

RPG-III入門 目次

はじめに.....	1
第1章. RPGのあらまし.....	3
1. 簡単なRPGプログラム.....	3
2. RPGの構成.....	8
1) RPGで使用できる文字.....	8
2) RPGで使用できる変数名.....	8
3) 特殊な機能を持つ用語／予約語.....	9
4) RPGを構成する仕様書.....	10
3. 各仕様書共通の一般形.....	11
第2章. 各仕様書の記入要領.....	12
1. 制御仕様書.....	12
2. ファイル仕様書.....	13
1) ファイル仕様書の様式.....	13
2) 継続のファイル仕様書.....	15
3) 外部記述.....	15
3. ファイル仕様書（補足E）.....	18
1) ファイル補足仕様書（E）の様式.....	18
2) コンパイル時配列と実行時配列.....	18
3) 配列要素の指定.....	20
4. 入力仕様書（I仕様書）.....	24
1) プログラム記述の場合のレコードとフィールドの記述.....	24
2) 外部記述ファイルの場合の入力仕様書.....	27
3) データ構造の場合の入力仕様書.....	28
4) 名前付定数の仕様書.....	32
5) ローカルデータ域とユーザーデータ域.....	34
6) 画面ファイルの情報のデータ構造.....	34
5. 演算仕様書.....	36
1) 演算仕様書の様式.....	36
2) サンプル・プログラム.....	37
3) サンプルの説明.....	39
4) 標識.....	41
5) RPGサイクル.....	44
6) RPGの命令.....	45
6. 出力仕様書.....	67
1) 出力仕様書の様式.....	67
2) 印刷ファイル名.....	68
3) サイクル外出力.....	68
4) 印刷の位置付け.....	69

5) 編集コード.....	69
6) フィールド位置.....	70
第3章 印刷処理.....	76
1. 簡単な印刷プログラムの作成.....	76
1) 入力ファイルの説明.....	76
2) 出力ファイル (印刷ファイル)	77
3) プログラムの構成と処理ロジック.....	79
4) プログラムのコーディング.....	80
2. キーブレーク処理.....	82
1) 入力ファイル.....	82
2) 出力ファイル (印刷ファイル)	83
3) プログラムの構成と処理ロジック.....	85
3. 同一キーのレコードの読取り.....	89
1) 入力ファイル.....	89
2) 出力ファイル (印刷ファイル: 得意先別受注一覧表)	91
3) プログラムの構成と処理ロジック.....	93
4. 罫線の印刷.....	95
1) 罫線記述のキーワード.....	95
第4章 バッチ処理によるファイルの更新.....	99
1. ファイルに対する基本操作.....	99
1) レコードの読取の位置.....	99
2) レコードの追加処理.....	100
3) レコードの置換処理.....	101
4) レコードの削除処理.....	105
2. 一階層のキーブレーク処理.....	113
1) 一般的な処理.....	113
2) 部門別発生費用の計算.....	113
3) 入力ファイル.....	114
4) 出力ファイル.....	115
5) プログラムの構成と処理ロジック.....	115
3. 二階層のキーブレーク処理.....	120
1) 一般的な処理.....	120
2) 入出力ファイル.....	121
3) プログラムのロジック.....	121
第5章 会話型処理.....	126
1. 1画面1レコードのタイプ.....	126
1) 画面ファイル.....	127
2) 更新対象ファイル.....	131
3) 画面の遷移図.....	131
4) プログラムの構成と処理手順.....	132
5) 画面への入出力.....	133
6) レコードとファイルのロック.....	141

2. 明細を持つ画面の場合（サブファイルの使用）	142
1) 明細のある画面	142
2) サブファイル	142
3) サブファイル制御の様式	144
4) 更新対象の受注ファイル	148
5) プログラムの構成と画面の遷移図	149
6) プログラムのロジック	151
7) サブファイルへの出力	155
8) サブファイルの読取り	156
9) エラーのあった画面ページの表示	157
3. 画面に罫線を表示。	158
1) 罫線用各パラメータ	158
2) 罫線表示の実際	160
3) 追加された部分（CLR01とKEI01）のDDS	161
4) 罫線表示RPGプログラムの部分	162
4. ポップアップ処理（マスター検索画面）	163
1) 画面ファイルの改定	163
2) 検索用の画面と画面ファイル	163
3) 入力ファイル（得意先マスター）	168
4) プログラムの構成と処理ロジック	169
5. 最小の排他制御（在庫管理のような場合）	181
1) 画面ファイル	181
2) 更新対象ファイル	184
3) プログラムの構成と画面遷移図	185
4) 引当・引落のロジック	185
5) プログラムの基本部分	186
6) 第1画面の処理	187
7) 第2画面の処理	187
8) 引当処理と引き落とし	189
第6章 サイクルRPG —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. 単純な一覧表印刷ファイル	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. 一覧表の最後に総合計を印刷	205
1) 印刷ファイル（PRT02）	205
2) 総合計印刷のプログラム	206
3) ラスト・レコード（LR）標識	206
4) キー・ブレイクの処理	207
6. キーが1個の場合のキー・ブレイク処理	207
1) 小計のある印刷ファイル（PRT11）	208

2) キーが1個のキー・ブレイク処理のプログラム (RPG11)	209
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 (PRT12)	212
3) キー・ブレイク標識	212
4) 小計、中計処理の結果	213
8. キーが3個の場合のキー・ブレイク処理	214
9. ページ・オーバーフロー	215
1) ページ・オーバーフロー処理	215
2) ページ・オーバーフローの標識	215
3) ページ・オーバーフローのときの処理	216
4) 初期実行サブルーチン	216
5) ページ・オーバーフローを考慮したプログラム (RPG14)	217
6) 印刷ファイル (PRT14)	218
10. 印刷物の一般的な体裁と印刷ファイル	219
1) 印刷ファイルの記述	219
2) 表紙、総合計を印刷するプログラム (RPG15)	221
11. サイクルRPGによる量産	222

第7章 デバッグ..... 223

1. 対話型デバッガ (ISDB) によるデバッグ	223
1) デバッグの開始	223
2) 実行制御	224
3) 画面の表示	224
4) 停止点の設定	225
5) フィールドの内容の表示	225
6) 変数内容の変更	225
7) デバッグプログラムの追加	226
8) ISDB画面のプルダウン・メニュー	226
9) ISDBの終了	229
10) ISDBのコマンド一覧	229
2. 本来のデバッガ (ネイティブ・デバッガ) によるデバッグ	230
1) デバッグセッションの開始	230
2) カーソル位置の変更とソースの表示	231
3) 停止点の設定	231
4) デバッグ設定の終了	231
5) プログラムの実行	232
6) 変数の表示と変更	232
7) 変数の変更監視	234
8) モジュール・リストの処理	234
9) 実行の終了とデバッグモードの終了	235
10) デバッグモードで使用できるコマンド一覧	235

索引..... 238