

IDENTIFICATION DIVISION.

PROGRAM-ID. ManualeDiCobol.

AUTHOR. Giulio.

DATE-WRITTEN. 12/08/2024

ENVIRONMENT DIVISION.

Dove si specificano i dettagli dell'ambiente in cui il programma viene eseguito. Include sezioni come CONFIGURATION SECTION e INPUT-OUTPUT SECTION.

INPUT-OUTPUT SECTION.

divisa in FILE-CONTROL e I-O CONTROL (facoltativo)

FILE-CONTROL.

si dichiarano i file utilizzati nel programma e si specificano le modalità di accesso.

CONFIGURATION SECTION.

dichiara configurazioni specifiche del sistema, come le impostazioni per l'host e le periferiche

SPECIAL-NAMES.

Viene utilizzata per dare nomi simbolici a specifici valori o per estendere il set di caratteri. eg.

DECIMAL-POINT IS COMMA

Esempio:

```
CLASS Cond1 IS "A" THRU "C", "D".
```

Controlla che Cond1 sia "A","B","C" o "D".

Cond1 non è una variabile di per se, ma una condizione.

Per esempio può essere usata così nel PROCEDURE DIVISION:

```
IF Score IS PassingScore THEN [...]
```

DATA DIVISION.

dove si definiscono tutte le variabili e le strutture dati

FILE SECTION.

Dove si definiscono le strutture dei file che il programma andrà a leggere o scrivere

WORKING-STORAGE SECTION.

Dove si dichiarano le variabili di lavoro, che sono variabili temporanee utilizzate durante l'elaborazione del programma.

I nomi devono essere univoci, MA possono essere uguali in gruppi differenti.

Esempio:

```
01 Num PIC 9(2) VALUE 1.
```

Legenda del primo numero:

- 01-49: per descrivere variabili e strutture di dati.
- 66: per definire "renames" (alias) per altre variabili.
- 77: per definire variabili indipendenti, non strutturate.
- 88: per definire condizioni o valori booleani.

Il numero viene formattato con PIC. Legenda dei simboli in PIC:

- 9: Numerico
- X: AlfaNumerico
- Z: diventa uno spazio se 0
- V: virgola
- S: signed
- \$: mostra il simbolo del dollaro, ma vicino alla cifra più a sinistra.

Se non c'è abbastanza spazio, scarta la cifra più a destra. Vedi ["CASTING"](#)

Nota1: Scrivere "9(2)" è uguale a scrivere "99".

Nota2. "Value" da un valore di default.

Esempio:

```
01 PIValue CONSTANT AS 3.14.
```

Crea una costante.

Esempio:

```
01 TestNumber    PIC X.
    88 IsPrime    VALUE "1", "3", "5", "7".
    88 IsOdd      VALUE "1", "3", "5", "7", "9".
    88 LessThan5  VALUE "1" THRU "4".    *> 1, 2, 3 e 4
```

Ci sono tre condizioni precaricate che si possono controllare nel PROCEDURE DIVISION per esempio con:

```
WHEN IsPrime DISPLAY "Primo"
```

PROCEDURE DIVISION.

Indica il codice eseguibile del programma

- STOP RUN. - Termina il Main.
- DISPLAY "" Num1. - Mostra " "Num1.
 - DISPLAY "Valore iniziale: " Num NO ADVANCING. - NO ADVANCING non manda a capo.
- ACCEPT Num1. - prende Num1 in input.
-

Condizioni e Cicli

- if Operatore="/" THEN - esegue un ciclo if THEN.
 - IF Val1 IS Val2 THEN [...] END-IF.
 - IF Num1 LESS THAN Num2 THEN [...] END-IF.
 - IF Num1 > Num2 AND Num3 < Num4 THEN [...] END-IF.
 - IF Num1 > Num2 OR Num3 < Num4 THEN [...] END-IF.
- EVALUATE TRUE [...] WHEN Cond1 DISPLAY "Cond1" [...] WHEN OTHER [...] END-EVALUATE. - corrispettivo delle strutture IF, ELSE IF e ELSE.
- PERFORM n TIMES [...] END-PERFORM. - pari a un ciclo for. Ripete per n volte.
 - PERFORM UNTIL NOT Condition [...] END-PERFORM. - Ripete finché non viene violata la condizione

azioni con le variabili

- COMPUTE Risultato = Num1 ** Num2. - è utilizzato per eseguire operazioni aritmetiche e assegnare il risultato direttamente a una o più variabili.
 - COMPUTE Num ROUNDED = 3.0 + 2.005. - ROUNDED arrotonda in eccesso (eg. .71 diventa .8).
- MOVE Num1 TO Num2. - trasferisce il valore di una variabile a un'altra variabile.
 - MOVE ALL n - riempie di n.
 - MOVE ZERO - riempie di zero.
 - MOVE SPACE - riempie di spazi.
 - MOVE HIGH-VALUE - valore massimo possibile per il tipo di dati della variabile.
 - MOVE LOW-VALUE - valore minimo possibile per il tipo di dati della variabile.
 - MOVE QUOTE
- SET indice TO valore - assegna un valore specifico a una variabile basata su una condizione.
 - SET indice UP BY 1 - incrementa l'indice.
 - SET indice DOWN BY 1
 - SET condition-name TO TRUE - attivare condition names (booleani).
 - SET condition-name TO FALSE
- ADD Num1, Num2 GIVING Risultato. - esegue la somma.

- SUBTRACT Num1 FROM Num2 GIVING Risultato.
- MULTIPLY Num1 BY Num2 GIVING Risultato.
- DIVIDE Num1 BY Num2 GIVING Risultato REMAINDER Resto.
- ACCEPT CURRENTDATE FROM DATE YYYYMMDD. - permette di ottenere la data attuale.
 - Il formato è il seguente:

```

01 CurrentDate.
02 CurrentYear      PIC 9(4).
02 CurrentMonth     PIC 99.
02 CurrentDay       PIC 99.

```

- ACCEPT CURRENTTIME FROM TIME. - permette di ottenere l'ora attuale.
 - Il formato è il seguente:

```

01 CurrentTime.
02 CurrentHour      PIC 99.
02 CurrentMinute    PIC 99.

```

Sottofunzioni

Paragrafi (File 10.cob)

I paragrafi (o sottofunzioni) vengono definiti e chiamati così:

```

PERFORM Routine1. *> esegue la Routine1 e poi prosegue al punto successivo precedente
GO TO Routine1.  *> esegue la Routine1 e poi prosegue all'interno di Routine1.

```

```

Routine1.
[...].

```

Alcuni esempi di chiamata PERFORM più avanzati:

- PERFORM Routine1 2 TIMES.
- PERFORM Routine1 WITH TEST AFTER UNTIL Var > Num.
- PERFORM Routine1 VARYING Var FROM 1 BY 1 UNTIL Var = Num.

Subroutines (File 9.cob)

Le sottoroutine devono essere compilate con questo comando

```
cobc -m RoutineFile.cob
```

Le subroutines vengono così definite in un file separato:

GETSUM.cob:

```
PROGRAM-ID.          GETSUM.  
[...]  
LINKAGE SECTION.  
    01 LNum1      PIC 9 VALUE 0.  
    01 LNum2      PIC 9 VALUE 0.  
    01 LSum       PIC 99.  
PROCEDURE DIVISION USING LNum1, LNum2, LSum.  
    COMPUTE LSum = LNum1 + LNum2.
```

E richiamate poi nel PROCEDURE DIVISION usando il nome del PROGRAM-ID:

file.cob:

```
PROCEDURE DIVISION.  
    CALL 'GETSUM' USING Num1, Num2, Sum1.  
    DISPLAY Num1 " + " Num2 " = " Sum1.
```

Casting (File 11.cob)

Il casting è il processo di conversione di un valore da un tipo di dato a un altro.

In COBOL, se un numero è più grande della variabile di destinazione, l'elemento più a sinistra viene scartato.

Esempio:

```
WORKING-STORAGE SECTION.  
    01 BDay PIC 9(9) VALUE 912211974.  
    01 ADate PIC 99/99/9999.  
PROCEDURE DIVISION.  
    MOVE BDay TO ADate.  
    DISPLAY ADate.
```

12/21/1974

Operazioni con le stringhe (File 12.cob)

- INSPECT Str1 TALLYING Res FOR CHARACTERS - vengono contati tutti i caratteri presenti in Str1, inclusi gli spazi.
 - INSPECT Str1 TALLYING Res FOR ALL char1 - vengono contati tutti i char1 presenti in Str1.
 - INSPECT Str1 TALLYING Res FOR ALL ' ' - vengono contati tutti gli spazi presenti in Str1.
- MOVE FUNCTION UPPER-CASE(SampStr) TO UpperStr. - converte in maiuscolo.
 - MOVE FUNCTION LOWER-CASE(SampStr) TO UpperStr. - converte in minuscolo.

Il comando STRING e UNSTRING

Il comando STRING permette di concatenare due o più stringhe, il cui limite deve essere dichiarato con DELIMITED BY .

```
STRING Nome DELIMITED BY SIZE    *> fino a dove dovrà fermarsi
      SPACE                      *> aggiunge uno spazio tra Nome e Cognome
      Cognome DELIMITED BY SIZE
      INTO Persona
      ON OVERFLOW
      DISPLAY 'Overflowed'.
```

Unstring invece suddivide una stringa in più variabili.

```
UNSTRING Frase DELIMITED BY Delim
      INTO Nome
      Cognome
      Titolo.
```

ON OVERFLOW , se il risultato della concatenazione supera la lunghezza del campo, esegue l'azione seguente.

Tipi di DELIMITED:

- DELIMITED BY SIZE - La stringa viene considerata interamente.
- DELIMITED BY SPACE - considerata fino al primo spazio (o serie di spazi consecutivi con SPACES).
- DELIMITED BY ALL char - considerata fino al primo carattere specificato, ma se appare consecutivamente più volte, viene considerata l'intera sequenza.
- DELIMITED BY char - delimitato da una stringa letterale, un carattere o una variabile.

Il puntatore (WITH POINTER Ptr) è una variabile numerica che tiene traccia della posizione corrente all'interno della stringa di destinazione.

Parte dal valore dichiarato e, dopo ogni esecuzione, viene aggiornato alla nuova posizione.

```
STRING SSTR1 DELIMITED BY SIZE SPACE
```

```
SSTR2 DELIMITED BY "#" INTO DEST WITH POINTER Ptr.
```

Lettura dei files (File 13.cob)

La lettura dei files da importare nel proprio codice cobol, avviene in FILE-CONTROL.

Esempio:

```
FILE-CONTROL.
```

```
SELECT CostumerFile1 ASSIGN TO "File.dat"
```

```
    ORGANIZATION IS LINE SEQUENTIAL
```

```
    ACCESS IS SEQUENTIAL.
```

```
SELECT CustomerFile2 ASSIGN TO "File2.txt"
```

```
    ORGANIZATION IS INDEXED
```

```
    ACCESS MODE IS RANDOM
```

```
    RECORD KEY IS IDNum.
```

Nota1: VA RIMOSSO: CONFIGURATION SECTION, SPECIAL-NAMES.

SELECT associa un nome logico (CostumerFile) al file fisico nel sistema.

ORGANIZATION definisce la struttura interna del file (come i record sono memorizzati e indicizzati):

- **ORGANIZATION IS LINE SEQUENTIAL** - Ogni record è memorizzato su una singola linea e il file viene letto o scritto una linea alla volta.
- **ORGANIZATION IS INDEXED** - i record nel file possono essere acceduti tramite una chiave (indice).

ACCESS definisce il metodo di accesso ai record nel file (come i record vengono letti o scritti dal programma):

- **ACCESS IS SEQUENTIAL** - Di **Default**, i record sono letti o **scritti** uno dopo l'altro nell'ordine in cui appaiono nel file.
- **ACCESS MODE IS RANDOM** - Il programma può accedere a qualsiasi record direttamente utilizzando una chiave di ricerca. Usato solitamente con file organizzati **INDEXED**.
- **ACCESS MODE IS DYNAMIC** - alterna tra **SEQUENTIAL** e **RANDOM**.

- RECORD KEY IS IDNum - specifica che la chiave di ricerca.