IBM i (AS400) - Formation de mise à niveau connaissances développement en RPG

Cours spécifique CGI FRANCE Valbonne - 5 jours

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
5 jours / 35 h

Référence :
DEV-IBM-01195

Type de formation :
Formation qualifiante

Public :
Développeurs AS/400 RPG ayant quitté cette plateforme pendant plusieurs années et désirant se remettre à niveau.

Personnes en situation de handicap :
Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez faire une formation ?
Merci de bien vouloir nous contacter en amont afin d'étudier ensemble vos besoins et les solutions les plus adaptées.

Objectifs de développement des compétences :
A l'issue de ce cours, le participant sera capable de comprendre, développer et débugger en langage RPG/400 et aura des notions de base en RPG IV dans l'environnement ILE.

Pré-requis :
Connaissance de base de l'environnement IBM i, expérience de la programmation (algorithmie) et si possible SQL.

Compétences et méthodes pédagogiques :
Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.
Dans le cadre de session intra entreprise, possibilité de travailler sur vos projets afin de répondre à vos besoins spécifiques.

Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

Répartition du temps (environ) :

Théorique 45%, Pratique 55%

Modalités d'évaluation :

Questionnaire d'auto-positionnement:
Un questionnaire d'auto-positionnement est adressé aux stagiaires en amont de la formation afin de l'adapter aux besoins et attentes des participants.

Évaluation à chaud par le biais de travaux pratiques.

- Exercices, tests d'évaluations (QUIZZ ou QCM ...).

Moyens techniques et pédagogiques :

Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels avec le matériel adapté à la formation (si besoin, ordinateur par stagiaire).

Modalité et délai d'accès à la formation :

Toutes nos formations sont réalisées à la demande et en fonction des souhaits de nos clients.
Nous pouvons également réaliser des formations sur-mesure à partir de programmes existants ou en construisant un programme spécifique à partir de vos objectifs.
Merci donc de bien vouloir nous contacter par courriel ou par téléphone afin de définir ensemble les dates et modalités de formation souhaitées.

Tarif :

Nous contacter pour devis personnalisés.

Programme de la formation

Rafraichissement des connaissances de base de l'environnement IBM i (AS400)

Outils et commandes de gestion de la BdD : DFU, QRY, etc
Conception d'écrans (DSPF) et d'impressions (PRTF). Détails suivant plan de cours DEV-IBM-0470
Outils de développement : PDM/SEU et bases de RDI si besoin
Rafraichissements sur le langage RPG III (appelé aussi RPG/400)
Bases du RPG IV (hors procédures et fonctions)
- Ces 2 derniers points sont détaillés dans le plan de cours DEV-IBM-0796

1ère partie

Conception d'écrans (DSPF) et d'impressions (PRTF). Détails suivant plan de cours DEV-IBM-0470

1. Présentation

Normes et standards de présentation des écrans (AUA)
Notion de « fichiers unités » (PRTF, DSPF)
Les DDS

2. Les fichiers écrans (DSPF) simples

Principes
Formats
Attributs
Mots clés de base
Indicateurs
Gestion des touches de fonction
Saisie en SEU et compilation
Utilitaire SDA
Utilisation d'un écran en CLP (DCLF, SNDF, RCVF, SNDRCV)

3. Ecrans complexes (multiformats, Sous-fichiers, fenêtres...)

Fichiers écrans complexes
Multiformats (OVERLAY...)
Fenêtres (WINDOW, WINDOWBORDER...)
Sous-fichiers
Techniques de programmations (Statique, dynamique...)
Utilisation en CLP/RPG
Substitution OVRDSPF

4. Fichiers d'impression (PRTF)

Principes
SCS, IPDS et AFPDS
Formats
Mots clés
Indicateurs
Saisie en SEU et compilation
Exemple en RPG
Substitution OVRPRTF

Gestion des spoules
Copie de spoul

2ème partie

Détails suivant plan de cours DEV-IBM-0796, uniquement limité au RPG III

1. Formation initiale - Développeur RPG ILE

Présentation du RPG
Structure d'un programme RPG
Présentation des spécifications
Notions de base du Cycle RPG
Types de données
Spécification D 1er niveau (DS, tableaux, constantes, variables simples)
Instructions : les 3 syntaxes (C, C étendues, Free)
Codes opérations de base (EVAL, MOVE/L, Z-ADD, ADD...)
Saisie et compilation d'un programme de base

2. Les indicateurs

Les fichiers (Fichiers écrans, BdD, d'impression)
Utilisation simple d'un écran en RPG
Utilisation de la Base de Données (Codes opération de fichiers
Codes opérations de structuration (IF, DO...)
Sub routines
Gestion des dates

3. Spécifications D 2ème niveau

(structures de données, recouvrement, occurrences...)
Autres codes opérations
Fonctions intégrées (BIFs)
Appels de programmes
Passage de paramètres

4. Utilisation des sous-fichiers en RPG (Statique/dynamique)

Impressions en RPG (utilisation des PRTF et specif O)
Le déboguage
Gestion des exceptions et erreurs
Différences et conversion RPG III
Environnements OPM et ILE

5. Les procédures et fonctions

Prototype
Encodage
Appel
Portée des variables
Groupes d'activation
Modules, programmes et programmes de service
Compilation conditionnelle

Répertoires de liage

Nous contacter :

Dominique Odillard : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 03/09/2019