

OBJETIVO DO CURSO

Oferecer um treinamento que possibilite aos interessados um conhecimento suficiente para desenvolver sistemas com base na linguagem COBOL.

Este treinamento destina-se aos interesses:

- Formação de programadores em linguagem COBOL;
- Visão de análise de sistemas baseados em COBOL;
- Base didática para aprofundar conhecimentos em programação;

Para tanto, é necessário que os integrantes atendam aos seguintes pré-requisitos:

- Lógica de programação
- Operação de micro em ambiente Windows
- Visão crítica/interpretativa

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- **CAPÍTULO 1:** Ambientação Mainframe
- **CAPÍTULO 2:** Visão Geral do COBOL
- **CAPÍTULO 3:** Estrutura do COBOL
- **CAPÍTULO 4:** DATA DIVISION + Prática I
- **CAPÍTULO 5:** Manipulação de Dados
- **CAPÍTULO 6:** O Comando PERFORM
- **CAPÍTULO 7:** Prática II (4 Aulas)
- **CAPÍTULO 8:** Matemática Básica
- **CAPÍTULO 9:** Equações
- **CAPÍTULO 10:** Elementos de Decisão
- **CAPÍTULO 11:** Chamando Programas
- **CAPÍTULO 12:** Arquivos (Parte I)
- **CAPÍTULO 13:** Arquivos (Parte II)
- **PORJETO FINAL**

OBJETIVO

Fornecer uma visão sistêmica e operacional no mainframe, através do ambiente TSO (Time Sharing Option – Opção de Compartilhamento em Tempo) e das ferramentas de operação ISPF (Interactive System Productivity Facility) e SDSF (Spool Display and Search Facility).

CONCEITOS: TSO

O TSO (Time Sharing Option – Opção de Compartilhamento em Tempo) foi criado para que usuários possam compartilhar um sistema ao mesmo tempo. Uma vez no TSO, o usuário tem acesso a Datasets, ferramentas Batch, ferramentas de monitoração de sistema, ferramentas de Sysout, ferramentas do JES, envia mensagens para outros usuários de TSO, etc.

CONCEITOS: ISPF

O ISPF (Interactive System Productivity Facility) funciona como um facilitador para o usuário de TSO. Disponibilizando em seu menu as opções para trabalhar com Datasets, ou até XMIT, tal qual o TSO, só que mais amigável. O ISPF dá ainda opção para utilizar outras ferramentas de sistema.

CONCEITOS: SDSF

SDSF (Spool Display and Search Facility) sistema de visualização e de pesquisa herda a característica dos mainframes IBM, executando em sistema operacional z / OS, permite que os usuários e administradores possam visualizar e controlar vários aspectos do funcionamento do mainframe (monitoramento).

AMBIENTAÇÃO MAINFRAME

Ambiente TSO

- Logon TSO (Usuário e Senha)
- Ambientação das PF's de Navegação mais utilizadas
- PF1
- PF3
- PF7 e PF8
- ESC
- ENTER

Editor de Textos

- Inserir uma linha (e várias linhas)
- Repetir uma linha (e várias linhas)
- Copiar uma linha (e um bloco de linhas)
- Mover uma linha (e um bloco de linhas)
- Apagar uma linha (e um bloco de linhas)

AMBIENTAÇÃO MAINFRAME

Ambiente ISPF

- DataSets (Particionados e Fixo)
- Acessando um DataSet
- Acessando um membro do DataSet
- Editando um membro do DataSet
- Comandos de edição de um membro (Copiar, Inserir, Deletar, Mover, etc.).

Ambiente SDSF

- Visualização de Jobs de Compilação
- Visualização de Jobs de Execução

OBJETIVO

Dar uma visão geral do COBOL, da sua estrutura e da análise de um programa básico.

CONCEITOS: COBOL

Em 1959, foi criada a linguagem COBOL (Common Business Oriented Language) – Linguagem Comum Orientada a Negócios. Trata-se de uma linguagem de programação estruturada, que prima pela simplicidade, objetividade e organização de código-fonte. É uma linguagem de programação de alto nível, principalmente por seu código escrito assemelhar-se muito com comandos humanamente ditados à própria máquina, em inglês.

Estrutura do COBOL

As divisões do código fonte são:

IDENTIFICATION DIVISION.

ENVIRONMENT DIVISION.

DATA DIVISION.

PROCEDURE DIVISION.

Regras de Codificação no Editor de Texto

Colunas de 1 a 6 : Área de Numeração

Coluna 7 : Área de Indicação ("-", "*", "/")

"-" Significa Continuação de uma Literal;

"*" Significa Linha de Comentário;

"/" Determina que Ocorrerá um Salto de
Pagina no Relatório de Compilação.

Colunas de 8 a 11 : Área A (Nomes de Divisões, Seções e
Parágrafos)

Colunas de 12 a 72 : Área B (Instruções Cobol)

Colunas de 73 a 80 : Área de Comentário

CAPÍTULO II – VISÃO GERAL DO COBOL

The diagram illustrates the layout of a COBOL card, which is 80 columns wide and 24 rows high. The columns are numbered 1 through 8 at the top. The rows are numbered 1 through 24 on the left side. The layout is divided into several functional areas:

- Área de numeração sequencial:** Indicated by a callout bubble pointing to the first column (column 1).
- Área de indicação:** Indicated by a callout bubble pointing to the second column (column 2).
- Área A:** Indicated by a callout bubble pointing to the third column (column 3).
- Área B:** Indicated by a callout bubble pointing to the fourth column (column 4).
- Área de comentário, utilizada também para numeração:** Indicated by a callout bubble pointing to the remaining columns (columns 5 through 8).

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
.								
.								
.								
.								
20								
21								
22								
23								
24								

CAPÍTULO II – VISÃO GERAL DO COBOL

Palavras Reservadas **COBOL**

- Significado próprio para o compilador, de uso exclusivo do compilador.
- Ex: DATA (dados) , TIME (hora), etc.

Nomes do **COBOL**

Nome-de-Dados (data-Names)

São nomes atribuídos aos dados utilizados no programa.

Ex: Nome de arquivos, nome campos, etc.

Nomes-de-Procedimento (Procedure-Names)

Identificam os nomes de parágrafos, seções e divisões.

Nomes-de-Condição (Condition-Names)

Designação de valores assumidos por um item de dados.

Nomes-Externos (External-Names)

São os atribuídos às partes físicas do computador.



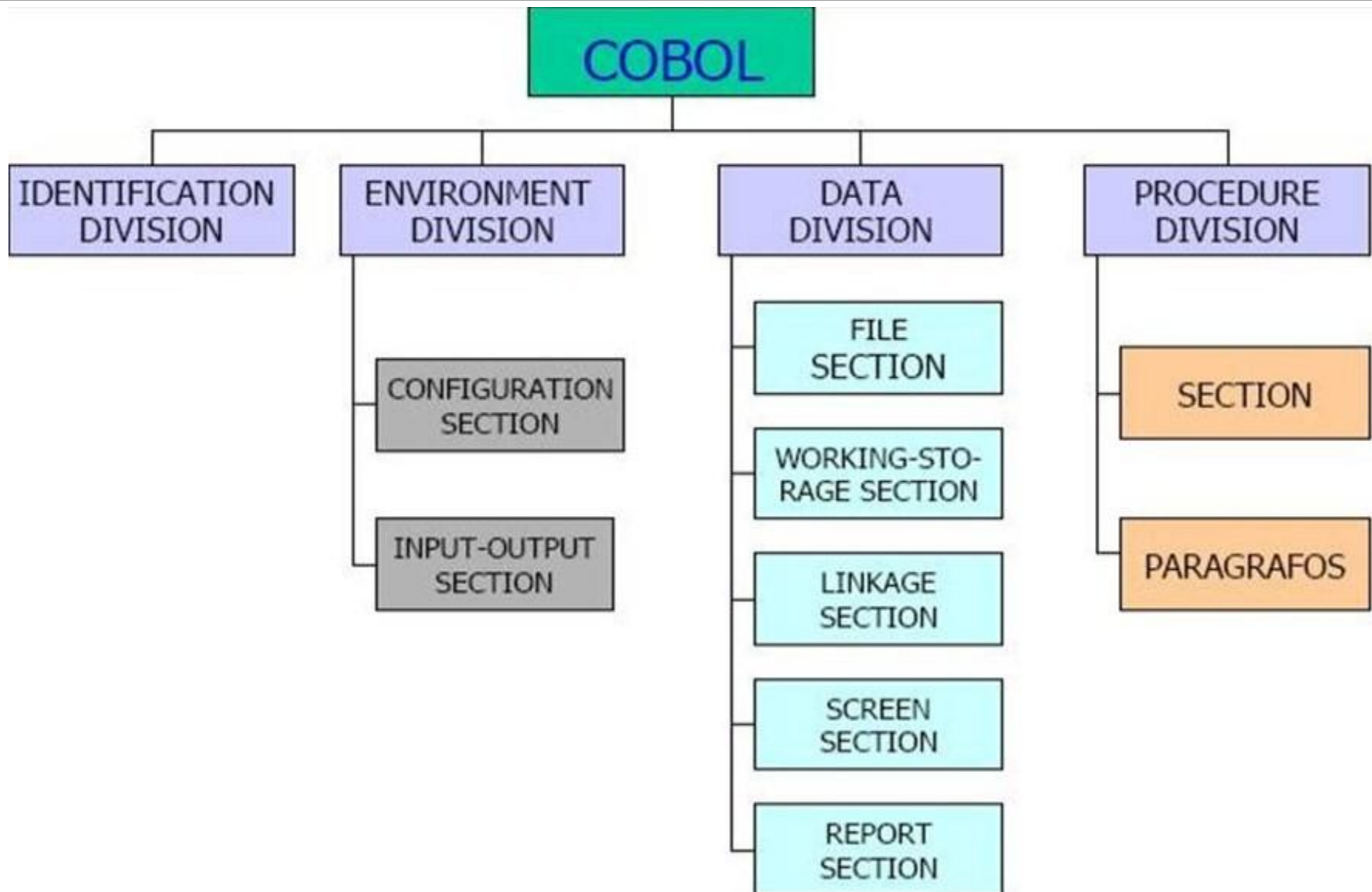
Conhecer a Estrutura das Divisões do Cobol

Conhecer as Divisões:

IDENTIFICATION DIVISION

ENVIRONMENT DIVISION

CAPÍTULO III - ESTRUTURA DO COBOL



IDENTIFICATION DIVISION

PROGRAM-ID.	Nome-programa.
AUTHOR.	Nome-programador.
DATE-WRITTEN.	"Data da codificação".
DATE-COMPILED.	Comentário.
SECURITY.	Comentário (Objetivo do programa).

Objetivo:

- Identificar o programa no computador;
- Proporciona informações documentais, importante para análise superficial do programa.

CAPÍTULO III – ESTRUTURA DO COBOL

ENVIRONMENT DIVISION

CONFIGURATION SECTION

SPECIAL-NAMES. DECIMAL-POINT IS COMMA.

INPUT-OUTPUT SECTION

FILE-CONTROL.

SELECT file-name **ASSIGN TO** {DISK,PRINTER}

[**ORGANIZATION IS** { SEQUENTIAL, INDEXED, LINE SEQUENTIAL, RELATIVE}]

[**ACCESS MODE IS** { SEQUENTIAL,RANDOM, DYNAMIC}]

[**RECORD KEY IS** nome-chave-primaria]

[**ALTERNATE RECORD KEY IS** nome-chave-secundaria_ [WITH DUPLICATES]]

[**FILE STATUS IS** nome-campo-file-status] .

Objetivo:

Define os Arquivos a Serem Utilizados na Programação, sua Organização, meio de Acesso, Chaves Primárias e/ou Secundárias.

Conhecer como os Dados são Manipulados na
Data Division na FILE SECTION e WORKING-
STORAGE SECTION.

CAPÍTULO IV – DADOS NO COBOL

DATA DIVISION

FILE SECTION

FD nome-arquivo

[RECORD CONTAINS nn CHARACTERS]

[BLOCK CONTAINS nn RECORDS]

[LABEL RECORD IS { OMITTED, STANDARD }]

[VALUE OF FILE-ID valor-identificação-arquivo].

01 REG-ARQUIVO.

03 CAMPO-01 PIC X(004).

03 FILLER PIC X(005).

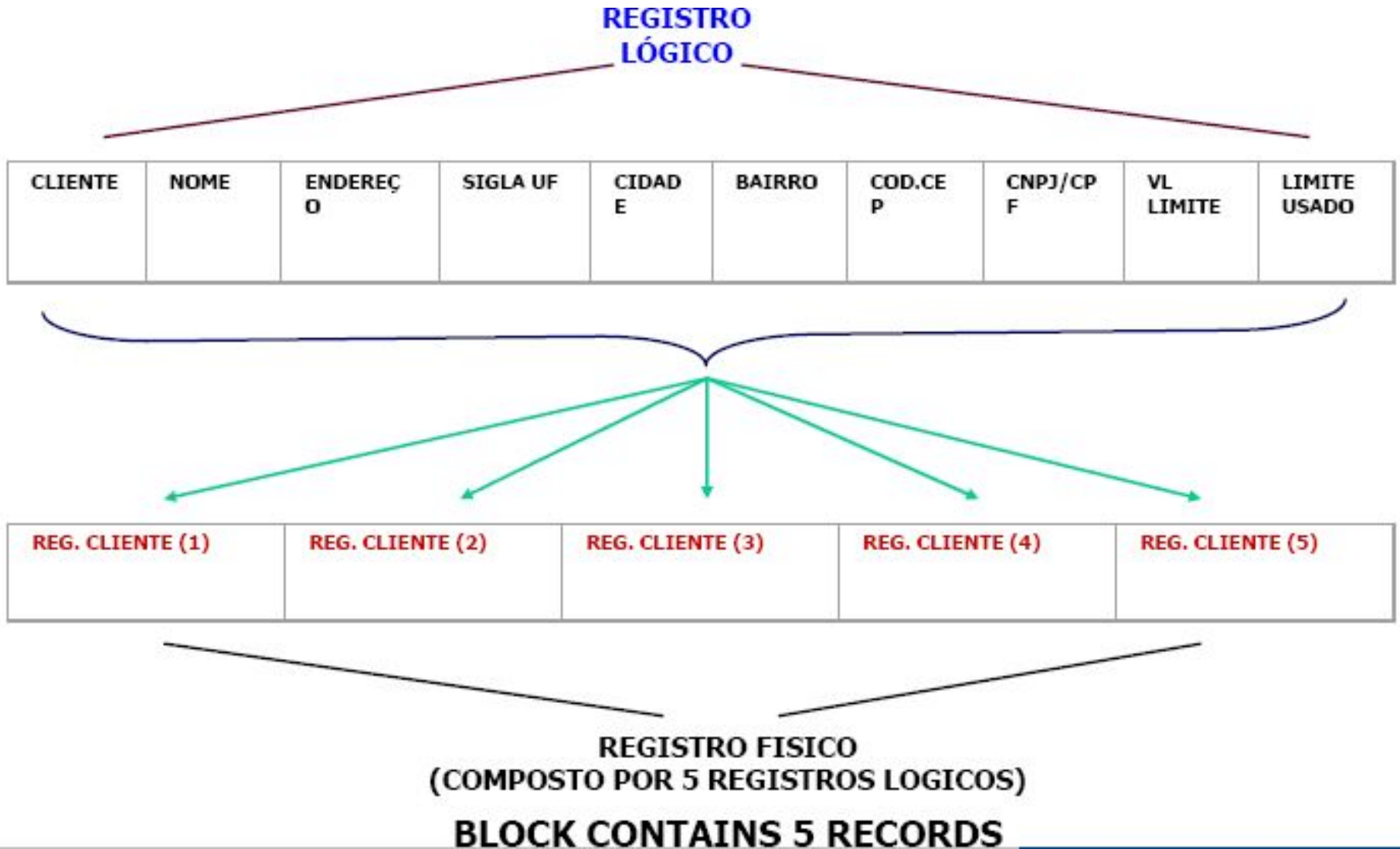
03 DATA-NASC.

05 DIA-NASC PIC 9(002).

05 MES-NASC PIC 9(002).

05 ANO-NASC PIC 9(002).

CAPÍTULO IV – DADOS NO COBOL



Regras para Formação de Nomes:

Nome de Arquivos:

- De 1 até 30 caracteres;
- Nenhum caractere especial;
- Nenhum caractere branco no meio;
- Pelo menos um caractere alfabético.

Dados (registros, campos, etc):

- De 1 até 30 caracteres;
- Não podem começar nem terminar com hífen;
- Pelo menos um caractere alfabético;
- Não podem ser palavra reservada do COBOL;
- Podem conter letras, números ou hífen e mais nenhum caractere especial.

Regras para Formação de Nomes:

Literais Numéricos:

- Máximo de 18 dígitos;
- Sinal ("+" ou "-") à esquerda do número;
- Ponto decimal, que não pode ser o último caractere.

Literais Não Numéricos:

- Máximo de 120 caracteres, incluindo espaços branco,
- Qualquer caractere especial;
- Devem estar entre aspas, normalmente simples.

WORKING-STORAGE SECTION

Seção Utilizada Para Definir Itens de Dados de Trabalho Utilizado pelo Programa, que Podem Ser:

ITENS DE GRUPO – Itens que Podem Ser SubDivididos em Outros Itens de Grupo ou em Conjunto de Itens Elementares

ITENS ELEMENTARES – São Itens Que Não São SubDivididos

Nível ou Indicador de Nível:

Nível 01 – Normalmente Utilizado Para Definir Itens de Grupo

Nível 02 a 49 – Define Itens de Grupo Subordinado a um
Outro Item de Grupo ou Itens Elementares
do Item de Grupo

Nível 77 – Item Independente, Não Possui SubItem

Nível ou Indicador de Nível:

Níveis 66 - Utilizado Para Renomear Outras Variáveis do Programa

Exemplo:

```
01 DATA-SISTEMA.  
   10 ANO-SISTEMA          PIC  9(004) VALUE ZEROS.  
   10 MES-SISTEMA          PIC  9(002) VALUE ZEROS.  
   10 DIA-SISTEMA          PIC  9(002) VALUE ZEROS.  
       66 MES-DIA-SISTEMA  RENAMES MES-SISTEMA THRU DIA-SISTEMA.
```

Nível ou Indicador de Nível:

Níveis 88 - Especifica Condições que Devem ser Associadas a Valores Particulares

```
01  CODIGO-ENCARGO          PIC 9(003).  
    88  CPMF                 VALUE 100, 101, 120, 400.  
    88  IOF                   VALUE 200 THRU 299, 301, 302.  
    88  JUROS                 VALUE 600, 610, 611.  
  
PROCEDURE DIVISION.  
  
MOVE  '100'                  TO    CODIGO-ENCARGO  
  
    ...  
IF    CPMF  
    MOVE  'CPMF'              TO    ARQ-SAIDA-MENSAGEM  
END-IF
```

CAPÍTULO IV – DADOS NO COBOL

Nível ou Indicador de Nível:

Cláusula Picture: Descreve o **Tamanho, Sinal, Tipo do Formato** do Item de dado.

Formato do Item

Alfabetico	- 77	NOME	PIC	A (10) .
Alfanumerico	- 03	ENDERECO	PIC	X (60) .
Numerico	- 77	VALOR	PIC	9 (13) V99 .
Numerico c/sinal	- 77	VALOR	PIC	S9 (13) V99 .
Decimal compactado	- 77	VALOR	PIC	S9 (13) V99 COMP-3 .
Binario	- 77	VALOR	PIC	S9 (04) COMP .

Nível ou Indicador de Nível:

Cláusula Picture: **Formato de Edição**

Formato dos Itens:

PIC 999.999.999, 99

PIC ZZZ.ZZZ.ZZ9, 99

PIC ---.---.--9, 99

PIC \$\$\$.\$\$\$. \$\$9, 99

PIC ***, ***, **9, 99

PIC 999.999.999, 99CR

PIC 999.999.999, 99DB

PIC 999B999B999

Constantes Figurativas: Valores são Definidos pelo Compilador COBOL

Constante

Significado

ZERO, ZEROS, ZEROES

Igual a 0 (zero)

HIGH-VALUE, HIGH-VALUES

Maior valor atribuido a um campo

LOW-VALUE, LOW-VALUES

Menor valor atribuido a um campo

SPACE, SPACES

Igual a espaço (brancos)


Etc.

CAPÍTULO IV – DADOS NO COBOL

Cláusula Redefines:

Redescreve uma Área ou de um Arquivo ou da Working-Storage, de Modo que os Caracteres Pertencentes à área Possam ser Referenciados por Outros Nomes.

```
01 DATA-SISTEMA.  
    10 ANO-SISTEMA          PIC 9(004) VALUE ZEROS.  
    10 MES-SISTEMA          PIC 9(002) VALUE ZEROS.  
    10 DIA-SISTEMA          PIC 9(002) VALUE ZEROS.  
01 DATA-SISTEMA-R          REDEFINES DATA-SISTEMA.  
    10 ANO-MES-SISTEMA      PIC 9(006).  
    10 FILLER               PIC 9(002).
```



Área redefinida
de
DATA-SISTEMA

Tabelas – Occurs

Uma área de Tabela Pode ser Definida na Data Division, ou Seja na File Section ou na Working-Storage Section, Utilizando a Cláusula **OCCURS**.

```
01  REGISTRO-TRABALHO.
```

```
    03  IMPOSTO          PIC 9(05)V99.
```

```
    03  INDICE           PIC 9(02)V99 OCCURS 20 TIMES.
```

```
    03  VARIANCA        PIC 9(03)V99.
```

```
01  TB-ESTADOS.
```

```
    03  FILLER          PIC X(20) VALUE 'SPSAO PAULO'.
```

```
    03  FILLER          PIC X(20) VALUE 'RJRIO DE JANEIRO'.
```

```
    03  FILLER          PIC X(20) VALUE 'MGMINAS GERAIS'.
```

```
01  FILLER              REDEFINES TB-ESTADOS OCCURS 3 TIMES.
```

```
    03  SG-ESTADO       PIC X(02).
```

```
    03  NM-ESTADO       PIC X(18).
```


CAPÍTULO IV - PRÁTICAS

Prática I- Aula 5 (Módulos 1 a 4)

Aula 6 (Módulos 1 a 4)

**Conhecer Como Obter Dados do Sistema ou
Visualizar Dados ou Informações.**

Cláusula **ACCEPT** - Aceitar.

Obtém dados de fora do Programa.

Formato:

ACCEPT <dados> **FROM** {
DATE
TIME
DAY
SCAPE KEY

ACCEPT (L, C) <dados>

Onde: L = linha

C = Coluna

Cláusula **DISPLAY** - Visualizar/Mostrar.

Mostrar/visualizar dados para fora do programa.

Formato:

DISPLAY <literal>

DISPLAY <dados>

DISPLAY <literal> <dados>

DISPLAY (L, C) <literal> <dados>

CAPÍTULO V – MANIPULAÇÃO DE DADOS

Instrução **MOVE**

Transfere Dados de uma Área de Memória para Uma ou mais Áreas.

Formato-1:

MOVE $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL} \end{array} \right\}$ **TO** Identifier-2 $\left[\text{Identifier-3} \dots \right]$

Formato-2:

MOVE $\left\{ \begin{array}{l} \text{CORRESPONDING} \\ \text{CORR} \end{array} \right\}$ Identifier-1 **TO** Identifier-2

CAPÍTULO V – MANIPULAÇÃO DE DADOS

Instrução **MOVE**

Formato-3:

```
MOVE { Identifier-1 (index-1:index-2) }  
      { LITERAL }  
  
      TO { Identifier-2 }  
         { Identifier-3 (index-3:index-4) }
```

Exemplo:

```
CAMPO1 = 'CONTABILIDADE E ADVOCACIA'
```

```
MOVE CAMPO1 (1:13)      TO  CAMPO2
```

```
MOVE CAMPO1 (17:9)      TO  CAMPO3
```

```
Resultado: CAMPO2 = 'CONTABILIDADE'  
             CAMPO3 = 'ADVOCACIA'
```

Instrução **INSPECT**

A Instrução **INSPECT** Especifica que Caracteres em um Item de Dados Serão Contados (**Tallying**) ou Substituídos (**Replacing**) ou Ambos.

CAPÍTULO V – MANIPULAÇÃO DE DADOS

Instrução **INSPECT**

INSPECT Identifier-1 **TALLYING**

$\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-2} \text{ } \mathbf{FOR} \left\{ \begin{array}{l} \text{ALL} \\ \text{LEADING} \\ \text{CHARACTERS} \end{array} \right\} \left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-3} \\ \text{Literal-1} \end{array} \right\} \end{array} \right\}$

$\left[\left\{ \begin{array}{l} \text{BEFORE} \\ \text{AFTER} \end{array} \right\} \mathbf{INITIAL} \left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-4} \\ \text{Literal-2} \end{array} \right\} \right] \left\{ \dots \right\}$

CAPÍTULO V – MANIPULAÇÃO DE DADOS

Instrução **INSPECT**

INSPECT Identifier-1 REPLACE

CHARACTERS BY	Identifier-5 Literal-3	BEFORE AFTER	INITIAL	Identifier-6 Literal-4
---------------	---------------------------	-----------------	---------	---------------------------

ALL
LEADING
FIRST

```
Identifier-7
Literal-5
```

BY { Identifier-8
Literal-6

BEFORE }
AFTER }

INITIAL

Identifier-9
Literal-7

• • •

CAPÍTULO V – MANIPULAÇÃO DE DADOS

Instrução **STRING**

```

STRING      { Identifier-1 }
            { Literal-1 } DELIMITED BY { Identifier-2 }
            { Literal-2 }
            SIZE
            INTO Identifier-3
            [ WITH POINTER Identifier-4 ]
            [ ON OVERFLOW Imperative-statement-1 ]
            [ NOT ON OVERFLOW Imperative-statement-2 ]
END-STRING

```

CAPÍTULO V – MANIPULAÇÃO DE DADOS

Instrução **UNSTRING**

UNSTRING { Identifier-1
Literal-1 } **DELIMITED BY** [ALL] { Identifier-2
Literal-2 }
[OR [ALL] { Identifier-3
Literal-3 }]

INTO Identifier-4
[**DELIMITED IN** Identifier-5]
[**COUNT IN** Identifier-6]
[**WITH POINTER** Identifier-7]
[**TALLYING IN** Identifier-8]
[**ON OVERFLOW** Imperative-statement-1]
[**NOT ON OVERFLOW** Imperative-statement-2]

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Conhecer o Comando **PERFORM** do COBOL.

Instrução **PERFORM** - Executar

Executa os Comandos de um Parágrafo.

Quando Todas as Instruções são Executadas,
o Controle é Transferido para Instrução que
Segue Imediatamente a Cláusula **PERFORM**.

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 1 – **PERFORM** Básico

OUT-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 {

[
THROUGH
THRU
]
} PROCEDURE-NAME-2 }

IN-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 {

[
THROUGH
THRU
]
} PROCEDURE-NAME-2 }

END-PERFORM

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 2 – **PERFORM** Com Opção **TIMES**

OUT-LINE

OUT-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 { [THROUGH]
 [THRU] } PROCEDURE-NAME-2

 { Identifier-1 **TIMES** }
 { Integer-1 }

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 { THROUGH
 THRU } PROCEDURE-NAME-2 }

END-PERFORM

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 2 – **PERFORM** Com Opção **TIMES**

IN-LINE

N-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 { **THROUGH** PROCEDURE-NAME-2
 THRU }

{ Identifier-1 **TIMES**
 Integer-1 }

END-PERFORM

```

PERFORM      { Identifier-1 } TIMES
              { Integer-1 }
      ADD      1          TO      IND
      MOVE     .....
      IF       .....
      END-IF
      END-PERFORM

```

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 3 – **PERFORM** Com Opção **UNTIL**

OUT-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 { **THROUGH**
 THRU } PROCEDURE-NAME-2 }

[**WITH TEST** { **BEFORE**
 AFTER }] **UNTIL** Condition-1.

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 3 – **PERFORM** Com Opção **UNTIL**

IN-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 { THROUGH
THRU PROCEDURE-NAME-2 }
WITH TEST { BEFORE
AFTER } UNTIL Condition-1.

END-PERFORM

PERFORM WITH TEST { BEFORE
AFTER } UNTIL Condition-1.

MOVE

ADD

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 4 – **PERFORM** Com Opção **VARYING** OUT-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 { THROUGH
THRU PROCEDURE-NAME-2 }

WITH TEST { BEFORE
AFTER }

VARYING { Identifier-2
Literal-1 } FROM { Literal-1
Identifier-3
Index-name-2 }

BY { { Literal-2
Identifier-4 } }

UNTIL Condition-1

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 4 – **PERFORM** Com Opção **VARYING** IN-LINE

PERFORM PROCEDURE-NAME-1 {

[THROUGH
THRU]

 PROCEDURE-NAME-2 }

[WITH TEST { BEFORE
AFTER }]

VARYING { Identifier-2
Literal-1 } **FROM** { Literal-1
Identifier-3
Index-name-2 }

BY { Literal-2
Identifier-4 }

CAPÍTULO VI – O COMANDO PERFORM

Formato 4 – **PERFORM** Com Opção **VARYING**

IN-LINE

PERFORM

WITH TEST

{ BEFORE }

{ AFTER }

UNTIL Condition-1

VARYING

{ Identifier-2
Literal-1 }

FROM

{ Literal-1
Identifier-3
Index-name-2 }

BY

{ Literal-2
Identifier-4 }

MOVE

ADD

PERFORM

IF

END-IF

END-PERFORM

CAPÍTULO VII – PRÁTICAS

Prática II- Aula 9 (Módulos 1 a 4; 6 e 7)

Aula 10 (Módulos 1 a 4; 6 e 7)

Aula 11 (Módulos 1 a 4; 6 e 7)

Aula 12 (Módulos 1 a 4; 6 e 7)

Conhecer o Funcionamento dos Comandos
Aritméticos do **COBOL**.

CAPÍTULO VIII – MATEMÁTICA BÁSICA

Comando	ADD	- Soma
Comando	SUBTRACT	- Subtrair
Comando	MULTIPLY	- Multiplicação
Comando	DIVIDE	- Dividir
Comando	COMPUTE	- Expressão aritmética

ADD - (ADIÇÃO)

FORMATO-1

```
ADD { Identifier-1  
    Literal-1 } [ Identifier-2 ....  
                Literal-2 .... ] TO  
  
[ Identifier-M ROUNDED ] .... [ Identifier-Z ROUNDED ]  
  
[ ON SIZE ERROR Sentença-imperativa ]
```

ADD - (ADIÇÃO)

FORMATO-2

ADD { Identifier-1 } [Identifier-2] [Identifier-3]
 Literal-1 Literal-2 Literal-3]

GIVING [Identifier-Z **ROUNDED**]

[**ON SIZE ERROR** Sentença-imperativa]

ADD - (ADIÇÃO)

FORMATO-3

`ADD { CORRESPONDIG
CORR } Identifier-1 TO Identifier-2`

CAPÍTULO VIII – MATEMÁTICA BÁSICA

ADD - (CORR)

01 IDENTIFIER-1.

03 CAMPO-1 PIC (903).

03 CAMPO-2 PIC 9(05).

03 CAMPO-3 PIC X(10).

01 IDENTIFIER-2.

03 CAMPO-1 PIC (903).

03 CAMPO-2 PIC 9(05).

03 CAMPO-3 PIC X(10).

ADD CORR IDENTIFIER-1 TO IDENTIFIER-2.

O ADD CORR equivale aos comandos abaixo:

ADD CAMPO-1 OF IDENTIFIER-1 TO CAMPO-1 OF IDENTIFIER-2

ADD CAMPO-2 OF IDENTIFIER-1 TO CAMPO-2 OF IDENTIFIER-2

ADD CAMPO-3 OF IDENTIFIER-1 TO CAMPO-3 OF IDENTIFIER-2

SUBTRACT - (SUBTRAÇÃO)

FORMATO-1

SUBTRACT $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL-1} \end{array} \right\}$ $\left[\begin{array}{l} \text{Identifier-2} \quad \text{.....} \\ \text{LITERAL-2} \end{array} \right]$

FROM Identifier-M $\left[\text{ROUNDED} \right]$ $\left[\text{Identifier-N} \right]$ $\left[\text{ROUNDED} \right]$

$\left[\text{ON SIZE ERROR} \quad \text{Sentença-imperativa} \right]$

CAPÍTULO VIII – MATEMÁTICA BÁSICA

SUBTRACT - (SUBTRAÇÃO)

FORMATO-2

SUBTRACT $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL-1} \end{array} \right\}$ $\left[\begin{array}{l} \text{Identifier-2} \quad \text{.....} \\ \text{LITERAL-2} \end{array} \right]$

FROM $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-M} \\ \text{LITERAL-M} \end{array} \right\}$

GIVING Identifier-N $\left[\text{ROUNDED} \right]$ Identifier-O $\left[\text{ROUNDED} \right]$

$\left[\text{ON SIZE ERROR} \quad \text{Sentença-imperativa} \right]$

CAPÍTULO VIII – MATEMÁTICA BÁSICA

SUBTRACT - (SUBTRAÇÃO)

FORMATO-3

SUBTRACT { CORRESPONDING
CORR } Identifier-1

FROM Identifier-2

[ON SIZE ERROR Sentença-imperativa]

MULTIPLY - (MULTIPLICAÇÃO)

FORMATO-1

MULTIPLY $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL-1} \end{array} \right\}$ **BY** Identifier-2 **[ROUNDED]**

[ON SIZE ERROR Sentença-imperativa]

MULTIPLY - (MULTIPLICAÇÃO)

FORMATO-2

MULTIPLY $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL-1} \end{array} \right\}$ **BY** $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-2} \\ \text{LITERAL-2} \end{array} \right\}$ **[ROUNDED]**

GIVING Identifier-3 **ROUNDED**

[ON SIZE ERROR Sentença-imperativa]

DIVIDE - (DIVISÃO)

FORMATO-1

DIVIDE $\left\{ \begin{array}{c} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL-1} \end{array} \right\}$ **INTO** $\left\{ \begin{array}{c} \text{Identifier-2} \\ \text{LITERAL-2} \end{array} \right\}$ **[ROUNDED]**

[ON SIZE ERROR Sentença-imperativa]

DIVIDE - (DIVISÃO)

FORMATO-2

`DIVIDE` $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-1} \\ \text{LITERAL-1} \end{array} \right\}$ $\left\{ \begin{array}{l} \text{BY} \\ \text{INTO} \end{array} \right\}$ $\left\{ \begin{array}{l} \text{Identifier-2} \\ \text{LITERAL-2} \end{array} \right\}$ $\left[\text{ROUNDED} \right]$

`GIVING` `Identifier-3` $\left[\text{ROUNDED} \right]$

$\left[\text{REMAINDER} \quad \text{Identifier-4} \right]$

$\left[\text{ON SIZE ERROR} \quad \text{Sentença-imperativa} \right]$

CAPÍTULO IX – EQUAÇÕES

Comando **COMPUTE** - Cálculo

Utiliza os Símbolos Aritméticos para Fazer as Representações de Fórmulas Matemáticas.

SIMBOLOGIA:	SOMA	+
	DIFERENÇA	-
	DIVISÃO	/
	MULTIPLICAÇÃO	*
	EXPONENCIAÇÃO	* *

CAPÍTULO IX – EQUAÇÕES

COMPUTE

FORMATO:

`COMPUTE Identifier-2 [ROUNDED] = { Identifier-1
LITERAL-1
EXPRESAO ARITMETICA }`

`[ON SIZE ERROR Sentença-imperativa]`

O comando **COMPUTE** permite montar qualquer equação !

Apresentar Elementos de Decisão

Instrução IF THEN ELSE – (Se / Então / Senão)

**É Qualquer Sentença que Executa um ou mais
Procedimento Dependendo da Ocorrência de uma ou
mais Condição.**

CAPÍTULO X – ELEMENTOS DE DECISÃO

FORMATO :

```
IF    condition    THEN  { statement-1  
                           NEXT SENTENCE }
```

```
ELSE  
    { Statement-2  
      NEXT SENTENCE }
```

```
[ END-IF . ]
```

CAPÍTULO X – ELEMENTOS DE DECISÃO

TESTES DE CONDIÇÃO ($>$, $<$ e $=$).

Estes Sinais Equivalem às Seguintes Palavras Reservadas:

$>$	GREATER THAN
$<$	LESS THAN
$=$	EQUAL TO
NOT $>$	LESS THAN OR EQUAL
NOT $<$	GREATER THAN OR EQUAL
NOT $=$	NOT EQUAL TO

Teste de CONDIÇÃO de CLASSE

IF Identifier { IS (NUMERIC)
IS NOT (ALPHABETIC) }

Exemplo:

```
IF CAMPO IS NUMERIC
    GO TO REGISTRO-OK
ELSE
    MOVE "CAMPO NAO NUMERICO" TO MENSAGEM
    GO TO ROTINA-ERRO.
```

Teste de NOME-DE-CONDIÇÃO

```
IF STATUS = 1  
    GO TO PROC-HOMEM.  
IF STATUS = 2  
    GO TO PROC-MULHER.  
IF STATUS = 3  
    GO TO PROC-OUTRO.  
IF STATUS GREATER 3  
    GO TO ROT-ERRO.
```

Teste de CONDIÇÃO DE RELAÇÃO

Efetua comparação entre dois operandos.

Formato:

IF { Identifier
LITERAL
EXPRESSÃO ARITMETICA } OPERADOR DE RELAÇÃO { Identifier-1
LITERAL-1
EXPRESSÃO ARITMETICA-1 }

Exemplo:

```
IF AC-LIN GREATER 30
    GO TO ROT-CABEC.
IF CODIGO = 2
    MOVE A TO B.
IF CAMPO NOT LESS DADO
    PERFORM ROT-DEFEITO.
```

CAPÍTULO X – ELEMENTOS DE DECISÃO

Teste de CONDIÇÃO DE SINAL

Determina o valor algébrico de um operando aritmético.

Formato:

IF { IDENTIFICADOR
EXPRESSAO ARITMETICA } { **IS**
IS NOT } { **POSITIVE**
NEGATIVE
ZERO }

Exemplo-1:

```
IF VALOR IS POSITIVE
  MOVE VALOR TO SAI-VAL
  ADD VALOR TO AC-POSITIVE.
```

```
IF QUALQUER GREATER THAN ( B ** 2 - 4 * A )
  NEXT SENTENCE
ELSE
  GO TO ROTINA-UM.
```

Instrução **EVALUATE**

A instrução **EVALUATE** permite codificar a estrutura CASE da Programação Estruturada.

CAPÍTULO X – ELEMENTOS DE DECISÃO

Instrução **EVALUATE**

```
EVALUATE { Identifier-1      Identifier-2  
            Literal-1      Literal-2  
            (Expression-1 / ALSO ) Expression-2  
            TRUE  
            FALSE }  
  
            { ANY  
              Condition-1  
              TRUE  
              FALSE  
              NOT { Identifier-3  
                  Literal-3  
                  Arithmetic-expression }  
              Imperative-statement-2  
            }  
            .  
            .  
            .  
            WHEN OTHER Imperative-statement-3  
  
END-EVALUATE.
```


CAPÍTULO X – ELEMENTOS DE DECISÃO

```
IF CONTADOR GREATER THAN 100 THEN
  EVALUATE MES
    WHEN 01
      PERFORM TRATA-MES1
    WHEN 02
      PERFORM TRATA-MES2
    WHEN 03
      PERFORM TRATA-MES3
    WHEN OTHER
      PERFORM TRATA-INVALIDO
  END-EVALUATE
ELSE
  EVALUATE OPCAO
    WHEN 'S'
      PERFORM TRATAR-ANO
    WHEN 'N'
      PERFORM TRATA-MESES
    WHEN OTHER
      PERFORM TRATA-OPCAO-INV
  END-EVALUATE
END-IF
```

```
IF CONTADOR GREATER THAN 100 THEN
  IF MES EQUAL 01
    PERFORM TRATA-MES1
  ELSE
    IF MES EQUAL 02
      PERFORM TRATA-MES2
    ELSE
      IF MES EQUAL 03
        PERFORM TRATA-MES3
      ELSE
        PERFORM TRATA-INVALIDO
      END-IF
    END-IF
  END-IF
ELSE
  IF OPCAO EQUAL 'S'
    PERFORM TRATAR-ANO
  ELSE
    IF OPCAO EQUAL 'N'
      PERFORM TRATA-MESES
    ELSE
      PERFORM TRATA-OPCAO-INV
    END-IF
  END-IF
END-IF
```

COMUNICAÇÃO ENTRE PROGRAMAS

O Comando Utilizado Para Chamar Subprogramas é o **CALL**. Este Comando Transfere o Fluxo de Execução Para Outro Programa e Aguarda o Seu Retorno Para Dar Continuidade nos Comandos Após a Sua Utilização.

Instrução CALL

CALL ESTÁTICO

O Código do Programa Chamado é Incluído no Programa Chamador na Altura da LINKEDIÇÃO. Desse Modo, Sempre que o Programa Chamado for Alterado, é Necessário Recompilar Todos os Programas Que o Chamam.

Exemplo:

```
CALL 'PTNEM013' USING CAREA-PTNEM013.
```

Instrução CALL

CALL DINÂMICO

Código do Programa Chamado Apenas é Obtido Durante a Execução do Programa Chamador, pelo que, Sempre que o Programa Chamado for Alterado, o Programa Chamador "Apanha" a Nova Versão.

Exemplo:

```
CALL PTNEM013 USING CAREA-PTNEM013.
```

CAPÍTULO XI – PRÁTICAS

Prática III - Aula 15 (Módulos 9 e 10)

Aula 16 (Módulos 9 e 10)

APRESENTAR OS COMANDOS DE ENTRADA E SAÍDA UTILIZADOS PARA MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS

Comandos Apresentados:

OPEN

CLOSE

READ

CAPÍTULO XII – ARQUIVOS (PARTE I)

OPEN

Abrindo os Arquivos

Ir  Disponibilizar um Canal com o Arquivo para que o Programa fa a as Opera  es Necess rias.

LER	<input type="checkbox"/>	OPEN	INPUT	NOME-DO-ARQUIVO-DE-ENTRADA
CRIAR	<input type="checkbox"/>	OPEN	OUTPUT	NOME-DO-ARQUIVO-DE-SAIDA
ALTERAR	<input type="checkbox"/>	OPEN	IO	NOME-DO-ARQUIVO-DE-ENTRADA E SAIDA

CLOSE

Fechando os Arquivos

O Comando **Close** Termina o Processar dos Carretéis (ou das Unidades) e dos Arquivos. pode Também Executar a Rebobinação, o Fechamento, e as Operações de Remoção.

READ

Lendo os Arquivos

Para Termos Acesso aos Registros Contidos nos Arquivos Devemos **Ler** Estes Registros, para isso Utilizamos este Comando.

CAPÍTULO XII – ARQUIVOS (PARTE I)

READ (Lendo os Arquivos)

Formato 1 – Acesso Seqüencial

```
READ File-name { NEXT  
                PREVIOUS } RECORD INTO Identifier  
                [ AT END Instrução-imperativa ]  
[ END-READ. ]
```

Apresentar

**COMANDOS DE GRAVAÇÃO
ENTRADA/SAÍDA.**

Comandos Apresentados:

WRITE

REWRITE

DELETE

WRITE

Gravando Novas Informações e
Imprimindo Relatórios

O Comando **WRITE** é Utilizado para Gravar Novos Registros em um Arquivo ou Imprimir Dados Num Relatório Baseado em Informações Contidas no Registro Informado.

CAPÍTULO XIII – ARQUIVOS (PARTE II)

WRITE Formato 1 – Geral

WRITE **RECORD-NAME** **FROM** Identifier

[{ BEFORE } { AFTER }]	{	IDENTIFICADOR-2	{ LINE LINES }
		INTEIRO	
		MNEMONIC-NAME	
		PAGE	

ADVANCING

[{ INVALID KEY } { AT }]	{	INVALID KEY Instrução-imperativo	}		
		{		END-OF-PAGE	Instrução-imperativo
				EOP	

[**END-WRITE**]

REWRITE

Regravando Novas Informações.

Antes de se Utilizar Estes Comandos, Deveremos *Carregar* este Registro para Nossa *área de FD*, ou seja, no caso de Arquivos *Indexados* Devemos *ler* o Registro que Deverá ser Atualizado, fazer as Modificações Necessárias e Então Regravá-los.

CAPÍTULO XIII – ARQUIVOS (PARTE II)

REWRITE

Formato:

REWRITE **RECORD-NAME** [**FROM** Identifier]

 [**INVALID KEY** Instrução-imperativa]

[**END-REWRITE**]

CAPÍTULO XIII – PRÁTICAS

Prática IV - Aula 19 (Módulos 12 e 13)

Aula 20 (Módulos 12 e 13)

Aula 21 (Módulos 12 e 13)

COBOL BÁSICO – PROJETO FINAL

Projeto Final- Aula 22 (Módulos 1 a 14)

Aula 23 (Módulos 1 a 14)

Aula 24 (Módulos 1 a 14)

Aula 25 (Módulos 1 a 14)

Aula 26 (Módulos 1 a 14)

Aula 27 (Módulos 1 a 14)