

Ejercicio de Práctica

:: Carrera Consultor Técnico ABAP

:: Módulo Programador ABAP Nivel Avanzado

:: Unidad 2: Programación de Diálogo

:: Lección: Lógica de procesamiento en PAI: Ejecución de las acciones

© CVOSOFT IT ACADEMY – Todos los derechos reservados

IMPORTANTE:

En el enunciado del ejercicio reemplazar ##### por su legajo de alumno.



Ejemplo:

Si se solicita crear el programa ZPRUEBA_##### y su Legajo es AB11C entonces deberá crear el programa ABAP:

ZPRUEBA_ AB11C

Ejercicio de Práctica:

Modificar el programa ABAP **ZPRUEBA_DIALOGO_####** realizando los siguientes cambios:

1. Crear los siguientes módulos en el PAI de la dynpro 0100:

- **MODULE EXIT_0100 AT EXIT-COMMAND.** Dentro de este módulo utilizaremos la sentencia LEAVE PROGRAM para salir de la ejecución del programa.

- **MODULE USER_COMMAND_0100.** Dentro de este módulo realizaremos el análisis del OK_CODE.

Si el usuario ha presionado el botón BORRAR se borrará el contenido del campo WA_SCREEN_0100-DNI.

Si el usuario ha presionado el botón con el código BUSCAR_USUARIO se deberá llamar a la dynpro 0200 (CALL SCREEN) con la cláusula STARTING AT y ENDING AT para que la dynpro se visualice como ventana móvil.

2. Crear los siguientes módulos en el PAI de la dynpro 0200:

- **MODULE EXIT_0200 AT EXIT-COMMAND.** Dentro de este módulo utilizaremos la sentencia LEAVE TO SCREEN 0100 para volver atrás a la última ejecución del CALL SCREEN.

- **USER_COMMAND_0200.** Dentro de este módulo realizaremos el análisis del OK_CODE.

Si el usuario presiona el botón MODIFICAR y selecciona un registro de los existentes en la Tabla de Control, se deberá llamar a la dynpro 0300.

Si el usuario presiona el botón MODIFICAR y NO selecciona un registro de los existentes en la Tabla de Control se emitirá el mensaje de error '**Debe seleccionar al menos un registro**'.

Si el usuario presiona el botón CANCELAR se volverá a la dynpro 0100 (CALL SCREEN 0100).

3. Crear los siguientes módulos en el PAI de la dynpro 0300:

- **MODULE EXIT_0300 AT EXIT-COMMAND.** Dentro de este módulo utilizaremos la sentencia CALL SCREEN 0200.

- **USER_COMMAND_0300.** Dentro de este módulo realizaremos el análisis del OK_CODE.

Si el usuario presiona el botón CONFIRMAR se mostrara en pantalla una ventana POPUP (Mediante la funcion POP_UP_TO_CONFIRM) con el mensaje **"Esta seguro que desea modificar?"** junto con los botones Si y No.

Si presiona **"Si"** se deberán grabar las modificaciones de los campos de la pantalla en la tabla ZTABLA_USUARIOS.

Si presiona **"No"** se deberán cancelar los cambios realizados a los campos de la pantalla y se volverá a la pantalla 0100 (CALL SCREEN 0100).

Si el usuario presiona CANCELAR de la PANTALLA 0300 se deberán cancelar los cambios realizados a los campos de la pantalla y se volverá a la pantalla 0100 (CALL SCREEN 0100).