

## ABAP Zombie Gear – Artefatos para Sobrevivência

30/11/2011 12:54

Cansados de fazer o mesmo código chato para tratar aquela coisa chata 1 milhão de vezes, pensamos em ir criando alguns códigos pequenos na forma de classes locais, que servem para todos usarem no dia-a-dia de projetos.

Vamos fazer uma compilação final quando a sequência de posts acabar, e essa compilação ira se tornar a **ABAP Zombie Gear**, ou seja: todos os equipamentos (ou quase todos 😊 ) que você precisa para tratar coisas chatas, em um só lugar.

Enquanto a compilação não fica pronta, vou atualizar este tópico com os posts da série “*Códigos Pequenos... e úteis!*”. O todo não está pronto, mas dá pra ir usando os pedacinhos 😊

### Acessando a TVARV

#### [Códigos pequenos... e úteis! – Parte 1 – TVARV](#)

#### – Tratar Caracteres Especiais

#### [Códigos pequenos... e úteis! – Parte 2 – Caracteres Especiais](#)

Para usar as classes em vários programas, sugiro utilizar o guia de importações de classes na SE24, ou deixar a classe local numa include mesmo (fica mais bonito como classe global na Se24, mas cada faz o que quer 😊 ). Só usamos includes nos posts dos pedaços porque ficaria inviável mostrar tudo pela se24 aqui no blog.

#### [Guia para Importar Classes Locais na SE24](#)

Quando tivermos itens suficientes para a compilação, eu atualizo este post com um TXT da classe local e todos os seus métodos, prontinha para ser importada na se24, ok? 😊

Dúvidas desse “projeto” podem ser postadas aqui neste tópico, mas comentários de um pedaço específico ficam melhor localizados nos tópicos correspondentes, beleza?

Valeu e Abraços!