom du format (client uniquement).
		HP3000 : nom externe de la FORM (client uniquement).
		TUXEDO : nom de la Vue (serveur uniquement). A partir de la version TUXEDO 6.2 (variante RC), le nom de la Vue ne doit pas être renseigné.
		Pour un Composant Applicatif / mono-vue (sans Dossier) renseignez dans cette zone le nom externe du Gestionnaire de Services.
		Pour des informations sur le développement mono-vue, référez-vous au manuel "Concepts et Architectures" de la Documentation du Développeur dédiée aux Applications eBusiness.
35	8	CODE TRANSACTION
		MODULE DIALOGUE :
		CICS : code transaction 4 caractères. (Code transaction du Dialogue par défaut).
		ICL : code transaction associé au Dialogue (ignoré au niveau de l'Ecran).
		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.
		UNISYS : cette zone est utilisée pour les enchaînements d'Ecrans.
		TANDEM : type de terminal utilisé pour un Ecran de type 'R' (REQUESTER).
		PACBENCH CLIENT/SERVEUR :
		CICS/IMS : code transaction 4 caractères (Code transaction du Dialogue par défaut).
		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.
36	55	MOTS CLES ASSOCIES
		Cette zone permet la saisie de mots-clés explicites, le système créant automatiquement des mots-clés implicites à partir du nom des entités.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Les différents mots-clés doivent être séparés par au moins un blanc.
		La longueur maximum d'un mot-clé est de 13 caractères. Ceux-ci doivent être alphanumériques. Les caractères = et * sont ignorés.
		Majuscules et minuscules sont équivalentes, mais attention aux minuscules accentuées (e et E sont équivalents, mais pas é et E).
		NOTE : Les caractères accentués et les caractères spéciaux peuvent toutefois être déclarés équivalents à une valeur interne pour faciliter la recherche des instances par mots-clés (Administrator workbench, menu "Fenêtre", choix "Browser des Paramètres", onglet "Caractères spéciaux").
		Il est possible d'affecter dix mots-clés explicites au maximum par entité. Pour plus de détails, voir le chapitre "Recherche d'instances", dans la partie dédiée aux mots-clés dans le "Guide de l'Interface Mode Caractère".

Description d'un Ecran par liste (-CE)

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: O..... 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 (valeur 'S' dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE). La mise à jour est interdite avec 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 "Dictionnaire de Données".

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.

DOCUMENTATION FRANCAISE

P0*DOC.LURE.DOF.1867

DESCRIPTION DE L'ECRAN 1C0012 ecran 0012

2	3	4	5	6	7	8	9	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
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	.	0	G	D00000	.					1
052	:	:	.	:	:	:	.	:	:	.	G	D00010	.						D 2
054	:	:	.	:	:	:	.	:	:	.	G	D00020	.						3
056	:	:	.	:	:	:	.	:	:	.	G	D00040	.						4
058	:	:	.	:	:	:	.	:	:	.	G		.						0
060	:	:	.	:	:	:	.	:	:	.	V	M	.						7
062	:	:	.	:	:	:	.	:	:	.	V	S	.						8
095	:	DATEE	.	A	01	005	.	P	F	.			.						* DATGN
100	:	D00030	.	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	.			.						

0: C1 CH: -CE

DESCRIPTION DE L'ECRAN EC0012 ecran 0012

1

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 : D00030 . 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 .

0: C2 CH: -CE

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
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
	'C'	Création de la ligne
	'M'	Modification de la ligne
	'A' ou 'D'	Annulation de la ligne
	'T'	Transfert de la ligne
	'B'	Annulation multiple
	'G'	Transfert d'un groupe de lignes
	'?'	Demande de documentation
	'E' ou '-'	Inhibition de la mise à jour implicite sur la ligne
	'X'	Mise à jour implicite sans transformation majuscule/ minuscule
3	3	Numéro de ligne (OBLIGATOIRE)
		Numérique. Il est recommandé de commencer par la ligne 100 et de numéroter les lignes de 20 en 20 pour permettre des insertions ultérieures.
4	6	CODE RUBRIQUE OU ECRAN

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		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	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.
	PFKEY	Matérialise une touche fonction permettant soit :
		. 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.
		Son positionnement n'a aucune influence sur la constitution de l'Ecran et peut donc être quelconque. Dans le programme généré, elle sera traitée : . en F0520 pour initialiser le code opération de l'écran . en F20 pour orienter le Dialogue, dans ce cas elle sera traitée dans l'ordre d'apparition dans l'Ecran.
		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.
		CICS :
		Il est également possible d'utiliser les valeurs suivantes : A1 pour la touche AP1, A2 pour la touche AP2, EN pour la touche Entrée, 00 pour la touche effacement d'écran.
		DEC/VAX :
		Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.
		MICROFOCUS :
		Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.
		TANDEM :
		Seules les valeurs 01 à 32, correspondant aux touches fonction écrans F1 à SF16, sont autorisées.
		HP3000 :

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.
	'*PASWD'	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.
		IMS : GESTION DU LOGICAL PAGING
		Voir aussi les zones TYPE DE ZONE SOURCE et CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE de cet écran.
		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).
		Opérateur de pagination logique : cette Rubrique doit au préalable être définie, avec une longueur maximum de 5 caractères.
		Pour la gestion du LOGICAL PAGING, voir le chapitre "Description d'une Transaction", sous-chapitre "Compléments d'un Dialogue (-O)".
		APPEL D'UN AUTRE ECRAN :
		Code de l'Ecran appelé (avec la valeur 'S' dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE).
		Si l'Ecran appelé contient lui-même un appel d'Ecran, ce dernier appel est ignoré dans l'appel de premier niveau.
		TITRE D'UN ECRAN :
		Code de l'Ecran : en indiquant la valeur T dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE, permet de faire apparaître le nom de l'Ecran indiqué (cette option peut être utilisée pour décrire un Ecran de type menu).
		LIBELLE FIXE :
		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.
		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.
5	1	TYPE DE POSITIONNEMENT

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		BLANC	POSITIONNEMENT RELATIF :
			Les numéros de ligne et de colonne indiqués correspondent à un déplacement par rapport à la zone précédente dans la liste.
			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 sa présentation) ou appel d'Ecran.
			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).
			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 :
			LIBELLE LIBELLE.....: CONTENUx
			CONTENUx
			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.
			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.
		'A'	POSITIONNEMENT ABSOLU
			Le numéro de ligne et le numéro de colonne correspondent à l'adresse absolue de la Rubrique dans l'Ecran.
			MODIFICATION DU POSITIONNEMENT
			(A utiliser pour modifier le positionnement avec affichage de la maquette, obtenu par le choix -L).
		'+'	Les valeurs indiquées pour le numéro de ligne et le numéro de colonne s'ajoutent aux valeurs existantes.
		'-'	Les valeurs indiquées se retranchent aux valeurs existantes.
			REMARQUES SUR LE POSITIONNEMENT
			La position définie par le type de positionnement, le numéro de ligne et le numéro de colonne est celle :
			- 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		POSITIONNEMENT : NUMERO DE LIGNE
			ZONE NUMERIQUE PURE
			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.

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
			En positionnement absolu, c'est le numéro de ligne dans l'Ecran.
			Le Système vérifie le dépassement du nombre de lignes.
			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.
7	3		POSITIONNEMENT : NUMERO DE COLONNE
			ZONE NUMERIQUE PURE
			En positionnement relatif :
			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.
			En positionnement absolu :
			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.
			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.
			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.
8	1		NATURE DE LA RUBRIQUE DANS L'ECRAN
			Les différentes valeurs possibles se répartissent en trois groupes :
			RUBRIQUES ELEMENTAIRES
		'F'	Rubrique affichée et protégée à l'écran, mais reçue par le programme.
		'P'	Rubrique affichée et protégée à l'écran, et non reçue par le programme.
			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.
		'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.
		'O'	Libellé de la Rubrique uniquement.
		'L'	Libellé fixe. (Voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN)
		'T'	Titre de l'Ecran dont le code est indiqué dans la zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN. (Voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN).
			RUBRIQUES GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		Les Rubriques de l'Ecran se répartissent en trois catégories : l'en-tête, la partie répétitive et le bas d'écran.
		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 Rubrique groupe appartiennent à la catégorie en-tête.
	'R'	Partie répétitive.
	'Z'	Bas d'écran.
		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 instance.
		APPEL D'ECRAN
	'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.
	'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.
9	1	PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)
		Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.
		Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :
		. Le libellé long (36 positions) : c'est le nom 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.

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		'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.
			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		ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Intensité normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Double brillance.
		D	Non affiché.
11	1		ATTRIBUT D'INTENSITE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Intensité normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Double brillance.
		D	Non affiché.
12	1		ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Présentation normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Clignotement.
		R	Inversion video.
		U	Souligné.
13	1		ATTRIBUT DE PRESENTATION
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Présentation normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Clignotement.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
	R	Inversion video.
	U	Souligné.
14	1	ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
15	1	ATTRIBUT DE COULEUR
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
16	1	POSITIONNEMENT DU CURSEUR
		Cette zone a une double signification :
		Elle permet de repérer la Rubrique sur laquelle le curseur se positionnera par défaut.
	'Y'	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 instances 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 instance.
18	2	NOMBRE DE REPETITIONS VERTICALES
		ZONE NUMERIQUE PURE
		Le libellé n'est répété que s'il est du type ligne.
		Pour une Rubrique élémentaire :

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		Peut être combiné avec le nombre de répétitions horizontales. La ou les instances horizontales de la Rubrique sont répétées verticalement.
		Pour la partie répétitive :
		L'ensemble des Rubriques et des libellés de la partie répétitive, qui peut comporter plusieurs lignes, est répété verticalement.
19	1	PRESENCE DE LA RUBRIQUE
		Permet de spécifier divers contrôles à effectuer sur la Rubrique.
		1) Contrôle de présence :
	BLANC	Rubrique facultative.
	R	Rubrique obligatoire. Elle doit être renseignée en création du Segment et ne peut pas être effacée en modification.
	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	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', '+', '-').
	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).
		2) Indiqué OBLIGATOIREMENT sur la première ligne d'appel de la Rubrique :
	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).
		3) Associé à la Rubrique PFKEY :
	E	Contrôle des valeurs de débranchement.
20	1	OPTION DE TRAITEMENT
		Cette option permet d'indiquer :
		. 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.
		Au niveau de l'Ecran :
		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 le manuel "Dialogue", chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure Standard de la Procédure").
	'O'	Code opération
		Cette rubrique est le code opération externe.
		La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de OPER est établie :

NUM	LN	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
			. 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').
			Au niveau d'une catégorie
			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 Constants").
		'T'	Code mouvement
			Cette Rubrique est le code action externe. La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de CATM est établie
			. soit au niveau du Dictionnaire (Description de la Rubrique, lignes de type 'T'),
			. 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').
			Au niveau d'une Rubrique
			On indique les types de mouvement pour lesquels les contrôles sur la Rubrique de l'Ecran sont à effectuer.
		'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.
21	1		OPTION DE MISE A JOUR
			Cette zone a une double signification :
			1. Pour les Rubriques qui servent à orienter le Dialogue vers un autre Ecran, elle permet de préciser :
		'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.
		'G'	Prise en compte à la génération également.
			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.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		La valeur G peut être utilisée avec débranchement différé (cf. zone TYPE DE RUBRIQUE SOURCE).
		2. Pour les Rubriques utilisées en mise à jour :
	'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'	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.
		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.
	'V'	Valeur à contrôler :
		. 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	CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR
		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.
		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.
		En cas d'option de mise à jour de type S ou G, cette zone groupe contient le code de l'Ecran à appeler.
		En cas d'option de mise à jour de type P, cette zone groupe contient la sous-fonction appelée.
		En cas d'option de mise à jour de type V :
		. 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.
		. pour la Rubrique spéciale PFKEY cette zone contient les valeurs possibles du code opération interne OPER.
		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 chapitre dédié aux Rubriques dans le manuel "Dictionnaire de Données".
23	6	CODE RUBRIQUE CORRESPONDANTE

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		(Valeur par défaut : code de la Rubrique.)
		La valeur par défaut fonctionne également en modification.
24	1	TYPE DE ZONE SOURCE
		1) Précise le contenu de la zone source qui sert à l'alimentation d'une Rubrique en affichage :
	BLANC	La zone source est une zone standard.
	'*'	La zone source n'est pas une zone standard. Dans ce cas, l'utilisateur peut codifier un nom-donnée quel- conque dans la zone source, qui sera reprise telle quelle dans le programme généré.
		2) Utilisé avec l'option de mise à jour 'G' :
	'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).
	'M'	Mêmes fonctionnalités que le 'D' ci-dessus mais la variable OPER est positionnée à la valeur M.
		3) IMS :
	'S'	Repère l'opérateur de pagination logique ou la zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.
25	4	CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE
		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.
	'OLP'	IMS : Opérateur de pagination logique.
	'COND'	IMS : Zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.
		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.
		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.
		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).
		Dans ces deux cas, les valeurs peuvent ne pas être saisies entre quotes, sauf si la valeur est blanc.
		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.
26	6	RUBRIQUE SOURCE
		Option par défaut : code de la Rubrique. Cette option fonctionne également en modification. Le code Rubrique reste à blanc.
27	2	NIVEAU DES TRAITEMENTS GENERES
		ZONE NUMERIQUE PURE

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
	06 A 98	Le module Dialogue génère automatiquement dans le programme associé à l'Écran :
		. une sous-fonction de la fonction 20 par Rubrique de l'Écran à contrôler ;
		. une sous-fonction des fonctions 25, 35 et 60 par Segment auquel on accède.
		Se reporter au manuel "Langage Structuré" pour la définition des notions de fonction, de sous- fonction et de niveau.
		Voir la liste des fonctions du programme généré au chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure standard de la procédure" du manuel "Dialogue".
		Ce niveau hiérarchique est à 10 par défaut. Il peut être modifié pour une Rubrique ou pour un Segment.
28	1	Type d'alimentation
		Cette zone ainsi que la zone 'Libellé' sont obtenues avec le code opération C2 ; la zone 'Type d'information' indique à quoi correspond le contenu de la zone 'Libellé'
	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'Écran et gérés par des lignes de Langage Structuré (-P).

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

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 EMPLACEMENT 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 !      *                                     !

```

```

!
! 0: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      !
!
! 0: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.

```

-----
!
!      T0*AL.....: ZZ9.9
!
! 0:C1 CH:          ACTION:E  NU.LIGNE:          EMP:* DLM:
! etc, ...
-----

```

On obtient :

```

-----
!
!      T0*AL.....: ZZ9.9
!
! 0: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  *
!
! 0: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

```

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

```

CODES ACTION

Les différentes valeurs possibles du code action sont répertoriées dans le "Guide de l'Interface Utilisateur mode caractère".

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.

```

** SAISIE DES COMMANDES **                DATE: XXXXXXXX

NO.CDE: 99999  MATERIEL: XXXXXXXX  RELEASE: XXX
CLIENT :   XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
          XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  XXXXX  XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
REF.CLIENT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  DATE DE COMMANDE: XXXXXX
CORRESPONDANT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  TAUX: +9999,99

A  FOURNI  COMMAND.  LIVREE.  RESTE.  OBSERVATIONS
X  XXX     99       99       99       XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....
.  ...     ..       ..       ..       .....

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

```

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
1	1	CODE ACTION (OBLIGATOIRE)
	'C'	Création de la ligne
	'M'	Modification de la ligne
	'A' ou 'D'	Annulation de la ligne
	'T'	Transfert de la ligne
	'B'	Annulation multiple
	'G'	Transfert d'un groupe de lignes
	'?'	Demande de documentation
	'E' ou '-'	Inhibition de la mise à jour implicite sur la ligne
	'X'	Mise à jour implicite sans transformation majuscule/ minuscule
2	3	Numéro de ligne (OBLIGATOIRE)
		Numérique. 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').

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
5	6	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	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.
	PFKEY	Matérialise une touche fonction permettant soit :
		. 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.
		Son positionnement n'a aucune influence sur la constitution de l'Ecran et peut donc être quelconque. Dans le programme généré, elle sera traitée : . en F0520 pour initialiser le code opération de l'écran . en F20 pour orienter le Dialogue, dans ce cas elle sera traitée dans l'ordre d'apparition dans l'Ecran.
		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.
		CICS :
		Il est également possible d'utiliser les valeurs suivantes : A1 pour la touche AP1, A2 pour la touche AP2, EN pour la touche Entrée, 00 pour la touche effacement d'écran.
		DEC/VAX :
		Pour les touches fonction, seules les valeurs 01, 02 03, 06 à 11 et 14 à 20 sont autorisées.
		MICROFOCUS :
		Il est possible d'utiliser les valeurs 01 à 24 pour les touches fonction.
		TANDEM :
		Seules les valeurs 01 à 32, correspondant aux touches fonction écrans F1 à SF16, sont autorisées.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		HP3000 :
		Les valeurs possibles pour les touches fonction vont de 1 à 8.
	'*PASWD'	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.
		IMS : GESTION DU LOGICAL PAGING
		Voir aussi les zones TYPE DE ZONE SOURCE et CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE de cet écran.
		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).
		Opérateur de pagination logique : cette Rubrique doit au préalable être définie, avec une longueur maximum de 5 caractères.
		Pour la gestion du LOGICAL PAGING, voir le chapitre "Description d'une Transaction", sous-chapitre "Compléments d'un Dialogue (-O)".
		APPEL D'UN AUTRE ECRAN :
		Code de l'Ecran appelé (avec la valeur 'S' dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE).
		Si l'Ecran appelé contient lui-même un appel d'Ecran, ce dernier appel est ignoré dans l'appel de premier niveau.
		TITRE D'UN ECRAN :
		Code de l'Ecran : en indiquant la valeur T dans la zone NATURE DE LA RUBRIQUE, permet de faire apparaître le nom de l'Ecran indiqué (cette option peut être utilisée pour décrire un Ecran de type menu).
		LIBELLE FIXE :
		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.
		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.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
6	1	TYPE DE POSITIONNEMENT
	BLANC	POSITIONNEMENT RELATIF :
		Les numéros de ligne et de colonne indiqués correspondent à un déplacement par rapport à la zone précédente dans la liste.
		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 sa présentation) ou appel d'Ecran.
		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).
		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 :
		LIBELLE LIBELLE.....: CONTENUx
		CONTENUx
		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.
		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.
	'A'	POSITIONNEMENT ABSOLU
		Le numéro de ligne et le numéro de colonne correspondent à l'adresse absolue de la Rubrique dans l'Ecran.
		MODIFICATION DU POSITIONNEMENT
		(A utiliser pour modifier le positionnement avec affichage de la maquette, obtenu par le choix -L).
	'+'	Les valeurs indiquées pour le numéro de ligne et le numéro de colonne s'ajoutent aux valeurs existantes.
	'-'	Les valeurs indiquées se retranchent aux valeurs existantes.
		REMARQUES SUR LE POSITIONNEMENT
		La position définie par le type de positionnement, le numéro de ligne et le numéro de colonne est celle :
		- 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	POSITIONNEMENT : NUMERO DE LIGNE
		ZONE NUMERIQUE PURE
		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.

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
			En positionnement absolu, c'est le numéro de ligne dans l'Ecran.
			Le Système vérifie le dépassement du nombre de lignes.
			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.
8	3		POSITIONNEMENT : NUMERO DE COLONNE
			ZONE NUMERIQUE PURE
			En positionnement relatif :
			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.
			En positionnement absolu :
			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.
			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.
			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.
9	1		NATURE DE LA RUBRIQUE DANS L'ECRAN
			Les différentes valeurs possibles se répartissent en trois groupes :
			RUBRIQUES ELEMENTAIRES
		'F'	Rubrique affichée et protégée à l'écran, mais reçue par le programme.
		'P'	Rubrique affichée et protégée à l'écran, et non reçue par le programme.
			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.
		'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.
		'O'	Libellé de la Rubrique uniquement.
		'L'	Libellé fixe. (Voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN)
		'T'	Titre de l'Ecran dont le code est indiqué dans la zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN. (Voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN).
			RUBRIQUES GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
			Les Rubriques de l'Ecran se répartissent en trois catégories : l'en-tête, la partie répétitive et le bas d'écran.
			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 Rubrique groupe appartiennent à la catégorie en-tête.
		'R'	Partie répétitive.
		'Z'	Bas d'écran.
			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 instance.
			APPEL D'ECRAN
		'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.
		'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.
10	1		PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)
			Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.
			Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :
			. Le libellé long (36 positions) : c'est le nom 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.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
	'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.
		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	ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale.
		(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
12	1	ATTRIBUT D'INTENSITE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Intensité normale.
		(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Double brillance.
	D	Non affiché.
13	1	ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Présentation normale.
		(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	B	Clignotement.
	R	Inversion video.
	U	Souligné.
14	1	ATTRIBUT DE PRESENTATION
	BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
	N	Présentation normale.
		(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
	B	Clignotement.
	R	Inversion video.
	U	Souligné.
15	1	ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
16	1	ATTRIBUT DE COULEUR
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
17	1	POSITIONNEMENT DU CURSEUR
		Cette zone a une double signification :
		Elle permet de repérer la Rubrique sur laquelle le curseur se positionnera par défaut.
	'Y'	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 instances 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 instance.
19	2	NOMBRE DE REPETITIONS VERTICALES
		ZONE NUMERIQUE PURE
		Le libellé n'est répété que s'il est du type ligne.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		Pour une Rubrique élémentaire :
		Peut être combiné avec le nombre de répétitions horizontales. La ou les instances horizontales de la Rubrique sont répétées verticalement.
		Pour la partie répétitive :
		L'ensemble des Rubriques et des libellés de la partie répétitive, qui peut comporter plusieurs lignes, est répété verticalement.
20	1	PRESENCE DE LA RUBRIQUE
		Permet de spécifier divers contrôles à effectuer sur la Rubrique.
		1) Contrôle de présence :
	BLANC	Rubrique facultative.
	R	Rubrique obligatoire. Elle doit être renseignée en création du Segment et ne peut pas être effacée en modification.
	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	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', '+', '-').
	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).
		2) Indiqué OBLIGATOIREMENT sur la première ligne d'appel de la Rubrique :
	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).
		3) Associé à la Rubrique PFKEY :
	E	Contrôle des valeurs de débranchement.
21	1	OPTION DE TRAITEMENT
		Cette option permet d'indiquer :
		. 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.
		Au niveau de l'Ecran :
		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 le manuel "Dialogue", chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure Standard de la Procédure").
	'O'	Code opération
		Cette rubrique est le code opération externe.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de OPER est établie :
		. 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').
		Au niveau d'une catégorie
		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 Constants").
	'I'	Code mouvement
		Cette Rubrique est le code action externe. La correspondance entre les valeurs qu'elle peut prendre et les valeurs internes de CATM est établie
		. soit au niveau du Dictionnaire (Description de la Rubrique, lignes de type 'I'),
		. 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').
		Au niveau d'une Rubrique
		On indique les types de mouvement pour lesquels les contrôles sur la Rubrique de l'Ecran sont à effectuer.
	'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	OPTION DE MISE A JOUR
		Cette zone a une double signification :
		1. Pour les Rubriques qui servent à orienter le Dialogue vers un autre Ecran, elle permet de préciser :
	'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.
	'G'	Prise en compte à la génération également.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		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.
		La valeur G peut être utilisée avec débranchement différé (cf. zone TYPE DE RUBRIQUE SOURCE).
		2. Pour les Rubriques utilisées en mise à jour :
	'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'	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.
		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.
	'V'	Valeur à contrôler :
		. 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).
23	1	TYPE D'ALIMENTATION
		Permet de préciser le contenu de la zone LIBELLE.
	BLANC	La zone contient une valeur de libellé
	'I'	La zone contient une valeur initiale, codée sur n caractères. Cette valeur initiale est positionnée dans le programme transactionnel.
	'P'	La zone contient une valeur de présentation, qui modifie la valeur par défaut définie au niveau rubrique.
	'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 : nnn X où nnn est le nombre de répétitions désiré, et X le caractère d'initialisation.
		MISE A JOUR (CODE SEGMENT, RUBRIQUE)
		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.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		En cas d'option de mise à jour de type S ou G, cette zone groupe contient le code de l'Ecran à appeler.
		En cas d'option de mise à jour de type P, cette zone groupe contient la sous-fonction appelée.
		En cas d'option de mise à jour de type V :
		. 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.
		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 "Dictionnaire de Données", chapitre "Rubriques".
24	4	CODE DU SEGMENT A METTRE A JOUR
		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.
		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.
		En cas d'option de mise à jour de type S ou G, cette zone groupe contient le code de l'Ecran à appeler.
		En cas d'option de mise à jour de type P, cette zone groupe contient la sous-fonction appelée.
		En cas d'option de mise à jour de type V :
		. 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.
		. pour la Rubrique spéciale PFKEY cette zone contient les valeurs possibles du code opération interne OPER.
		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 chapitre dédié aux Rubriques dans le manuel "Dictionnaire de Données".
25	6	CODE RUBRIQUE CORRESPONDANTE
		(Valeur par défaut : code de la Rubrique.)
		La valeur par défaut fonctionne également en modification.
26	1	TYPE DE ZONE SOURCE
		1) Précise le contenu de la zone source qui sert à l'alimentation d'une Rubrique en affichage :
		BLANC
		La zone source est une zone standard.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
	'*'	La zone source n'est pas une zone standard. Dans ce cas, l'utilisateur peut codifier un nom-donnée quel- conque dans la zone source, qui sera reprise telle quelle dans le programme généré.
		2) Utilisé avec l'option de mise à jour 'G' :
	'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).
	'M'	Mêmes fonctionnalités que le 'D' ci-dessus mais la variable OPER est positionnée à la valeur M.
		3) IMS :
	'S'	Repère l'opérateur de pagination logique ou la zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.
		AFFICHAGE (CODE SEGMENT, RUBRIQUE)
		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.
		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.
		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).
		Dans ces deux cas les valeurs peuvent ne pas être saisies entre Quote.
		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.
27	4	CODE SEGMENT SOURCE EN AFFICHAGE
		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.
	'OLP'	IMS : Opérateur de pagination logique.
	'COND'	IMS : Zone composant le paramètre COND de la macro LPAGE.
		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.
		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.
		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).
		Dans ces deux cas, les valeurs peuvent ne pas être saisies entre quotes, sauf si la valeur est blanc.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		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.
28	6	RUBRIQUE SOURCE
		Option par défaut : code de la Rubrique. Cette option fonctionne également en modification. Le code Rubrique reste à blanc.
29	2	NIVEAU DES TRAITEMENTS GENERES
		ZONE NUMERIQUE PURE
	06 A 98	Le module Dialogue génère automatiquement dans le programme associé à l'Ecran :
		. 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.
		Se reporter au manuel "Langage Structuré" pour la définition des notions de fonction, de sous- fonction et de niveau.
		Voir la liste des fonctions du programme généré au chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure standard de la procédure" du manuel "Dialogue".
		Ce niveau hiérarchique est à 10 par défaut. Il peut être modifié pour une Rubrique ou pour un Segment.

Maquettage dynamique d'Ecran (-M)

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

CH: OaaaaaM

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 DEFAUT	!
! 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.

NOTE : 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 <--
```

VA Pac 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 <--
```

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

```
+-----+
! NUMERO:.... ! .affichage étape par étape des
! £2    £3   ! zones renseignées
```



```

!                               !
!-----!
!POS: 2 RUB: NOM (...)!
+-----+
--> ENTREE <--

```

VA Pac 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 Vous souhaitez modifier le positionnement d'un ou plusieurs champs, vous devez délimiter la zone à modifier en utilisant les délimiteurs de début et de fin de fenêtre < et >.

Vous pourrez ensuite travailler dans cette fenêtre comme 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
!
!
+-----+

```

Vous pouvez modifier la position des champs, en supprimer certains ou en créer de nouveaux. Dans ce cas, vous devez annuler £2, changer la position de £1 et demander la création d'un nouveau champ (£).

```

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

```

Si vous souhaitez 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

```

Entrez les caractéristiques de la zone TYPE.

```

--> ENTREE <--

```

```

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

```

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

POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR UNE ZONE

Si vous ne vous souvenez pas du code d'une zone affichée à l'écran, vous pouvez 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. Remplacez ensuite 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

Vous voulez 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:....      !
!£1      PRENOM.... ! .affichage du positionnement
! DATE NAISS.:..... ! initial
!                   !
!                   !
+-----+

```

Entrez un ? sur la zone £1.

```

+-----+
! 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, vous pouvez 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 instance :

L'utilisateur a la possibilité de définir une catégorie répétitive avec une ou plusieurs lignes par instance. Le nombre de lignes des instances 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 Z 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 <--

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

--> ENTREE <--

+-----+
! NOM:....£2 !
! NOM:.... 2 ! .entrée des caractéristiques
! NOM:.... 2 ! de la Rubrique positionnée
!-----! en £2.
!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 maquetage 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 maquetage 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 maquetage 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).


```

** SAISIE DES COMMANDES **                                DATE: XXXXXXXX

NO.CDE: 99999  MATERIEL: XXXXXXXX  RELEASE: XXX
CLIENT :   XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  XXXXX  XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
REF.CLIENT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  DATE DU JOUR: XXXXXX
CORRESPONDANT: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  TAUX: +9999,99

A  FOURNI  COMMAND.  LIVREE.  RESTE.  OBSERVATIONS
?1  XXX    99      99      99      XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....
.  ...    ..      ..      ..      .....

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
      2                               11 13
+ |

```

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
1	1	RETOUR A L'ECRAN INITIAL
		Le retour à l'écran initial s'effectue en positionnant un 'R' dans cette zone.
2	1	GROUPE D'APPARTENANCE DE LA RUBRIQUE (OBLIGATOIRE)
		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.
	BLANC	La rubrique appartient à la catégorie en-tête.
	'R'	La rubrique appartient à la catégorie répétitive.
	'Z'	La rubrique appartient à la catégorie bas d'écran.
3	6	CODE RUBRIQUE OU ECRAN (OBLIGATOIRE)
		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 prise en compte de positions pour le signe et la virgule, si celui-ci en fait état.
		RUBRIQUE GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE
		Sa définition dans le Dictionnaire n'est pas nécessaire.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		RUBRIQUES SPECIALES
	LIERR	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.
		Elle peut être répétée verticalement.
		Sa nature dans l'écran est obligatoirement 'P'.
		APPEL D'UN AUTRE ECRAN
		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	NATURE DE LA RUBRIQUE DANS L'ECRAN (OBLIGATOIRE)
		Les différentes valeurs possibles se répartissent en trois groupes :
		RUBRIQUES ELEMENTAIRES
	'F'	Rubrique affichée et protégée à l'écran, mais reçue par le programme.
	'P'	Rubrique affichée et protégée à l'écran, et non reçue par le programme.
		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.
	'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.
	'O'	Libellé de la Rubrique uniquement.
	'L'	Libellé fixe. (Voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN)
	'T'	Titre de l'Ecran dont le code est indiqué dans la zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN. (Voir zone CODE RUBRIQUE OU ECRAN).
		RUBRIQUES GROUPE DEFINISSANT UNE CATEGORIE
		Les Rubriques de l'Ecran se répartissent en trois catégories : l'en-tête, la partie répétitive et le bas d'écran.

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
			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 Rubrique groupe appartiennent à la catégorie en-tête.
		'R'	Partie répétitive.
		'Z'	Bas d'écran.
			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 instance.
			APPEL D'ECRAN
		'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.
		'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.
5	1		PRESENTATION RUBRIQUE - ECRAN (C/S)
			Permet de choisir le libellé associé à chaque Rubrique appelée dans l'Ecran.
			Les 4 libellés possibles sont décrits lors de la définition de la Rubrique dans le Dictionnaire, ce sont :
			. Le libellé long (36 positions) : c'est le nom 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.

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		'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.
			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		ATTRIBUT D'INTENSITE LIBELLE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Intensité normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Double brillance.
		D	Non affiché.
7	1		ATTRIBUT D'INTENSITE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Intensité normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Double brillance.
		D	Non affiché.
8	1		ATTRIBUT DE PRESENTATION LIBELLE
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Présentation normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Clignotement.
		R	Inversion video.
		U	Souligné.
9	1		ATTRIBUT DE PRESENTATION
		BLANC	Reprise de la valeur indiquée au niveau supérieur.
		N	Présentation normale.
			(Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
		B	Clignotement.
		R	Inversion video.

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
	U	Souligné.
10	1	ATTRIBUT DE COULEUR LIBELLE
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
11	1	ATTRIBUT DE COULEUR
	W	Normal (Valeur par défaut au niveau du Dialogue).
	R	Rouge.
	P	Rose.
	Y	Jaune.
	G	Vert.
	T	Turquoise.
	B	Bleu.
12	1	POSITIONNEMENT DU CURSEUR
		Cette zone a une double signification :
		Elle permet de repérer la Rubrique sur laquelle le curseur se positionnera par défaut.
	'Y'	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 instances 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 instance.
14	2	NOMBRE DE REPETITIONS VERTICALES
		ZONE NUMERIQUE PURE
		Le libellé n'est répété que s'il est du type ligne.
		Pour une Rubrique élémentaire :

NUMLON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
		Peut être combiné avec le nombre de répétitions horizontales. La ou les instances horizontales de la Rubrique sont répétées verticalement.
		Pour la partie répétitive :
		L'ensemble des Rubriques et des libellés de la partie répétitive, qui peut comporter plusieurs lignes, est répété verticalement.
15	1	TYPE D'ALIMENTATION
		Permet de préciser le contenu de la zone LIBELLE.
	BLANC	La zone contient une valeur de libellé
	'I'	La zone contient une valeur initiale, codée sur n caractères. Cette valeur initiale est positionnée dans le programme transactionnel.
	'P'	La zone contient une valeur de présentation, qui modifie la valeur par défaut définie au niveau rubrique.
	'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 : nnn X où nnn est le nombre de répétitions désiré, et X le caractère d'initialisation.
16	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 :
		IIIOTLD IIIOTLD IIIOTLD
		avec:
		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.
		O = IBM 38 et AS/400 : Switch de l'indicateur (N=OFF, space=ON) IBM 36: cette zone doit être laissée à blanc

NUM	LON	VALEUR CLASSE	ET MODE DE REMPLISSAGE SIGNIFICATION DES RUBRIQUES
			T = Type de l'attribut,
			L = Attribut du Libellé de la Rubrique,
			D = Attribut du Contenu de la Rubrique.
			Avec un numéro d'indicateur :
			Type d'attribut (T) Attribut Correspondant (L,D)
			I (intensité)
			B: Double Brillance
			D: Non affiché (Dark)
			P (présentation)
			B: Clignotement
			R: Inversion Video
			U: Souligné
			C (couleur)
			W: Blanc
			G: Vert
			R: Rouge
			P: Rose
			Y: Jaune
			T: Turquoise
			B: Bleu
			R (protégé)
			P: Contenu de la rubrique protégé (en position D)
			Avec la valeur 'NUM' :
			O='*'
			T='S' ou 'Y'
			Si T='S', la Rubrique est traitée comme numérique signée.
			Si T='Y', la Rubrique est traitée comme numérique pure.

Chapitre 4. 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'Écran 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'ÉCRAN - 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 "Dictionnaire de Données").

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 :

DFHMDP 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 PROPREMENT 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 >).

** SAISIE DES COMMANDES **

DATE: -----

NO.CDE: 02345 MATERIEL: DPS7 RELEASE: 8.0.2
CLIENT : SIGA BABY SERVICE INFORMATIQUE
84, RUE DU PORT AU ROI 94360 BRY SUR MARNE
REF.CLIENT: LP-POJ COMMANDE NO : 05179 DATE DE COMMANDE: ??????
CORRESPONDANT: MONSIEUR PAUMIER TAUX: 12,25

A	FOURNI	COMMAND.	LIVREE.	RESTE.	OBSERVATIONS
C	DLG	3	1	2	RESTE A LIVRER POUR LE 01/05/94
.
.
.
.
.
.
.
.
.

EDITION BORDEREAU : 0 CHOIX: - MAJ : '7', SUITE COMMANDE : '8',
MENU : '1', VISU CLIENT : '2', HIST CLIENT : '3', VISU CDES : '4',
DOC ECRAN : '?', DOC RUBRIQUE : '%', FIN DE TRAVAIL : '0'
VEUILLEZ CONSULTER VOTRE BOITE AUX LETTRES, MERCI.
XX

DOCUMENTATION FRANCAISE P0*DOC.LURE.DOF.1867
 EMPLACEMENT DES RUBRIQUES DANS L'ECRAN D00030 ** SAISIE DES COMMANDES **

LN	COL	LON	NLG	T	RUBRI.	R	RH	RV	E	LN	COL	LON	NLG	T	RUBRI.	R	RH	RV	E
1	25	30	100	L	D00030					7	4	14	220	L	CORRES				
1	62	5	105	L	DATEX					7	19	25	220	R	CORRES				
1	68	8	105	R	DATEX					7	48	5	230	L	REMIS				
3	4	7	110	L	NUCOM					7	54	8	230	R	REMIS				
3	12	5	110	R	NUCOM					9	3	1	305	L	CODMVT	1			
3	20	9	120	L	MATE					9	7	6	310	L	FOURNI	1			
3	30	8	120	R	MATE					9	16	8	320	L	QTMAC	1			
3	41	8	125	L	RELEA					9	26	7	330	L	QTMAL	1			
3	50	3	125	R	RELEA					9	35	6	335	L	QTMAR	1			
4	4	8	130	L	NUCLIE					9	42	35	340	L	INFOR	1			
4	16	50	140	R	RAISOC					10	2	1	305	R	CODMVT	1			
5	9	40	145	R	RUE					10	7	3	310	R	FOURNI	1			
5	52	5	150	R	COPOS					10	16	2	320	R	QTMAC	1			
5	60	20	160	R	VILLE					10	26	2	330	R	QTMAL	1			
6	4	11	200	L	REFCLI					10	35	2	335	R	QTMAR	1			
6	16	30	200	R	REFCLI					10	42	35	340	R	INFOR	1			
6	49	17	210	L	DATE					11	3	1	305	R	CODMVT	2			
6	67	6	210	R	DATE					11	7	3	310	R	FOURNI	2			

O: C1 CH: -ADR

Chapitre 5. Description d'une transaction

Présentation

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 l'écran "Eléments de Génération" (-GG). Voir le sous-chapitre "Modification des Constantes Générées".

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 "Langage Structuré".

Compléments Dial. (-O) et Options génération (-GO)

ECRAN "COMPLEMENTS D'UN DIALOGUE" (-O)

Cet écran 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.

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.

ECRAN "OPTIONS DE GENERATION" (-GO)

Toutes les options saisissables dans la zone OPTIONS de l'écran "Complément au Dialogue" peuvent aussi être saisies dans l'écran "Options de génération" (-GO).

Dans ce cas, pour positionner une option, saisissez OPTION=YES ('OPTION' étant le code de l'option).

DESCRIPTIONS PREREQUISES

Le Dialogue doit avoir été préalablement défini.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		- la déclaration des Segments en FD,
		- la génération des accès en fonction F80.
4	8	NOM EXTERNE FICHER LIBELLES ERREURS
		IBM CICS - VSAM : DDNAME sur 8 positions.
		DL/1 : code du PCB. Le nom du PCB du fichier libellés d'erreur doit appartenir au PSB du Dialogue.
		DPS7 - UFAS : code fichier sur 2 caractères.
		DPS8 - TP8 : nom externe sur 4 caractères (généralisé dans la clause SELECT); blocage sur les 4 derniers caractères (généralisé dans la clause FD).
		TOUTE AUTRE VARIANTE : nom logique généralisé dans la clause SELECT.
5	4	PREMIER CODE ECRAN DU DIALOGUE
		En CICS :
		Si ce code n'est pas renseigné, la COMMON-AREA de chaque écran du dialogue est généralisée en WORKING-STORAGE SECTION.
		Si ce code est renseigné, la COMMON-AREA de chaque écran du dialogue est généralisée en LINKAGE SECTION, sauf pour le premier écran indiqué pour lequel elle est généralisée en WORKING-STORAGE SECTION.
		En IMS :
		Le module Dialogue généralise 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.
		En Gcos7 et Gcos8:
		Cette zone est utilisée uniquement pour les transactions de type multi-écrans (valeur 'C' pour la VARIANTE DU MONITEUR TRANSACTIONNEL).
		En DEC/VAX, ICL, MICROFOCUS, HP3000 et BOS/TP :
		Le module Dialogue généralise un moniteur d'enchaînement. Ce moniteur enchaîne sur l'écran indiqué quand on débute la conversation.
		En UNISYS-A:
		Cette zone est utilisée pour les transactions de type multi-écrans (variante de moniteur transactionnel 'C')
		En UNISYS-2200:
		Cette zone n'est pas utilisée.
6	4	NUMER.
		COMPLEMENT LONGUEUR CONVERSATION
		ZONE NUMERIQUE PURE

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		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).
		La longueur de la zone de mémorisation des clés d'accès est fixée à 100 caractères par défaut.
		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".
		La longueur correspondant aux clés d'accès de chaque Segment en affichage (n'ayant pas de précédent) est calculée par catégorie.
		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 :
		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.
		La codification de ces zones est indiquée dans le chapitre "Annexes" du manuel "Dialogue".
		Si l'option de génération est MDT-OFF (voir options) l'utilisateur doit tenir compte, dans le calcul de de cette longueur, de la longueur du plus long FICHER ECRAN du dialogue considéré.
		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.
7	6	NOM DU PSB (CICS OU DL/1)
		Réservé aux Segments de base de données DL/1. Le code du PCB du fichier libellés d'erreur doit appartenir au PSB du Dialogue.
		HP3000 :
		Indication du code Bloc de la base ALLBASE/SQL. (Pour génération du moniteur avec connexion à la base).
8	47	ZONE OPTIONS
		Dans cette zone, vous saisissez des options, séparées par un blanc.
		Il est à noter que toutes ces options sont aussi saisissables dans l'écran "Options de génération" (-GO).
		Un synonyme a été associé à certaines options pour permettre la saisie de toutes les options nécessaires.
	ATTRE	UNISYS 2200 : Définition des attributs par défaut au niveau de l'écran.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
	ATTRIB	UNISYS 2200 : L'option ATTRIB permet de conserver l'affichage des attributs spécifiés dynamiquement (REVERSE VIDEO et BLINK). Cette option agit sur la fonction F7020.
		CICS : prise en compte de la modification dynamique des attributs de présentation. Cette option agit sur la fonction F7020.
	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.
	CVISION	GCOS6 : Cette option permet de descendre les contrôles standard (contrôle de numéricité, contrôle de présence et mise en forme du caractère d'initialisation) au niveau du gestionnaire d'écran CVISION, améliorant ainsi les performances.
	DCPROC	Pour les tables DB2, NONSTOP SQL et DATACOM, 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.
	DFHAID	IBM CICS : Initialisation de la Table des PFKEYS avec le contenu de DFHAID.
	DYNAM	Appel des tables Pactables en Call Dynamique.
	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.
		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).
	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.
	FOR	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.
		Cette option peut être déclarée sur la ligne de définition de la Bibliothèque.
		Dans ce cas, le dialogue est généré avec formatage du du COBOL, même si l'option FOR n'apparaît pas dans le complément au Dialogue
		ATTENTION : Cette option existe toujours mais n'est plus maintenue.
	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.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
	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 (-GC, 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.
	IMSME	Génération de la variante "Multi-Ecrans" pour IMS.
	INDEXS	DL1: Génération automatique des accès aux Segments par index secondaires (cf. le sous-chapitre "Gestion des index secondaires" pour plus de détails).
		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.
	LOGMES	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).
		AS400 et IMS : L'option LOGMES est utilisée uniquement pour le Web.
	LPAGE LPA	Gestion du LOGICAL PAGING selon les 2 modes possibles, 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 Ecran", sous-chapitre "Description d'un Ecran par liste" du manuel "Dialogue".
		L'option LPA est disponible avec l'utilisation d'un moniteur, d'un sous-moniteur ou avec MONITOFF.
		Avec MONITOFF, la pagination ne peut se faire que sur le même écran.
		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").
		ATTENTION : Avec les sous-moniteurs, tous les Ecrans qui composent un groupe de pagination doivent être dans le même sous-moniteur.
		Les options LPAGE et SWAP sont incompatibles. Si elles sont codées toutes les deux, l'option SWAP est ignorée.
	MONIT	UNISYS Série A : génération avec moniteur. IBM CICS : génération avec moniteur.
	MONITOFF MOFF	IMS : Obtention d'un code transaction par Ecran du Dialogue et pas de génération de moniteur.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Les options MONITOFF et NOTRAC sont incompatibles. Si les deux sont renseignées, seule l'option MONITOFF est traitée.
	NOATTR	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.
	NOLOCK	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.
		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.
	NOOPEN	MICROFOCUS et DEC : Optimisation des ouvertures des fichiers HE (sauvegarde du HELP) et LE OU EM (libellés d'erreur) ainsi que le CONNECT à ORACLE.
	NOOPENB	HP3000 TurboImage : Interruption de l'ouverture de la base TurboImage, 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 -GG du Segment pour les ordres SQL (voir le manuel "Bases de Données SQL", 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,

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		- les Rubriques appelées directement par des lignes W de type I, E ou S,
		- les Rubriques appelées dans l'écran ou dialogue (CH: -CE).
	REPET RPT	Contrôle, transfert et positionnement des attributs des zones variables répétées horizontalement et/ou verticalement.
		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.
	SQLALL SQA	SQL : Énumération de toutes les colonnes de la table dans les ordres d'accès aux Segments : (SELECT ALL COLCORUBn, ... INTO :FFNN-CORUBn)
	SQLCA SQC	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).
	SQLIND SQI	Génération d'indicateurs de présence de la Rubrique avant sa mise à jour ou son affichage.
	SQLREF SQR	Génération des indicateurs de la nouvelle structure V-FFnn-CORUB, permettant la gestion automatique de références croisées.
	SSMON	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 "Éléments de Génération" du sous-moniteur).
	SWAP	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.
		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.
		Cette option améliore les performances, car il n'est nécessaire de rappeler le programme pour effectuer le débranchement.
	TMF	TANDEM : Prise en compte du mode transactionnel par génération des ordres BEGIN-TRANSACTION et END-TRANSACTION dans les requesters et des ordres BEGIN-WORK et COMMIT-WORK dans le moniteur transactionnel PacWeb.
	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 réception 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).

Modification des constantes générées (-GG)

Les Ecrans "Eléments de Génération" 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 (code opération C2).

Chaque ligne est composée de deux zones :

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

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 DESCRIPTION
      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 Aide en Ligne. (valeur par défaut : PACHELP).

Ne plus utiliser cette option, ce nom externe pouvant être indiqué dans la Définition de l'écran Aide en Ligne.

04 TOUT MATERIEL :

Modification du nom externe du programme assurant les accès au module Pactables.

(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 Aide en Ligne.

(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 Aide en Ligne.

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 Aide en Ligne.

(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; pour PC/MICROFOCUS : ZAR980.EXE en DOS, ZAR980.DLL en OS/2 et UNIX.

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

Pour Pacbase Web Connection, utilisez le programme ZAR990 (équivalent du programme ZAR980).

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 Aide en Ligne.

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.
Codification identique à 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.

L'attribut LOW sera présent dans la MAP générée (FORM NAME) de l'Ecran concerné, avec les autres attributs des libellés par défaut, spécifiés au niveau de la Définition du Dialogue ou de l'Ecran.

Ce paramètre requiert le positionnement de l'option ATTRE au niveau du complément du Dialogue. Avec cette option, la définition des attributs par défaut est générée au niveau de chaque Ecran.

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 DESCRIPTION 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 :

Assignment 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 Aide en Ligne.

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 -GG 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, AS400 et Unisys, format nnnn (valeur par défaut : 0100):

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 :

ECI : le généré moniteur de communication (valeur par défaut).

CPIC : la communication CPIC LU 6.2.

SOCKET : TCP-IP

MQSERIES

Type de communication pour IMS :

CPIC: valeur par défaut

MQSERIES

Type de communication pour DPS7, DPS8 :

XCP2 : valeur par défaut.

TCPTDS (pour WEB DPS7) : TCP/IP Access TDS

Type de communication pour MICROFOCUS, Tandem, Unisys et AS400

SOCKET : valeur par défaut.

37 TAILLE DU BUFFER DE COMMUNICATION DE FORMAT nnnnn

CICS et IMS MQSERIES : 14200 valeur par défaut pour MQSERIES.

CICS SOCKET : 02048 valeur par défaut

DPS7 XCP2 : 4092 valeur par défaut

DPS8 XCP2 : 4092 valeur par défaut

TANDEM SOCKET : 14200 par défaut

WEB DPS7 TCPTDS : 14200 par défaut

38 TIMEOUT

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

Pour CICS :

SOCKET : 1800 (valeur par défaut)

Pour CICS et IMS :

MQSERIES : unlimited (valeur par défaut).

39 UNISYS

Nom du fichier de sauvegarde du contexte du dialogue.

Format : Chaîne de 40 caractères.

40 PATHWAY/TANDEM

Nom du process Tandem

Format : Chaîne de 20 caractères.

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 "Eléments de Génération" (-GG) de chaque sous-moniteur, en code opération C2, sur une ligne de type G :

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

Cette ligne doit être la première du -GG.

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

```

ELEMENTS GENERATION D'ECRAN          D00030
1  2  3  4                          5
A NLG : T DESCRIPTION                                BIBL
100 : G 04                PGP920      *PGM ACCES MODULE TABLE    1023
110 : G 05                SS                                1023
120 : G 17                AIDE EN LIGNE                       1023
130 : Exemples de param}tres utilis{s 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: Odo0030 GG

```

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
1	1	CODE ACTION (OBLIGATOIRE)
	'C'	Création de la ligne
	'M'	Modification de la ligne
	'A' ou 'D'	Annulation de la ligne
	'T'	Transfert de la ligne
	'B'	Annulation multiple
	'G'	Transfert d'un groupe de lignes
	'?'	Demande de documentation
	'E' ou '-'	Inhibition de la mise à jour implicite sur la ligne
	'X'	Mise à jour implicite sans transformation majuscule/ minuscule
2	3	Numéro de ligne
		Numérique. 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	TYPE DE LIGNE - ELEMENTS DE GENER.
	'G'	Vous utilisez une ligne 'G' pour : . générer, à partir d'un Segment, un accès SQL personnalisé avec un délimiteur. . indiquer les caractéristiques physiques d'un Bloc, à partir de la Définition du Bloc. . ajouter des éléments de génération sur la Description d'un Bloc. . modifier les constantes générées dans un Ecran ou Client TUI.
	'V'	Génération, à partir d'un Segment, d'un accès SQL personnalisé sans délimiteur.
	'I'	Appel d'un Format Guide

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
		Vous ne pouvez appeler qu'un Format Guide de type 'G'.
		Les lignes provenant du Format Guide appelé sont de type 'blanc' ou 'G' selon le 'Type à affecter' indiqué dans la Description du Format Guide. La ligne d'appel est remplacée par le Format Guide appelé
		BASE DE DONNEES SOCRATE
	'V'	Ligne prise en compte à la génération.
	'P'	Ligne prise en compte à la génération.
	'Z'	Ligne prise en compte à la génération.
4	60	DESCRIPTION / 1ERE PARTIE
		Si aucun Format Guide n'est appelé, vous pouvez utiliser toute la zone.
		Le contenu de cette zone varie selon le type de ligne et l'entité. (voir les Manuels correspondants).
5	40	DESCRIPTION / 2EME PARTIE
		Cette zone est spécifique à un appel de Format Guide.
		L'option C2 dans la zone CODE OPERATION permet la tabulation automatique dans cette zone.
		Cette zone est initialisée par défaut avec des blancs ou par la valeur indiquée dans la zone VALEUR INITIALE d'une ligne de description standard d'un Format Guide (Type = "blanc"). Si des paramètres symboliques ont été définis dans la Description du Format Guide (-D), vous pouvez les indiquer dans cette zone. Ils seront remplacés par leur valeur correspondante et demeureront affichés sur la droite de l'écran.

Segments utilisés dans un Ecran (-CS)

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).

NOTE : Si vous utilisez la Station de Travail VisualAge Pacbase, l'interface graphique des fenêtres correspondantes est documentée dans le guide de "L'Interface Utilisateur Station de Travail".

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.

DOCUMENTATION FRANCAISE

P0*DOC.LURE.DOF.1867

ACCES AUX DONNEES DE L'ECRAN 1 D00030 ** SAISIE DES COMMANDES **

..CA00...CD05...WW00...*CD00...*CD10...*F010...#CD20.....

```

                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
F010 R 00 :   M N CD10 0001-FOURNI   CLEFO   V   FO   F010   : 0607
F010 R 02 :           CA00-LANGU   LANGU           : 0607
F010 R 04 :           0001-RELEA   RELEA           : 0607
F010 R 06 :           0001-MATE   MATE           : 0607
CD20 Z 00 :   X N   SPACES   CLECD   V   CD   CD20           : 0607

```

0: C1 CH: -CS

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
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)
	'C'	Création de la ligne
	'M'	Modification de la ligne
	'A' ou 'D'	Annulation de la ligne
	'T'	Transfert de la ligne
	'B'	Annulation multiple
	'G'	Transfert d'un groupe de lignes
	'?'	Demande de documentation
	'E' ou '-'	Inhibition de la mise à jour implicite sur la ligne
	'X'	Mise à jour implicite sans transformation majuscule/ minuscule
3	4	CODE SEGMENT DANS L'ECRAN (OBLIGATOIRE)
	WE00	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	INDICATEUR DE CATEGORIE
		Permet d'indiquer à quelle catégorie de traitement le Segment appartient.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		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.
	BLANC	Segment appartenant à l'en-tête.
	'R'	Segment appartenant à la partie répétitive.
	'Z'	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	
		LIMITATION DE GENERATION
	BLANC	Accès logiques générés automatiquement (en fonction de l'utilisation du Segment).
	'U'	Accès logiques au Segment laissés à la charge de l'utilisateur, en langage structuré.
	'P'	Pas de description du Segment.
7	1	
		UTILISATION EN RECEPTION
		Précise de quelle façon le Segment est utilisé dans les traitements de contrôle et mise à jour.
	'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).
	'L'	Lu. Un ordre de lecture simple est généré pour le Segment.
	'E'	Contrôle d'existence à effectuer. Un ordre de lecture avec positionnement d'un code erreur est généré (si on ne le trouve pas).
	'M'	Segment mis à jour (modification uniquement).
	'X'	Segment mis à jour (création et modification uniquement).
	'T'	Segment mis à jour (création, modification et annulation).
		Dans ces trois derniers cas, le contrôle d'existence et les ordres de mise à jour correspondant aux options choisies sont générés. 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.
	'U'	Accès logiques utilisateur.
8	1	
		UTILISATION EN AFFICHAGE
	'N'	Non utilisé. Aucun ordre d'accès n'est généré pour ce Segment dans les traitements d'affichage (option par défaut).
	'A'	Utilisé en affichage. Les ordres d'accès sont générés pour l'affichage en fonction du type de traitement d'accès logique.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Si le code Segment précédent est à blanc et que le Segment est utilisé, la clé est sauvegardée en zone de conversation.
9	4	CODE SEGMENT PRECEDENT
		Il est possible, dans chacune des catégories de traitement, d'accéder à plusieurs Segments.
		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 la même catégorie.
		Si plusieurs Segments ont un même Segment précédent, ils sont traités dans l'ordre alphabétique de leur code.
		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.
10	14	ZONE D'ALIMENTATION DE LA CLE
		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.
		Par exemple :
		0001-corub pour une zone de l'écran, '02 ' pour un littéral, ww10-corub pour une zone de travail.
	'*SSA'	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.
		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.
		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.
		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.
		Cette option n'est pas disponible en HLPI (la clé est indiquée dans le paramètre WHERE).
11	6	CODE RUBRIQUE D'ACCES AU SEGMENT
		C'est le code de la Rubrique à renseigner pour accéder au Segment.
		Pour les organisations W en Dialogue standard et les organisations V, ce code doit figurer sur la ligne 00 associée au Segment.
		La Rubrique indiquée sur cette ligne est considérée comme une rubrique groupe, sauf dans les organisations SQL où elle est considérée comme Rubrique élémentaire.
		S'il s'agit d'un groupe et que les différentes sous- rubriques sont alimentées séparément, des lignes suites contiennent alors le code des sous-rubriques alimentées.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		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).
		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.
		Base de Données SQL
		Une Rubrique clé doit être indiquée pour chaque ligne où une utilisation autre que N est déclarée.
		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.
		Le nombre de rubriques clés pour un même segment est limité à 10.
		Les rubriques clés ne sont pas mises à jour dans un ordre SQL UPDATE.
12	1	RUPTURE D'AFFICHAGE SUR LA RUBRIQUE
		Indique qu'une Rubrique, appartenant à une clé dans la partie répétitive d'un Ecran, doit rester constante au cours de l'affichage.
	BLANC	Pas de rupture d'affichage.
	'C'	Rupture d'affichage.
		Organisations SQL :
	'E'	Rupture d'affichage; provoque la génération dans la clause WHERE de l'ordre SQL 'DECLARE CURSOR' d'une condition d'égalité.
13	1	ORGANISATION (OBL. EN CREATION)
		(Obligatoire pour la ligne zéro).
	'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 PACTABLES.
	'A'	Segment de type ADABAS : la description du Segment est générée, mais aucun accès n'est effectué. Génération du Control Block et Buffers utilisés dans les accès.
	'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.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		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
		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 (fonctions 40 et 60).
	'Y'	IBM 38 : Database.
		UNISYS 2200 : organisation indexée SFS.
14	1	TYPE DE DESCRIPTION
		Permet d'obtenir à partir de la description du Segment dans la Base, différentes descriptions dans le programme généré.
	BLANC	Segment complet (partie commune et partie spécifique).
	'1'	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 organisation 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 FICHIER
		(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.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		SQL : Code du Bloc SQL, dans lequel est appelée la Table ou la Vue. Il est possible de sélectionner 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 séparés 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 est pris sur la définition du Segment (VALEUR DU CODE STRUCTURE).
		DPS7 - UFAS : Nom externe du fichier sur 2 caractères, le Système générant une clause : COPY SELECT XX-FICHER (XX : nom ext.)
		DPS8 - TP8 : Nom externe sur 4 caractères (généralisé dans la clause SELECT). Blocage sur les 4 derniers caractères (généralisé dans la clause FD).
		TOUTE AUTRE VARIANTE : Nom logique, généralisé dans la clause SELECT.
		Module Pactables (organisation G) :
		. CICS : quatre caractères sur lesquels sont bâtis les DDNAMEs des fichiers gérés par le module Pactables (ce sont les caractères du code transaction permettant l'accès au fichier Tables).
		. IMS : nombre quelconque de caractères, qui constituent les noms des 2 PCB associés aux bases Tables. Les noms constitués seront de la forme :
		.xxxxxD : PCB de la base descriptif,
		.xxxxxV : PCB de la base des contenus.
		Ces 2 noms doivent avoir une longueur maximum de 6 caractères.
		Ces 2 PCB doivent appartenir au PSB de l'écran.
16	4	CODE DU SEGMENT DANS LA BASE
		A renseigner si le code du Segment dans l'Ecran est différent du code Segment dans la Base.
17	1	NUMERO DE SOUS-SCHEMA
		Organisations 'G' ou 'H' :
		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 :
	BLANC	Toutes les Rubriques du Segment.
	0 à 9	Sous-description ou sous-schéma numéro 0 à 9.
		Organisations 'V' : Clés secondaires d'accès aux fichiers indexés :
	2	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.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REMPLISSAGE
		Si la clé secondaire est une zone groupe, le numéro du sous-schéma doit être indiqué uniquement pour cette zone groupe.
	3	La valeur 3 indique que la clé secondaire est DUPLICATE.
		REMARQUE : Cette spécification n'est pas implémentée dans la variante CICS puisque la déclaration des clés secondaires est effectuée lors de la définition VSAM.
18	2	NIVEAU DES TRAITEMENTS GENERES
		ZONE NUMERIQUE PURE
	06 A 98	Le module Dialogue génère automatiquement dans le programme associé à l'Ecran :
		. 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.
		Se reporter au manuel "Langage Structuré" pour la définition des notions de fonction, de sous- fonction et de niveau.
		Voir la liste des fonctions du programme généré au chapitre "Annexe", sous-chapitre "Structure standard de la procédure" du manuel "Dialogue".
		Ce niveau hiérarchique est à 10 par défaut. Il peut être modifié pour une Rubrique ou pour un Segment.

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 "Elements de Génération" (-GG) 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 "Eléments de Génération".
- 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.
- L'alimentation des clés sur l'écran '-CS' se fait, soit sur les codes VA Pac 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 VA Pac, elle n'est pas découpée en Rubriques élémentaires.
- Seules les SSA dont l'indicateur 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.

Chapitre 6. Emploi du Langage Structuré

Présentation

Le Langage Structuré 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 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 Structuré 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 Macro-Structures (-CP).

Traitements spécifiques

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 nuirait 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.

NOTE : Si vous utilisez Developer workbench, consultez l'aide en ligne.

NOTE : Si vous utilisez la Station de Travail VisualAge Pacbase, l'interface graphique des fenêtres correspondantes est documentée dans le guide de "l'Interface Utilisateur Station de Travail".

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 "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 insérer 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.

Exemples : 10*R FF00	-->	Remplacement de tous les accès sur le Segment FF00.
10*R FF00 R	-->	Remplacement de la lecture du Segment FF00.

Pour plus de détails sur les différents types d'accès et leur personnalisation, voir le manuel "Bases de Données SQL", chapitre "Accès SQL", sous-chapitre "Personnalisation des Accès SQL".

DOCUMENTATION FRANCAISE P0*DOC.LURE.DOF.1867
ZONES DE TRAVAIL DE L'ECRAN D00030 GESTION DOCUMENTATION

DEBUT DU NUMERO DE LIGNE : BB
A NLG S NIVEAU DESCRIPTION TABL
* 100 F SD: WW BIB: WW SEL: 00 FORM: I DESC: _ NIV: 1 ORG: _ SS: _
200 I 01 WW10-QTMAR
201 VALUE ZERO.

0: C1 CH: -W

DOCUMENTATION FRANCAISE P0*DOC.LURE.DOF.1867
TRAITEMENTS ECRAN D00030 GESTION DOCUMENTATION FONCTION: 02

A SS NLG OPE OPERANDE NVTY CONDITION
BB N AFFICHAGE LA PREMIERE FOIS 10IT ICF = ZERO
BB 100 M "A" OPER
BB 110 M "1" OCF
BB 120 GFT

0: C1 CH: -P

Chapitre 7. Implémentation Pacbase Web Connection

Communication via le Web

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 ou -GO.

VARIANTE DE GENERATION

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

OPTION MONIT

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

NOTE : Pour plus de détails sur ces options, reportez-vous au chapitre "Description d'une transaction", sous-chapitre "Compléments dial. (-O) et Options génération (-GO)".

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.

NOTE : Les informations concernant l'habillage des applications au format HTML sont documentées dans le manuel "Pacbase Web Connection" dans la documentation du Développeur.

MONITEUR DE COMMUNICATION

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

NOTE : 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 -GG 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).
- le nom du process Tandem (paramètre 40).

NOTE : Ces paramètres sont décrits dans le chapitre "Description d'une transaction", sous-chapitre "Modification des Constantes Générées".

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.

NOTE : 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)".


```

DOCUMENTATION FRANCAISE                                P0*DOC.LURE.DOF.1867
ACCES AUX DONNEES DE L'ECRAN  WEMWEC Moniteur web ims
..CA00...CD05...WW00...*CD00...*CD10...*F010...#CD20.....

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 :
WE00  00 :                                     D 1 DBWEWE  XX10  : 0607
                                                :

0: C1 CH: -CS

```

Structure du Moniteur

```

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

```

Chapitre 8. Libellés d'erreur - Aide en ligne

Libellé d'erreur : Présentation

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 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 du Segment.
- Segments utilisés en affichage :
FIN DE FICHER.

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 Description de l'écran -GE (Génération Aide en Ligne) de l'Écran dont dépendent les Rubriques ou les Segments.

LIBELLES D'ERREUR EXPLICITES

Seuls les contrôles codifiés sur les lignes de description d'un Écran 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 Description de l'écran -GE (Génération Aide en Ligne) affectées soit à l'Écran considéré, soit au Dialogue, selon le type d'erreur positionnée.

Libellé d'erreur : Codification

L'Écran -GE (Génération Aide en Ligne) 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 Écran.

La zone DESCRIPTION de cet écran 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).

Libellé automatique : Remplacement

La substitution du libellé se fait sur l'Écran "Génération Aide en Ligne" associé à l'Écran (O.....GE).

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 DESCRIPTION :

1 à 6 : code Rubrique.

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

Positions dans la zone DESCRIPTION :

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.

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 plusieurs catégories):
en-tête = ' '
répétitive = 'R'
bas d'écran = 'Z'
7 : rang du Segment dans la catégorie indiquée (obligatoire si le même code Segment est utilisé 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

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 l'écran -GE. 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.

Libellé 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'Écran 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'Écran "Génération Aide en Ligne" associé à l'Écran considéré (O.....GE).

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.

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. Ce peut être un caractère alphanumérique (sauf 0 et 1 réservés pour la codification des libellés documentaires),

2 Reste à blanc,

après 2 Le code de la Rubrique variable à laquelle ce code erreur doit être associé. 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 "Génération Aide en Ligne" associé au Dialogue considéré (O..GE).

.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

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.

Aide en ligne : Présentation

FONCTIONNALITE AIDE EN LIGNE

La fonctionnalité Aide en Ligne (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 Aide, 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'Écran Aide en ligne, il est inutile de le décrire ; sa forme est figée et ne peut être modifiée par l'utilisateur.

Le code de cet Écran 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 "Dialogue" spécifique au matériel concerné.

Contenu de l'aide en ligne : Présentation

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 Aide en Ligne affiche la documentation.

La documentation Écran provient :

- De la "Génération de l'Aide en Ligne" de l'Écran (O.....GE).

La documentation Rubrique provient :

- De la Description de la Rubrique (E.....D)
- Des lignes de descriptions ou appels de Textes (O.....GE) 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 descriptions ou appels de Textes (O.....GE) 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 Aide en Ligne il est préférable d'éviter les types alphabétiques pour définir des libellés utilisateur, puisque les numériques sont groupés avec les libellés standard.

Contenu de l'aide en ligne : Codification

Les libellés des erreurs sont décrits sur l'écran de "Génération de l'Aide en Ligne" (-GE) de l'écran 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 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 Personnalisée" ou GDP.

2) ERREURS GENERALES DIALOGUE

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

DOCUMENTATION D'UN ECRAN

Les lignes documentaires affectées à un Ecran doivent se trouver dans l'écran "Génération Aide en Ligne" 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.

L'aide sur l'Ecran à laquelle l'utilisateur final peut accéder, grâce à la fonction Aide en Ligne (HELP) dans les transactions générées, est composée des lignes de type C ou T de l'écran GE affectées à l'Ecran, puis des lignes de type U, C ou T affectées à un Segment.

DOCUMENTATION D'UNE RUBRIQUE

Les lignes 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 Aide en Ligne (ou HELP) dans les transactions générées, est composée des lignes 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.

Ecran de codification

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
		'D'	Déclaration d'un libellé documentaire
		'S'	Remplacement d'un libellé d'erreur automatique
			(voir le Manuel "Applications batch", chapitre "Aide à l'édition des libellés d'erreur").
4	60		DESCRIPTION
			MODULE LANGAGE BATCH (voir aussi le Manuel "Applications Batch", chapitre "Aide à l'édition des erreurs".)
			- Déclaration d'un libellé documentaire (ligne de type D) :
			position 1 :
			'0' : commentaires placés avant la description de la Rubrique.
			'1' : commentaires placés après la description de la Rubrique.
			'2' à '5' : commentaires placés après le libellé d'erreur de type 2,... 5.
			position 2 : reste à blanc.
			position 3 :
			'blanc' : commentaire indiqué sur la ligne.
			'T' : appel d'un Texte.
			position 5 à fin : commentaires ou code du Texte et de la division appelée (** pour toutes les divisions) sur ligne de type 'T'.
			- Remplacement d'un libellé d'erreur automatique (ligne de type S) :
			position 1 : Type d'erreur (2, 3, 4 ou 5) : ce libellé remplace celui généré pour ce type d'erreur.
			position 2 : reste à blanc.
			position 3 : gravité de l'erreur (E, C ou W).
			position 4 : reste à blanc.
			position 5 à fin : libellé d'erreur.
			Modules Dialogue et Pacbench C/S : (Voir aussi les Manuels "Dialogue" et "Pacbench C/S : Services applicatifs et Clients TUI", chapitre "Libellés d'erreur").
			Commentaire d'un Ecran (ligne de type C ou T) :
			positions 1 à 5 : restent à blanc.
			position 6 à fin : commentaires (ligne de type C) ou code du Texte et de la division appelée (** pour toutes les divisions) (ligne de type T).
			REPLACEMENT DES LIBELLES D'ERREUR AUTOMATIQUES :
			Remplacement d'un libellé d'erreur automatique, déclara- tion d'un libellé d'erreur explicite sur Rubrique (ligne de type F) :
			positions 1 à 6 : code Rubrique.
			Remplacement d'un libellé d'erreur automatique sur un Segment (type S) :
			positions 1 à 4 : code Segment.

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
		position 5 : reste à blanc.
		position 6 : catégorie concernée (si le Segment appartient à plusieurs catégories) 'A' : en-tête, 'R' : répétitive, 'Z' : bas d'écran.
		position 7 : rang du Segment dans la catégorie s'il est utilisé plusieurs fois dans la catégorie).
		Déclaration d'un libellé d'erreur sur Rubrique et Segment (type U, après ligne F ou S) :
		position 1 : sur Segment:
		'F' Segment utilisé en réception, 'G' Segment utilisé en affichage,
		sur Rubrique : reste à blanc.
		positions 2 à 3 : restent à blanc.
		position 4 : Type de l'erreur :
		sur Segment : '8' Création à tort, '9' Enregistrement non trouvé.
		sur Rubrique : Remplacement de libellé: '2' à '5' : type de l'erreur dont le libellé doit être remplacé; Libellé d'erreur manuelle : Code de l'erreur.
		position 5 : reste à blanc.
		position 6 à fin : libellé.
		Déclaration d'une erreur manuelle (sauf sur Rubrique) (type U) :
		positions 1 à 4 : code de l'erreur
		position 5 : reste à blanc.
		position 6 à fin : libellé de l'erreur.
		Documentation sur un libellé d'erreur (après une ligne de type C, U ,T) :
		Libellé d'erreur manuelle (sauf sur Rubrique) :
		positions 1 à 4 : code de l'erreur
		position 5 : reste à blanc.
		position 6 à fin : commentaires, ou code du Texte et de la division appelée (** pour toutes les divisions) sur ligne de type T.
		Libellé d'erreur manuelle Rubrique, Libellé automatique :
		positions 1 à 3 : reste à blanc.
		position 4 : Type du libellé à documenter (2,3,...)
		position 5 : reste à blanc.
		position 6 à fin : commentaires, ou code du Texte et de la division appelée (** pour toutes les divisions) sur ligne de type T.
		Documentation sur une Rubrique (ligne de type C ou T après une ligne de type F)
		positions 1 à 3 : restent à blanc.
		position 4 : 'O'

NUMLON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
		position 5 : reste à blanc.
		position 6 à fin : commentaires, ou code du Texte et de la division appelée (** pour toutes les divisions) sur ligne de type T.
5	40	DESCRIPTION / 2EME PARTIE
		Vous pouvez tabuler directement dans cette zone. Cependant, celle-ci n'a pas d'utilité particulière dans cet écran.

Edition et génération de libellés

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 l'Aide en Ligne.

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.

NOTE : Consultez le "Guide de l'Interface Utilisateur Mode Caractère" pour les informations sur la procédure de génération GPRT et le manuel "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 suivant:
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.

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 type S, F, U, C ou T à un même Ecran.

```

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)

SOUFFLEUR

DOCUMENTATION DE LA RUBRIQUE : QUANTITE COMMANDEE

La zone 'COMMAND.' permet d'entrer le nombre de
manuels commandés.
En fonction du stock disponible, le système calcule
la quantité livrée et éventuellement le reste à livrer.

(01 50) AU DESSUS DE 50 ENVOI PAR AUTRE CANAL

0112 ABSENCE A TORT DE LA ZONE QUANTITE COMMANDEE

0114 CLASSE NON NUMERIQUE ZONE QUANTITE COMMANDEE

0115 VALEUR ERRONEE POUR LA ZONE QUANTITE COMMANDEE

CHOIX.....: S (F: FIN - D: DEBUT - S: SUITE)

Description du fichier des libellés 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 : GCC

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

NUMLON	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' '6 7 8 ..'	Les commentaires seront générés après 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.
		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	NUMERO DE LIGNE

NUM	LON	CLASSE VALEUR	SIGNIFICATION DES RUBRIQUES ET MODE DE REPLISSAGE
			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).
			Pour un enregistrement de type 'I', cette zone contient le numéro de colonne de la zone à l'Ecran.
6	1		GRAVITE D'ERREUR
			A chaque libellé d'erreur automatique ou explicite, est associé de façon standard une gravité 'E'.
			A chaque WARNING introduit pour un libellé d'erreur est associé de façon standard une gravité 'W'.
7	30		LIBELLE D'ERREUR 1ERE LIGNE
			Pour un libellé d'erreur automatique, c'est un message indiquant en clair le type d'erreur, comme par exemple :
			2 absence à tort de la Rubrique
			4 classe non numérique Rubrique
			5 valeur erronée pour Rubrique.
			Il est modifiable par l'utilisateur.
			Pour un libellé d'erreur explicite, c'est la première partie du message indiqué dans la zone DESCRIPTION de l'écran -GE (30 premières positions).
			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.
8	36		LIBELLE D'ERREUR 2EME LIGNE
			Pour un libellé d'erreur automatique, c'est le nom de la Rubrique, défini dans le Dictionnaire.
			Pour un libellé d'erreur explicite, c'est la seconde partie du message indiqué dans la zone DESCRIPTION de l'écran -GE (position 31 à la fin).

Chapitre 9. Mode d'accès

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').
- LOTaaaaaaaa
Liste des Ecrans par code transaction (à partir du code 'aaaaaaaa').
- LNOeeeeeee
Liste des Ecrans par nom (eeeeee est le libellé de l'Ecran où démarre la liste).
- LTOteeeeeee
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'.
- OaabbbbGCccc (MAJ)
Commentaires de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'ccc').
- OaabbbbGEccc (MAJ)
Génération aide en ligne de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'ccc').
- OaabbbbGGccc (MAJ)
Eléments de génération de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'ccc').
- OaabbbbGOccc (MAJ)
Options de génération 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.
- OaabbbbXQrrrrrr
Liste des entités reliées à l'Ecran 'aabbbb' par la Relation Utilisateur 'rrrrrr'.
- OaabbbbCRrrrrrr (MAJ)
Instances reliées à l'Ecran 'aabbbb' par la Relation Utilisateur 'rrrrrr'.
- OaabbbbXVcccccc
Utilisation de l'Ecran 'aabbbb' dans les Rapports (à partir du Rapport 'cccccc').

- OaabbbbCEccc (MAJ)
Rubriques de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la ligne 'ccc').
- OaabbbbCSdxxxx (MAJ)
Appel de Segments dans l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la catégorie c et du Segment dddd.)
- OaabbbbCPcccccc (MAJ)
Appel de Macro-Structures dans l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la Macro-Structure 'cccccc').
- OaabbbbBccdeeee (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').
- OaabbbbPccdeeee (MAJ)
Descriptif de traitement structuré de l'Ecran 'aabbbb' (à partir de la fonction 'cc', sous-fonction 'dd', numéro de ligne 'eee').
- OaabbbbPGccdeeee (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').

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').

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).

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

Tous les éléments entre parenthèses sont facultatifs.

Références croisées 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 (-GE).

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) ou organisation SQL.
- Nom externe du PSB (-O et -GG qui contient 'PSB=...').

UTILISATION D'UN PROGRAMME DANS LES ECRANS

Le choix P.....XO référence :

- Appel de Macro Structures (-CP).

Edition - génération

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

Chapitre 10. Annexes

Structure standard de la procédure

```
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 :

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
'0' Appel d'un autre écran

OPERD Code opération pour débranchements différés.
'0' 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 Mémorisation d'une erreur sur l'écran
'1' Pas d'erreur
'4' Erreur

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

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



Référence : DDO000351F-- - 6616

Imprimé en France