

# Una introducción a la programación ReXX para z/OS

Aldo Fernández Villalba

Práctica-3 - ISPF Panel for K9 Order System.

## Objetivos de la práctica:

- Manejo de conversación con paneles del ISPF Panel service.
- Manejo de strings de caracteres.

La práctica consiste en construir un programa ReXX y un panel asociado que realicen las siguientes tareas.

## Plan de trabajo:

1. Codificar un panel con un formato similar al siguiente:.

```
Z/OS ReXX - On Line K9 Order System
Command ==>
Breed Wanted ==> (Required)
                     6 - French Poodle
    2 - Sheltie 7 - German Shepherd
    3 - Retriever 8 - Scottie Dog
4 - Dalmatian 9 - Irish Setter
    5 - Pit Bull 10 - Mixed or Unknown
                   Optional. Default 3.
Dog'S Sex
    1 - Female
    2 - Male
    3 - Don'T Care
                               1 - 101. Default 1.
How Many Dogs? ==>
<Linea para mensajes>
<Linea para mensajes>
```

Hay **4 campos de entrada** de datos en el panel que tienen que ser procesados por el programa que lo llamará, y **dos campos de salida** para los mensajes.

- a. *Command*: Que ocupa toda la linea, asignar a la variable **ZCMD**, No se usa en el programa.
- b. *Breed Wanted*: De dos posiciones. Usar la variable BR, para la cual el panel validará que se ingrese un valor entre 1 y 10.
- c. *Dog's sex*: En una sola posicion. Utilizar la variable S, de 1 caracter, que se validará que contenga 1, 2, o 3.
- d. *How many dogs?*: Que ocupa tres posiciones. Nombrar la variable **HOW**, que tiene 3 caracteres. Debe aceptar un valor entre 1 y 101.

La función a utilizar para validar rangos en la sección «) PROC» del panel es VER, comprobando un valor No Blanco, cuando corresponda:

```
VER(&variable [,NB],RANGE,valor_min, valor_max).
```

- e. <*Lineas de mensajes*>: Dos campos de salida protegidos y resaltados para los mensajes, que ocuparán toda la linea. Usar los nombres de variables MESSAGE1 y MESSAGE2.
- 2. Mostrar el panel inicial sin datos moviendo valores de espacios a las variables.
- 3. Aceptar la entrada del panel.
- 4. Si se ingresó con «F3» (Return Code RC=8) terminar el programa.
- 5. Mostrar un texto en las lineas de mensajes del panel confirmando los datos ingresados:
  - a. Usar un segmento de selección "Select" para reemplazar el código de sexo por un texto.
  - b. Opcionalmente, reemplazar el código de la raza por su nombre, puede usarse para esto la función Subword(), o cualquier otro método.
  - c. Generar un mensaie indicando cuantos perros se eligieron y de que raza.
  - d. Colocar el texto generado en las variables de mensajes del panel.
- 6. Volver a mostrar el panel para mostrar los mensajes y repetir el ciclo.

## Resolución del trabajo práctico

Esta es una de las formas posibles de resolver el panel K9. Mi recomendación es que traten de resolver el problema sin recurrir a copiar esta solución. En todo caso, pueden usarla para verificar su propio código, o para consultar alguna duda en particular.

### Panel ISPF: K9ORDER

```
) BODY
용
                     Z/OS ReXX - On Line K9 Order System
+ Command ==> ZCMD
% Breed Wanted ==> BR+ (Required)
    1 - Schnauzer 6 - French Poodle
2 - Sheltie 7 - German Shepherd
3 - Retriever 8 - Scottie Dog
4 - Dalmatian 9 - Irish Setter
5 - Pit Bull 10 - Mixed or Unknown
% Dog'S Sex
                 ==> _S+
                                            Optional. Default 3.
+ 1 - Female
     2 - Male
     3 - Don't Care
% How Many Dogs? ==> HOW+
                                          1 - 101. Default 1.
% &MESSAGE1
% &MESSAGE2
) INIT
  .CURSOR = BR
  \&ZCMD = ' '
  \&s = 3
) PROC
  VER (&BR, NB, RANGE, 1, 10)
  VER(&S,RANGE,1,3)
  VER (&HOW, NB, RANGE, 1, 101)
  IF (&S = '')
      \&s = 3
) END
```

# Rexx para procesar el panel