

Objectifs pédagogiques

A l'issue de cette formation, vous serez capable de comprendre, d'écrire et de maintenir des programmes en RPG Free sous RDi et de manipuler des tables DB2 for i.

Public visé : Développeur, analyste, chef de projets

Prérequis : Avoir un cursus et une expérience informatique, connaître un langage de développement

Période : Différentes sessions tout au long de l'année

Nombre de participants par session : 4 minimum à 12 maximum

Durée : 12 jours (84h) du lundi au jeudi

Horaires : 9h-12h30 et 13h30-17h

Lieux :

- au centre de formation à Carquefou (44)
- sur site client
- en distanciel



Adaptation des modalités de la session (distanciel, articulation des séquences...) en liaison avec les structures compétentes. ([En savoir plus](#))

Méthodes et Moyens

Les postes informatiques équipés permettent d'accéder à un environnement IBM i toujours à niveau.

Lors des formations en distanciel sous format classe virtuelle, le logiciel en ligne Goto Training sera utilisé pour une animation interactive et nous ouvrons une partie de notre infrastructure technique pour permettre à nos apprenants de l'utiliser à distance en toute sécurité.

Les supports de cours, travaux pratiques et tests seront remis sur place ou mis à disposition sur un espace numérique partagé.

Alternance tout au long de la formation entre apports théoriques et mises en pratique.

Suivi de l'exécution de la formation & évaluation

Les participants seront soumis à un test d'auto-évaluation au format numérique en début et fin de formation qui sera corrigé par le formateur. Un questionnaire de satisfaction lui sera proposé à l'issue de la formation.

Une attestation de fin de formation ou un certificat de réalisation sera envoyé par mail au stagiaire.

Emargements ou justificatifs de connexions seront adressés par mail à l'entreprise en fin de formation.

Programme détaillé

JOUR 1 → →

Notions fondamentales

Notion d'objet sur IBM i

Différents types d'objets

Bibliothèques, liste de bibliothèques (*LIBL)

Structure IFS

Langage de contrôle

Syntaxe des commandes

Mots-clés, paramètres

Les différents systèmes d'aide

Utilitaires

Assistant

ACS

Navigator for i

Organisation générale

Notion de travail (JOB)

Travaux Interactifs vs Batch

Retrouver un travail

JOUR 2 → →

Éditeurs / Spool

OUTQ (détermination de l'OUTQ)

Éditeur (définition / gestion)

Sécurité

Profils et sécurité sur IBM i

Autorisations

Notions de sauvegarde

Exploitation quotidienne

Répondre aux messages

Historique

Commandes système

Navigator for i

Gestion des travaux

Gestion des spools

Gestion des utilisateurs

Access Client Solutions

Configuration

Sessions 5250

JOUR 3 → →

Base de données sur IBM i

Fichiers physiques

- Définition des fichiers PF et LF

- Conception d'un fichier physique

- Bases du langage SDD

- Conception avec SQL

- Importation/Exportation

- Conception avec ACS

Fichiers logiques

- Index (définition de clés)

- Redéfinition de format

- Jointure

JOUR 4 → →**Évolutions de DB2 for i**

Intégrité référentielle
Nouveaux types de données
SQL
Principe des triggers
Principe des procédures cataloguées
Autres évolutions de la syntaxe au fil de l'eau
Administration / supervision avec ACS

JOUR 7 → →**La logique libre**

Les ordres d'entrée/sortie
Programmation structurée
Liste des fonctions intégrées

JOUR 10 → →**Les sous fichiers**

Principes
Définition SDD
Mise en œuvre RPG
Les différentes méthodes de chargement
Lecture d'un sous fichier

JOUR 5 → →**Les requêtes**

Syntaxe SQL/400 de base
•jointure
•gestion de dates
•requêtes complexes
Nouveautés
•requêtes récursives
•fonctions OLAP

JOUR 8 → →**Appels de programmes**

Passage de paramètres / PLIST
Les appels en format libre
Les fonctions
Introduction à la notion de programmes de service
Compléments : Le mode DEBUG

JOUR 11 → →**Embedded SQL**

Inclure du SQL dans le RPG
Évolutions

JOUR 6 → →**Programmation RPG**

RPG - Spécif H vs CTL-OPT
FICHIERS EXTERNES
•Déclaration de fichiers en externes
•Spécifs F
•Déclarations en « free form »

JOUR 9 → →**PRTF/DSPF**

Principe des PRTF
•Report DESIGNER
Les fichiers écrans (DSPF)
•Principes
•Définition SDD
•Utilitaire Screen DESIGNER
•Utilisation en RPG

JOUR 12 → →**Langage de contrôle**

Utilisation de PDM/AMT
Programmation
Structuration d'un programme CL
Les principaux types de variables
Alternatives, traitements conditionnés, sous-programmes et boucles
Commandes d'extraction (RTV*) et de vérification (CHK*)
Utilisation des fichiers (base de données et écran)
Interception des erreurs
Commandes d'interaction utilisateur
Enchaînement des programmes
Invites sélectives

Travaux asynchrones

Travaux asynchrones : principe, intérêt
Gestion des Data Area

Visualisation des principales valeurs
Extraction et mise à jour