



Dokument: **AS/400 für Einsteiger – Das Grundbuch**

Autor: Holger Scherer

geschrieben mit: OpenOffice.Org 1.10

Inhalt: Eine Einführung in das Betriebssystem OS/400 und das System IBM AS/400
(auch genannt IBM eServer iSeries™)

Copyright: liegt bei Holger Scherer, München
jegliche Weitergabe und Vervielfältigung ist untersagt!

Erscheinung: im Selbstverlag, Updates unregelmässig alle 6-8 Wochen gegen Gebühr

Version: 02.11.2003; \$0047 (Grundbuch und Anhänge 1 bis 6)

Kontakt: mail: info@holgerscherer.de http: www.holgerscherer.de



Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	2
HINWEISE ZUM DOKUMENT	6
Bezugsquelle.....	6
Inhalt.....	6
Haftung.....	6
Trademarks.....	6
EINLEITUNG	7
Einiges vorweg.....	7
Hinweis zur Verwendung von Formatierungen.....	8
EIN ERSTER EINSTIEG	10
Das Konzept „AS/400“.....	10
Objektbezogenheit.....	10
Relationale, integrierte Datenbank.....	10
Einstufiger Speicher.....	11
Hoher Integrationsgrad.....	11
Daten- und Programmunabhängigkeit.....	11
Client/Server.....	11
Details zum System.....	12
Die ersten Modelle.....	12
Die Stärken.....	12
Die Schwächen.....	13
Die Hardware.....	14
Skalierbar.....	15
Objekt oder kein Objekt?.....	16
Eine Datenbank ohne Datenbank?.....	17
FIRST CONTACT	18
Das Terminal.....	18
Bezugsquellen.....	18
Einrichten des Telnet-Clients.....	19
Sprachenauswahl.....	19
Terminaltyp.....	19
Tastaturbelegung.....	20
Anmelden.....	21
Drin!.....	22
Der erste AS/400-Bildschirm.....	22
Bitte wählen Sie – Das Menü.....	24
Ein typischer Bildschirm.....	24
Hilfe!.....	25
Kommunikation ist alles.....	26
Nachrichten senden.....	27
Nachricht gesendet.....	28
Prompt.....	29
Was ist denn hier los?.....	30
Schwer was los da.....	31
Was ist aktiv?.....	32
Mach mal Pause.....	32
Wie sag ich's meinem Kinde?.....	33
Verben.....	33
Objekte.....	34
Dateiarten.....	34
Ordnung im System.....	36
Kein Dateisystem?.....	36
Bibliotheken.....	36
Objekte.....	37



DAS ERSTE PROJEKT: RPG-GRUNDLAGEN.....	39
Die Bibliothek des Wissens.....	39
Eine neue Bibliothek anlegen.....	39
Aufräumarbeiten.....	42
Ich hab doch Recht!.....	43
Datei oder nicht Datei?.....	44
Quelldateien.....	44
Deine eigene Quelldatei.....	45
Der PDM.....	46
SEU – Die Eier legende Wollmilchsau.....	49
Zeile für Zeile.....	50
Wir üben tippen!.....	52
Weg damit!.....	53
Mehrzeilige Befehle.....	54
Die Tabelle.....	57
Dateitypen.....	59
Spezifische Spalten.....	60
Prompt gibt es Hilfe.....	62
Umwandeln und prüfen.....	64
Dateneingabe auf die einfache Art.....	65
Gib mir Daten!.....	67
Der Pfad zu den Daten.....	68
Der Pfad zu vielen Daten.....	70
Ist ja alles nur temporär.....	71
SQL mit Struktur.....	71
Ist doch logisch, oder?.....	73
IT'S A ROLE PLAYING GAME.....	76
First Step – Voraussetzungen.....	77
What to do?.....	77
Ein Stück Theorie voraus.....	80
Variablen.....	80
Daten im Allgemeinen.....	80
Daten im Besonderen.....	81
RPG im Überblick.....	82
Alles in Reih' und Glied!.....	82
Ran ans Programm.....	83
Ein Platz für Programmquellen.....	83
Eine neue Quellendatei.....	83
EVA – immer der Reihe nach.....	84
Beziehungsprobleme.....	88
Schritt für Schritt.....	88
Im Falle einer Schleife.....	89
Frage und Abfrage.....	90
Wandeln und testen.....	91
Wir machen Druck!.....	92
Ein neues Programm!.....	92
Was wollen wir drucken?.....	93
Wohin drucken wir?.....	93
Formate und Layout.....	95
SEIN ODER DESIGN.....	99
Grundüberlegungen.....	99
Was machen wir hier eigentlich?.....	99
Am Anfang war das Ziel.....	100
Was wohin, und wie?.....	100
Referenz bezeugen.....	103
Wo ist mein Referent?.....	104
INTERAKTIVE PROGRAMME TEIL 1.....	106
Bildschirmdefinitionen.....	106
Wie sieht's aus?.....	107
Ein Bild – ein Programm.....	109
Eingabeprüfung – Was geht?.....	112
Ein bunter Hund.....	113



Bildschirmfunktionen für Faule.....	114
Fehlernummer identifizieren.....	116
Funktional – phänomenal.....	118
Schleifen bis zum Ende.....	120
Alles eine Definitionsfrage.....	122
Mit Routine an die Arbeit!.....	123
Was ist wenn?.....	124
Sei elegant!.....	125
Alles Routine – nächster Teil.....	127
Alles doppelt oder was?.....	129
Fehler abfangen oder Fehler vermeiden?.....	130
Was mach ich nun?.....	131
Alles aktuell?.....	131
Neue Modi.....	131
Volles Programm.....	133
Unterhalb der Routine?.....	135
Bewegung ins Spiel!.....	138
Löschen!.....	141
Feinheiten interaktiver Programme.....	144
Mehrere Formate.....	144
Formatierte Ausgabe.....	147
Gültigkeitsprüfungen.....	148
INTERAKTIVE PROGRAMME – TEIL 2.....	149
Was sucht eine Datei auf dem Bildschirm?.....	149
UNSER NÄCHSTES PROJEKT – DAS HAUSHALTSBUCH.....	150
Einleitung.....	150
Unsere Datenbank.....	151
Vorbereitende Überlegungen.....	156
Dateneingabe auf die einfache Art.....	156
Man nehme Doktor SQL.....	156
Man lasse arbeiten.....	157
Programmablauf.....	160
Der Bildschirm.....	160
Eine feine Bildschirmdatei.....	162
Das Hauptprogramm.....	165
Erster Anfang.....	166
Initialisierungen.....	167
Saubere Programme durch Unterroutinen.....	170
Lass Dich nicht verschachteln!.....	173
Eindeutiges Schreiben.....	177
Subfiles – Die Datei die keine ist?.....	181
Wie wird ein Subfile definiert?.....	181
Wie sieht das Subfile aus?.....	186
F4 - Was darfs denn sein?.....	187
SQL-Auswertungen.....	193
Aufgabenstellung bis zum nächsten Update.....	194
ANHANG 1: ALT ABER GUT.....	195
Was kaufen?.....	195
Technologiebereiche.....	195
Betriebssysteme.....	195
Systeme.....	196
Zubehör.....	198
Bezugsquellen.....	199
Preisspiegel.....	199
Schau mal rein!.....	200
ANHANG 2: AUF MEIN KOMMANDO!.....	207
Wer darf was?.....	207
QSECOFR.....	208
QSYSOPR.....	208
Q...was?.....	208
Woher nimmst Du Dir das Recht?.....	208



ANHANG 3 : AM ANFANG WAR DAS RECHT.....	209
Sicherheitsstufen.....	209
Benutzerprofile.....	210
Benutzerklassen.....	211
Objekteigner und Objektberechtigungen.....	211
Objektberechtigungen.....	211
Befehlsprivilegien und Sonderberechtigungen.....	212
Arbeiten mit Benutzerprofilen.....	213
Mit Profilen arbeiten.....	213
Parameter für Benutzerprofile.....	214
Ein Profil erstellen.....	215
ANHANG 4 – WIE MAN EINEN AUSDRUCK DES COMPILERS LIEST.....	216
Wo ist mein Druck?.....	217
ANHANG 5 – DIE BEISPIELBIBLIOTHEK.....	220
Überblick der Bibliothek LIBMANUAL.....	220
Inhalt.....	221
QEDTKO.....	221
QHHBUCH.....	222
Überblick der Sicherungsdateien zum Download.....	223
QEDTKO.....	223
Sicherungsdateien übertragen.....	223
Weitere Sicherungsdateien.....	224
ANHANG 6 – RPG IM ÜBERBLICK.....	225
Überblick über die Programmiersprache RPG IV.....	225
Spezifikationsarten.....	225
Zyklusprogrammierung.....	227
Indikatoren / Anzeigevariablen.....	228
Das ILE-Konzept auf einen Blick.....	229
Erstellung von Programmen.....	229
Programm-Management und Aktivierungsgruppen.....	230
Fehlersuche mit dem Source Debugger.....	230
ANHANG 99 – GEPLANT IM NÄCHSTEN UPDATE.....	231