

# Brevíssima introdução aos ecrãs simples

---

**VERSÃO 1**

Isabel Azevedo

O comando srtstda faz iniciar o SDA, utilitário que permite “desenhar” um ecrã que pode depois ser utilizado em programas RPG (e não só).

```
AS/400 Screen Design Aid (SDA)

Select one of the following:

    1. Design screens
    2. Design menus
    3. Test display files

Selection or command
===>

F1=Help   F3=Exit   F4=Prompt   F9=Retrieve   F12=Cancel
(C) COPYRIGHT IBM CORP. 1981, 2002.
```

**Figura 1 – Menu principal do SDA**

No ecrã apresentado na Figura 1 deve-se escolher a opção 1. Depois aparece um ecrã semelhante ao da Figura 2, onde o parâmetro “member” refere-se ao nome do membro que será construído com a ajuda do SDA. O ficheiro de sources deve ser o ficheiro QDDSSRC e a biblioteca deve ser a biblioteca com a qual o utilizador trabalha.

```

                                Design Screens

Type choices, press Enter.

Source file . . . . . QDDSSRC      Name, F4 for list
Library . . . . . I101010      Name, *LIBL, *CURLIB
Member . . . . . BOMDIA      Name, F4 for list

F3=Exit      F4=Prompt      F12=Cancel

```

**Figura 2 – Especificação dos parâmetros necessários para se criar um ecrã**

Inicialmente, como não há nenhum registo definido, aparece um ecrã semelhante ao da Figura 3, a partir do qual podem ser adicionados, apagados e copiados registos, entre outras operações.

```

                                Work with Display Records

File . . . . . : QDDSSRC      Member . . . . . : BOMDIA
Library . . . . : I101010      Source type . . . : DSPF

Type options, press Enter.
 1=Add          2=Edit comments      3=Copy          4=Delete
 7=Rename       8=Select keywords      12=Design image

Opt  Order     Record      Type      Related Subfile  Date      DDS Error

(No records in file)

F3=Exit      F12=Cancel      F14=File-level keywords      Bottom
F15=File-level comments      F17=Subset      F24=More keys

```

**Figura 3 – Trabalhar com registos**

Adicione um registo tal como indica a Figura 4.

```

Work with Display Records

File . . . . . : QDDSSRC      Member . . . . . : BOMDIA
Library . . . . : I101010    Source type . . . : DSPF

Type options, press Enter.
  1=Add          2=Edit comments  3=Copy          4=Delete
  7=Rename       8=Select keywords 12=Design image

Opt  Order      Record      Type      Related Subfile  Date      DDS Error
  1_             MENSAGEMR

(No records in file)

F3=Exit          F12=Cancel      F14=File-level keywords
F15=File-level comments  F17=Subset      F24=More keys

Bottom

```

**Figura 4 – Adicionar registos**

Aparece um ecrã semelhante ao da Figura 5, onde deve-se especificar o tipo do registo, que é RECORD para o ecrã simples que vai ser criado.

```

Add New Record

File . . . . . : QDDSSRC      Member . . . . . : BOMDIA
Library . . . . : I101010    Source type . . . : DSPF

Type choices, press Enter.

New record . . . . . MENSAGEMR  Name

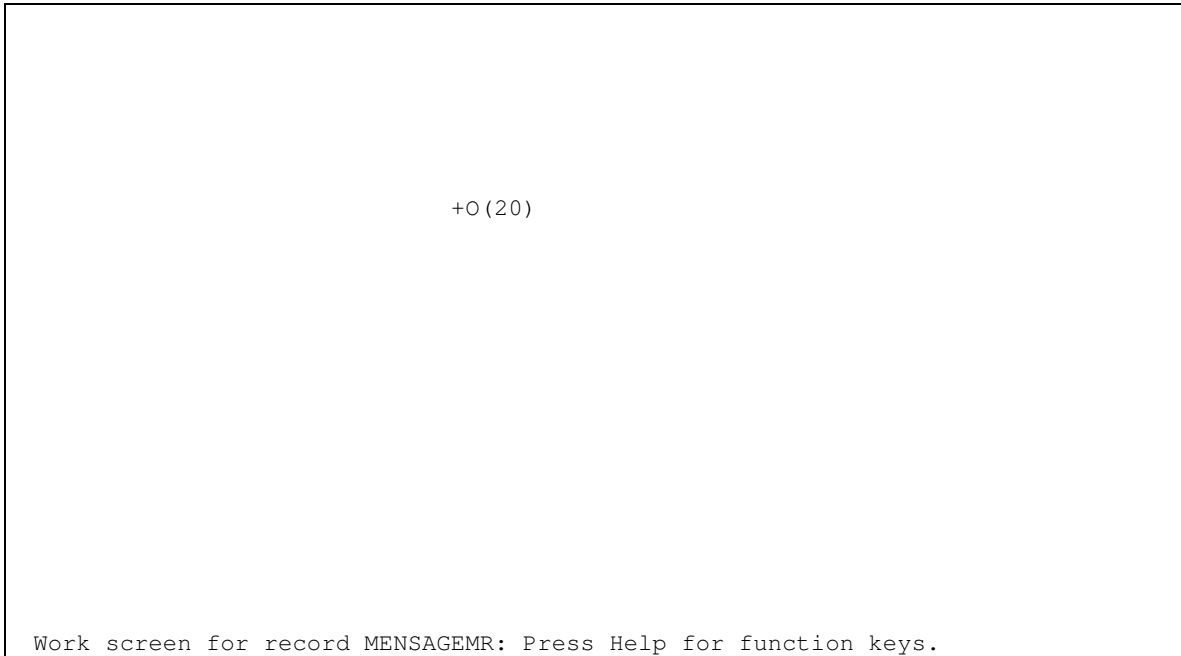
Type . . . . . RECORD          RECORD, USRDFN
                                   SFL, SFLMSG
                                   WINDOW, WDWSFL
                                   PULDWN, PDNSFL
                                   MNUBAR

F3=Exit      F5=Refresh      F12=Cancel

```

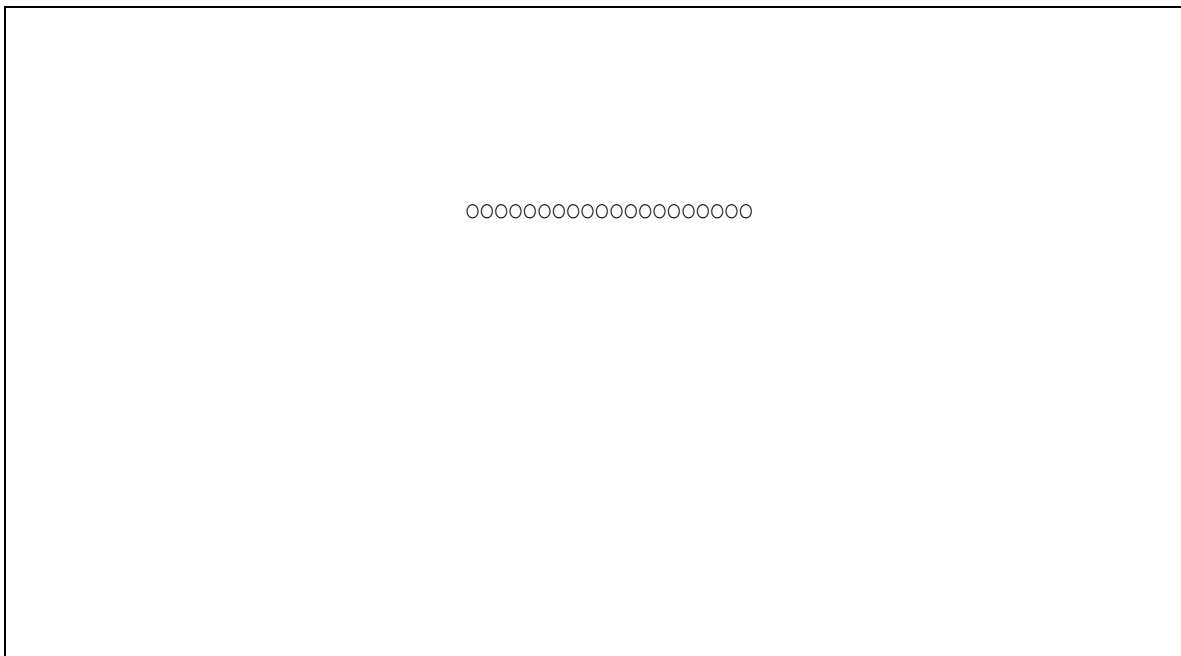
**Figura 5 – Especificação de dados do registo**

Após as operações descritas anteriormente já será possível “desenhar” um ecrã: deve-se escrever exactamente o que aparece na figura seguinte:



**Figura 6 – desenho do registo MENSAGEMR – 1**

Ao carregar na tecla ENTER o ecrã ficará com o aspecto semelhante ao da Figura 7



**Figura 7 – desenho do registo MENSAGEMR - 2**

Acabou de definir um campo alfanumérico de output de tamanho 20. Saia com F3 e diga que quer gravar no ecrã que surge imediatamente a seguir (é a opção 1 que aparece por defeito).

Volta-se para o ecrã que mostra os registos que já foram definidos neste ficheiro de ecrã, ou seja, neste momento apenas aparece o registo MENSAGEMR. Nesse ecrã saia com a tecla de função F3.

```
Work with Display Records

File . . . . . : QDDSSRC           Member . . . . . : BOMDIA
Library . . . . : I930668         Source type . . . : DSPF

Type options, press Enter.
 1=Add           2=Edit comments    3=Copy           4=Delete
 7=Rename       8=Select keywords 12=Design image

Opt  Order   Record      Type      Related Subfile  Date      DDS Error
-----
      10     MENSAGEMR   RECORD                    18/10/05

F3=Exit           F12=Cancel       F14=File-level keywords
F15=File-level comments F17=Subset       F24=More keys
Record MENSAGEMR added to member BOMDIA.

Bottom
```

**Figura 8 – Ecrã “Trabalhar com registos”**

Aparecerá o ecrã seguinte, que permite compilar todo o código gerado:

```

Save DDS - Create Display File

Type choices, press Enter.

Save DDS source . . . . . Y          Y=Yes
  Source file . . . . . QDDSSRC     F4 for list
    Library . . . . . I101010      Name, *LIBL ...
  Member . . . . . BOMDIA        F4 for list
  Text . . . . .

Create display file . . . . . Y          Y=Yes
  Prompt for parameters . . . . . Y=Yes
  Display file . . . . . BOMDIA     F4 for list
    Library . . . . . I101010      Name, *CURLIB
  Replace existing file . . . . . Y=Yes

Submit create job in batch . . . . . Y          Y=Yes

Specify additional
  save or create options . . . . . Y=Yes

F3=Exit   F4=Prompt   F12=Cancel

```

**Figura 9 – Ecrã que permite gravar e compilar o trabalho realizado**

Deixe estar todas as opções por defeito e já terá o seu 1º ficheiro do tipo DSPF criado. Voltará para o ecrã "Design Screens". Caso queira especificar mais ecrãs deverá por os parâmetros adequados, de outra forma faça F3 duas vezes. Vá ao SPOOL e verifique se tem erros de compilação.

O código gerado pode ser visto no PDM, quando está a trabalhar com membros. Para criar ficheiros do tipo DSPF pode-se introduzir directamente o código num membro do tipo DSPF que depois deve ser compilado (com a opção 14, como habitualmente para criar o objecto). O código gerado pode ser visualizado no extracto de código abaixo apresentado, sem as linhas de comentário automaticamente inseridas pelo SDA por uma questão de clareza.

```

A          DSPSIZ(24 80 *DS3)
A          R MENSAGEMR
A          FLD001      20  O  8 32

```

**Extracto de código 1**

Repare que o registo MENSAGEMR tem um campo FLD001 de tamanho 20 alfanumérico, de output ("O") que quando for visualizado aparecerá na linha 8 e na coluna 32 (se carregar na tecla F4 terá uma ideia mais clara...).

O seguinte programa RPG iria permitir visualizar a mensagem "Bom dia!" no ecrã até que seja carregada a tecla ENTER.

FBOMDIA	CF	E	WORKSTN	
C		EVAL	FLD001='BOM DIA'	
C		EXFMT	MESSAGEMR	
C		SETon		LR

**Extracto de código 2**

Escreva e teste o programa acima. Depois de testado, substitua a operação EXFMT pela operação WRITE. O que aconteceu?