□ Arichitecture(Z\_TH0701\_TYPE\_M\_PRACTICE\_1)

|  |  |
| --- | --- |
| Dictinary Structures | ZTHSOCCER: DB 테이블 |
| Fields | CLICK\_CODE: 클릭 변수 |
| CLICK\_ID: 클릭변수 값을 편리하게 식별하기 위한 임의의 별도 변수 |
| WO\_ZTHSOCCER: 값을 저장하고, 전달해주는 구조체 |
| PBO Modules | MODIFY\_SCREEN: PAI결과값을 받아서, LOOP AT SCREEN을 통하여, 화면을 전환해주는 임의 모듈 |
| PAI Modules | DATA\_EXTRACT: 원하는 값을 조회하기 위한 임의 모듈 |
| USER\_COMMAND\_0100: 클릭 변수 로직이 있는 임의 모듈 |
| Screens | 0100: 최초화면 |
| 0120: 첫 번째 푸쉬버튼 누르면 나오는 Dialog |
| 0130: 두 번째 푸쉬버튼 누르면 나오는 Dialog |
| Transaction | ZTH0701M1: 모듈풀 프로그램을 실행하는 트랜잭션 코드. |
| Includes | Z\_TH0701\_TYPE\_M\_PRACTICE\_1\_IO1: PAI 모듈 집합 및 프로세스 |
| Z\_TH0701\_TYPE\_M\_PRACTICE\_2\_O01: PBO 모듈 집합 및 프로세스 |
| Z\_TH0701\_TYPE\_M\_PRACTICE\_3\_TOP: 전역 데이터, 전역 로직 정의 |

□ Screen Flow

1. 0100(메인 선수정보 조회) 🡪 이름 입력 🡪 소속, 이름, 포지션, 국적 정보, 신체정보, 연봉조회 가능

2. 0100(메인 선수정보 조회) 🡪 ‘PI’ Push button 🡪 0200(세부 신체정보 조회 Dialog) 🡪 Enter 🡪 0100

3. 0100(메인 선수정보 조회) 🡪 ‘SI’ Push button 🡪 0300(세부 연봉정보 조회 Dialog) 🡪 Enter 🡪 0100

□ Database Table: ZTHSOCCER

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Field Name | SOCCER\_NUM | TEAM | NAME | HEIGHT | WEIGHT |  | SOCCER-  POSITION | NATION | SALARY |
| Description | 고유번호 | 소속 | 이름 | 키 | 몸무게 |  | 포지션 | 국적 | 연봉 |
| Type | Numeric4 | Char20 | Char10 | Numeric3 | Numeric3 |  | Char2 | Char20 | Numeric10 |

□ Screen Painter(Layout) Setting

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0100 |  | ○ Screen type : Dialog  ○ NextScreen : 100(지금 스크린으로 컴백)  ○ input/output field.  1. ZTHSOCCER-TEAM(INPUT=0)  2. ZTHSOCCER-NAME(INPUT=1)  3. ZTHSOCCER-SOCCER\_POSITION(INPUT=0)  4. ZTHSOCCER-NATION(INPUT=0)  ○ pushbutton  1. 신체정보\_조회(PI)  2. 연봉정보\_조회(SI)  \* Text(fctcode) |
| 0200 |  | ○ Screen type : Dialog  ○ NextScreen : 공백(초기화면)  ○ input/output filed  1. ZTHSOCCER-NAME(INPUT=1)  2. ZTHSOCCER-HEIGHT(INPUT=1)  3. ZTHSOCCER-WEIGHT(INPUT=1)  \* Nane(Input Field 체크여부) |
| 0300 |  | ○ Screen type : Dialog  ○ NextScreen : 공백(초기화면)  ○ input/output field  1. Name: ZTHSOCCER-SALARY. (INPUT=1)  \* Nane(Input Field 체크여부) |

☆ 0100에서 OK\_CODE 변수명을 CLICK\_ID로 지정함