

RPG IV pour IBM i : Fondamentaux de la programmation

Durée: 4 Jours Réf de cours: AS06G

Résumé:

Le cours « Atelier sur les fondamentaux de la programmation RPG IV pour IBM i (AS06G) » enseigne les bases du langage de programmation RPG IV pour IBM i. Il s'agit du premier de deux cours qui doivent être suivis dans l'ordre (AS06G, AS10G).

Ce cours offre une présentation complète des caractéristiques et fonctions de base de RPG IV pour la version 7.

Ce cours se concentre entièrement sur les fonctionnalités du compilateur RPG IV version 7 et les techniques qu'il offre. Les fonctionnalités de la version 7 sont abordées.

Les techniques antérieures et la maintenance des programmes écrits à l'aide de techniques héritées, telles que les calculs en format fixe, ne sont pas abordées en classe. Des documents complémentaires et une bibliographie aideront les nouveaux programmeurs RPG IV à assurer la maintenance des applications héritées.

Ce cours n'aborde ni le traitement de l'information ni la programmation en général.

Les participants qui découvriraient la programmation doivent suivre d'autres cours d'Initiation à la programmation ou utiliser de l'auto-formation.

Parmi les autres langages de programmation, on peut citer BASIC, COBOL ou RPG II.

Mis à jour 15/09/2025

Public visé:

Ce cours s'adresse aux programmeurs qualifiés chargés de développer et de maintenir des programmes RPG IV simples écrits à l'aide des dernières fonctionnalités et techniques disponibles dans le compilateur Version 7.

Les programmeurs expérimentés qui découvrent le système Power avec IBM i peuvent également suivre ce cours.

Objectifs pédagogiques:

- A l'issue de la formation, les participants seront capables de :
- Écrire des programmes RPG IV version 7.3 pour produire des rapports.
- Écrire des programmes d'interrogation RPG IV version 7.3 simples qui interagissent avec les affichages.
- Vérifier la liste de compilation, trouver et corriger les erreurs de compilation.
- Maintenir les applications existantes écrites dans le langage RPG IV version 7.3.
- Utiliser de nombreuses fonctions intégrées RPG IV courantes.

Pré-requis:

Une expérience de base en programmation est requise. Le participant doit avoir suivi au moins un cours d'introduction à la programmation, tel que ceux proposés dans les écoles informatiques ou sur Internet.

Le participant doit avoir une connaissance de l'environnement Power i IBM et notamment être capable de :

- Utiliser un PC sous Windows.
- Exécuter des applications PC à l'aide de menus, d'icônes, de barres d'outils, etc.
- Écrire un programme simple dans un autre langage de haut niveau (par exemple, CL, COBOL, BASIC ou RPG II).
- Utiliser les outils IBM i de base, notamment :
- Les commandes CL.
- L'aide en ligne.
- WRKSPLF et les commandes associées pour gérer la sortie
- Les commandes WRKJOB, DSPMSG, DSPJOB, etc. pour effectuer une détermination de base des problèmes

- Utiliser et afficher les files d'attente d'impression IBM i
- Utiliser l'éditeur RSE/LPEX pour créer et gérer des DDS
- Créer et gérer des fichiers physiques et logiques

Après cette formation, nous vous conseillons le(s) module(s) suivant(s):

AS10G RPG IV pour IBM i : Programmation avancée

Contenu:

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">■ Introduction à RPG IV■ Spécifications de codage pour RPG IV■ Représentation et définition des données | <ul style="list-style-type: none">■ Manipulation des données dans les calculs■ Utilisation des fichiers d'impression et d'affichage dans un programme RPG IV■ Programmation structurée, gestion des erreurs, sous-procédures et sous-routines | <ul style="list-style-type: none">■ Utilisation des tableaux, des structures de données et des zones de données■ Accès à la base de données DB2 à l'aide de RPG IV■ Et ensuite ? Cours AS10G |
|---|---|--|

Méthodes pédagogiques :

Un support de cours officiel sera fourni aux participants.

Autres moyens pédagogiques et de suivi:

- Compétence du formateur : Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées et ont au minimum cinq ans d'expérience d'animation. Nos équipes ont validé à la fois leurs connaissances techniques (certifications le cas échéant) ainsi que leur compétence pédagogique.
- Suivi d'exécution : Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est signée par tous les participants et le formateur.
- En fin de formation, le participant est invité à s'auto-évaluer sur l'atteinte des objectifs énoncés, et à répondre à un questionnaire de satisfaction qui sera ensuite étudié par nos équipes pédagogiques en vue de maintenir et d'améliorer la qualité de nos prestations.

Délais d'inscription :

- Vous pouvez vous inscrire sur l'une de nos sessions planifiées en inter-entreprises jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la formation sous réserve de disponibilité de places et de labs le cas échéant.
- Votre place sera confirmée à la réception d'un devis ou "booking form" signé. Vous recevrez ensuite la convocation et les modalités d'accès en présentiel ou distanciel.
- Attention, si cette formation est éligible au Compte Personnel de Formation, vous devrez respecter un délai minimum et non négociable fixé à 11 jours ouvrés avant le début de la session pour vous inscrire via moncompteformation.gouv.fr.

Accueil des bénéficiaires :

- En cas de handicap : plus d'info sur globalknowledge.fr/handicap
- Le Règlement intérieur est disponible sur globalknowledge.fr/reglement