

RPG-IV (ILE-RPG)

序章 始めに	1
第1章 RPG-IVのあらまし	2
1. 簡単なRPG-IVプログラムの例.....	2
2. プログラムの構成.....	4
1) プログラムとモジュール.....	4
2) RPGの構成.....	5
3) 仕様書と仕様書コード	5
4) 使える文字セット.....	6
5) 記号名.....	6
6) 予約語.....	7
第2章 各仕様書の記入要領.....	8
1. 制御仕様書 (仕様書コード: H)	8
2. ファイル仕様書 (仕様書コード: F)	9
1) ファイル仕様書の様式	9
2) データベース・ファイルの記述方法	10
3) 画面ファイルの記述.....	12
4) レコード様式名の変更	12
3. 定義仕様書 (仕様書コード: D)	13
1) 独立型フィールドの定義.....	14
2) データ構造体.....	15
3) 配列の定義	16
4) 構造と配列の混合定義	17
5) プロシージャ・インターフェイス	18
6) プロトタイプ.....	19
7) 名前付定数	19
8) 定数	20
4. 入力仕様書 (仕様書コード: I)	21
1) レコードに関する記述の様式	21
2) フィールドに関する入力仕様書の記述の様式.....	23
5. 演算仕様書 (仕様書コード: C)	25
1) 演算仕様書の様式.....	25
2) 標識	26

3) 演算命令	28
4) 被演算項目	31
5) 式	31
6) 組込み関数	32
6. 出力仕様書 (仕様書コード: O)	33
1) 出力仕様書の様式	33
2) 印刷ファイル名	34
3) サイクル外出力	35
4) 印刷の位置付け	35
5) 編集コード	36
6) 編集語	37
7) フィールドの位置	38
7. プロシージャ仕様書	39
1) プロシージャ仕様書のカラム様式	39
2) プロシージャの構成	39
3) サービス・プログラム	40
第3章. 各種演算命令と組み込み関数	42
1. 演算命令	42
1) 算術演算	42
2) 文字列の処理	44
3) 配列/テーブルの処理	47
4) プログラムの分岐実行制御命令	50
6) ルーチンの呼出し	56
7) パラメータとパラメータ・リスト	59
8) 入出力命令	60
9) 定義命令	67
2. 組込み関数	69
1) %ADDR アドレスポインタの取得	70
2) %ABS 絶対値の取得	70
3) %DEC パック 10 進数への変換	70
4) %EDITC 編集コードによる数値の編集	70
5) %EDITW 編集語による数値の編集	71
6) %REPLACE 文字列の置換え	71
7) %SUBST 文字列の部分切出し	72
第4章 印刷処理	73
1. 簡単な印刷プログラム	73

1) 出力ファイル (印刷ファイル)	73
2) 入力ファイル.....	75
3) プログラムと外部ファイルの構成.....	77
4) 仕様書のコーディング	77
5) ファイル仕様書の記述	77
6) プログラムのロジック	78
7) 単純な一覧表の印刷プログラム.....	80
2. キー・ブレイク処理.....	81
1) 出力ファイル (印刷ファイル)	81
2) 入力ファイル.....	83
3) プログラムの構成.....	85
4) プログラムの構造とロジック	85
5) 初期処理	86
6) キーブレイク前処理.....	86
7) 明細部処理	86
8) キーブレイク後処理 (合計部処理) と総合計部処理.....	86
9) キーブレイク処理プログラムの全体	88
3. 同一キーのレコードの読取.....	90
1) 処理内容	90
2) 出力帳票	91
3) 入力ファイル.....	93
4) プログラムの構造とロジック	94
5) 仕様書のコーディング	95
6) 見出し部の印刷	95
7) 明細部の印刷.....	96
8) 合計部の印刷.....	97
9) プログラム全体	98
4. 罫線の印刷	100
1) 罫線記述のキーワード	100
2) 伝票の例	101
3) 罫線のある印刷ファイルのDDSの例.....	102
第5章 バッチ処理	104
1. ファイルに対する基本操作.....	104
1) レコードの読み取り位置.....	104
2) レコードの追加処理.....	105
3) レコードの置き換え.....	106

4) レコードの削除処理.....	109
5) 相対レコード番号 (RRN) によるアクセス.....	111
2. 一階層のキーブレイク処理.....	120
1) 一般的な処理.....	120
2) 部門別発生費用の集計.....	121
3. 二階層のキーブレイク処理.....	126
1) 一般的な処理パターン.....	126
2) 入出力ファイル.....	127
第6章 会話型処理.....	130
1. マスターファイルの更新.....	130
1) 画面ファイル.....	131
2) 更新対象のファイル.....	134
3) プログラムの構成.....	135
4) 画面の遷移.....	135
5) 処理ロジック.....	136
6) 画面制御と標識.....	137
7) 画面への入出力と画面ファイル.....	137
8) メイン部分のコーディングとFキーによる実行選択.....	138
9) 品目マスターの更新プログラム・ソース.....	139
2. 明細を持つ画面の場合 (サブファイルの使用).....	144
1) 明細のある画面.....	144
2) サブファイル.....	144
3) サブファイル制御の様式.....	146
4) 更新対象の受注ファイル.....	149
5) プログラムの構成と画面の遷移図.....	150
6) プログラムのロジックと基本部分のコーディング.....	152
7) サブファイルからの入力するための準備.....	156
8) サブファイルの読取り.....	157
9) エラーのあった画面ページの表示.....	158
10) 明細のある入出力のプログラムソース (受注入力).....	159
3. 画面に罫線を表示する。.....	168
1) 罫線用各パラメータ.....	168
2) 罫線表示の実際.....	170
3) 罫線用に追加する様式部分 (KEI01とKEI09) のDDS.....	171
4) 罫線表示RPGプログラムの部分.....	172
4. ポップアップ処理 (マスター検索).....	173

1) 画面ファイルの改定.....	173
2) 検索用の画面と画面ファイル.....	173
3) 入力ファイル (得意先マスター).....	177
4) 検索プログラムの構成と遷移図.....	178
5) 画面遷移と処理ロジック.....	179
6) 品目マスター検索プログラムのソース.....	183
第7章 プロシージャとサブ・プロシージャ.....	187
1) メイン・プロシージャとサブ・プロシージャ.....	187
2) パラメータの受け渡し.....	188
3) バインド.....	190
第8章 RPGサイクルを使ったプログラム (プログラム量産のために).....	199
1. サイクルRPGのサンプル.....	199
2. RPGの構成.....	200
3. RPGサイクルの処理ロジック.....	201
4. 単純な一覧表印刷プログラム.....	202
1) プログラムの構成.....	202
2) 入力ファイル.....	202
3) 印刷ファイル.....	203
4) 単純一覧表印刷プログラム.....	204
5) 単純一覧表印刷プログラム実行結果.....	204
5. 一覧表の最後に合計を印刷.....	205
1) 印刷ファイル (PRT02).....	205
2) 総合計を印刷させるプログラム.....	206
3) ラストレコード標識.....	206
6. キーブレイクの処理.....	207
1) キーが1個の場合のキーブレイク処理.....	207
2) 小計のある印刷ファイル (PRT11).....	208
3) キーが1個の場合の処理結果.....	210
7. キーが2個の場合のキー・ブレイク処理.....	211
1) 中計のある印刷ファイル (PRT12).....	211
2) 小計、中計処理のプログラム (RPG12).....	212
3) キー・ブレイク標識のまとめ.....	212
8. キーが3個の場合のキー・ブレイク処理.....	213
9. ページ・オーバーフロー.....	214
1) ページ・オーバーフロー処理.....	214
2) ページ・オーバーフローの標識.....	214

3) ページ・オーバーフローのときの処理.....	214
4) 初期実行サブルーチン	215
5) ページ・オーバーフローを考慮したプログラム (RPG14)	215
6) 印刷ファイル (PRT14)	216
10. 印刷物の一般的な体裁と印刷ファイル.....	217
1) 印刷ファイルの記述.....	217
2) 表紙・総合計を印刷するプログラム.....	218
11. サイクルRPGによる量産.....	218
第9章 デバッグ	219
1. デバッグ・セッションの開始とセッションの終了	219
2. 停止点の設定と解除.....	220
1) 停止点の設定.....	220
2) 停止点の登録解除.....	220
3) 設定の終了	221
3. プログラムの実行	222
1) プログラムの呼び出し	222
2) 変数の表示と変更.....	222
3) 変数の変更監視	224
4) モジュールリストの処理.....	224
5) 実行の終了	225
6) デバッグモードで使用できるコマンド一覧	225
終りに	226

ALL RIGHT RESERVED KATSUCHIDE ISHIOKA