Program Akışlarını düzene sokmak ve takibini yapmak için kullanılan keywordslerdir.

Event Blocks Şekilleri:

1. **INITIALIZATION. =** Ekrana girilen verilerden önce çalışmasını istediğimiz alan.
2. **START-OF-SELECTION.** = Screende ki kullandığımız input parametrelerini özelleştirmeye yarayan yapıdır.
3. **END-OF-SELECTION.** = Çalışmasını istediğimiz ABAP kodlarımızın yazdığımız alan olarak tanımlayabiliriz.
4. **AT SELECTION-SCREEN.** = Formları kullanacağımız yapılardır.

EVENT BLOCKLARI:

REPORT ZBK\_EGITIM\_0005.  
  
PARAMETERS p\_num TYPE int4.  
  
INITIALIZATION.  
  
p\_num = 12.  
  
AT LINE-SELECTION.  
  p\_num = p\_num + 1.  
  
START-OF-SELECTION.  
WRITE 'START-OF-SELECTION'.  
END-OF-SELECTION.  
WRITE 'END-OF-SELECTION'.

FORM : OOP mantığıyla çalışır. Sürekli kullanabilirliği arttırır.

GLOBAL, LOCAL Mantığı vardır.

LOCAL Değişkenler tek tanımlandığı formların içerisinde çalışırlar.

GLOBAL Değişkenleri bütün formlarda kullanılabilir.

\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& Report ZBK\_EGITIM\_0005  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*&  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
REPORT ZBK\_EGITIM\_0005.  
  
\*PARAMETERS p\_num TYPE int4.  
\*  
\*INITIALIZATION.  
\*  
\*p\_num = 12.  
\*  
\*AT LINE-SELECTION.  
\*  p\_num = p\_num + 1.  
\*  
\*START-OF-SELECTION.  
\*WRITE 'START-OF-SELECTION'.  
\*END-OF-SELECTION.  
\*WRITE 'END-OF-SELECTION'.\*  
  
DATA: gv\_num1 TYPE int4.  
DATA: gv\_num2 TYPE int4.  
DATA: gv\_num3 TYPE int4.  
DATA: gv\_num4 TYPE int4.  
  
INITIALIZATION.  
  
  
AT SELECTION-SCREEN.  
  
START-OF-SELECTION.  
  
 PERFORM sayiya\_bir\_ekle.  
 PERFORM sayiya\_bir\_ekle.  
 PERFORM sayiya\_bir\_ekle.  
 PERFORM sayiya\_bir\_ekle.  
 PERFORM sayiya\_bir\_ekle.  
 PERFORM sayiya\_bir\_ekle.  
 WRITE gv\_num1.  
  
  
gv\_num2 = 14.  
 gv\_num3 = 11.  
 PERFORM iki\_sayının\_carpimi USING 10  
       5.  
  
 PERFORM iki\_sayinin\_farki USING gv\_num2  
      gv\_num3.  
  
  END-OF-SELECTION.  
    FORM sayiya\_bir\_ekle.  
      gv\_num1 = gv\_num1 + 1.  
    ENDFORM.  
  
     FORM iki\_sayının\_carpimi USING p\_num1 p\_num2.  
  
       DATA: lv\_result TYPE int4.  
      lv\_result = p\_num1 \* p\_num2.  
      WRITE: 'Sonuç : ', lv\_result.  
    ENDFORM.  
  
    FORM iki\_sayinin\_farki USING p\_num2  
          p\_num3.  
   DATA: lv\_results TYPE int4.  
   lv\_results = p\_num2 - p\_num3.  
   WRITE: 'Sonuç: ' , lv\_results.  
    ENDFORM.  
  
  
\*    global demektir g harfi global bir değişkendir.  
\*    formun içerisinde oluşturulan değişken ise localdir.  
  
    DATA: gv\_num1 type int4.  
  
  
    START-OF-SELECTION.  
  
    PERFORM form1.  
    PERFORM form2.  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& Form FORM1  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& text  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& -->  p1        text  
\*& <--  p2        text  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
FORM form1.  
  DATA: lv\_num2 type int4.  
gv\_num1 = gv\_num1 +1.  
lv\_num1 = lv\_num +1.  
ENDFORM.  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& Form FORM2  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& text  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
\*& -->  p1        text  
\*& <--  p2        text  
\*&---------------------------------------------------------------------\*  
FORM form2 .  
  gv\_num1 = gv\_num1 + 1.  
ENDFORM.

INCLUDE tanımlaması ise, yeni bir program oluşturulur ve include program türü seçilir. Ve tanımlamaları ona göre yaparız.