

¿ Como personalizar la gestión del desarrollador en un Gran Sistema ? (I)

0

Personalización de las gestiones habituales del desarrollador mediante el uso de menús (I)

0

Creación de un Menú para el desarrollador en un gran sistema (I)

Hace tiempo que vengo examinando los catálogos de shareware, y he tenido ocasión de convencerme de que son muchos los usuarios de PC que prefieren hacer uso de un menú para gestionar sus programas de aplicación y utilidades en lugar de escribir cada vez el comando a ejecutar; y, por otra parte, al llevarlo a la practica, también he podido comprobar que son innumerables las ventajas que esto acarrea, pues no se deja a la memoria humana la gestión de los nombres de los programas ni los parámetros necesarios para ejecutar un programa determinado.

En los grandes sistemas ocurre algo parecido, solo que por regla general es el personal del departamento de sistemas quien se encarga de preparar los paneles o menús encadenados que permitirán al desarrollador llamar a las distintas utilidades del sistema, por lo que a este ultimo solo le queda el recurso de usar lo que otros han hecho para él, o usar la línea de comando para escribir cada vez el comando que desea ejecutar con todos sus parámetros.

El presente articulo pretende conducir al programador a personalizar su gestión de desarrollo en un gran sistema, entendiendo por tal a las maquinas que soportan los sistemas operativos: MVS en IBM y VMS en DIGITAL.

IBM: Panel de Selección de ISPF bajo TSO

En este entorno, el sistema operativo es el MVS, y el desarrollador para poder hacer uso de esta utilidad debe estar trabajando bajo TSO, pues de esta forma podrá invocar los servicios de ISPF que permiten ejecutar un panel de selección o menú.

El ejemplo que va a servir de hilo conductor de esta parte del articulo, utiliza como lenguaje de comandos el lenguaje de CLIST que acompaña al sistema operativo, si bien puede usarse cualquier otro lenguaje como mostraré en próximos artículos.

Definición del panel:

La definición del panel del ejemplo se muestra en la **figura 1**. A la vista de su definición, se puede distinguir en ella las 5 secciones que se estudian a continuación, todas ellas precedidas del símbolo ')':

```
)ATTR DEFAULT(%+~)
)BODY
+-----%MENU PRINCIPAL DE JMP+-----
%OPCION ==>~ZCMD
%
%
%
%          1 +Listar librerias alocaas +
%          2 +Tratar librerias alocaas +
%          3 +Editar fichero          +
%          4 +Programar PFs          +
%          5 +Menu utilidades auxiliares +
%
%          X +SALIR DEL MENU          +
%
%
)INIT
  &ZPRIM = YES
  .HELP = USRH100
```

```

)PROC
&ZSEL = TRANS(TRUNC(&ZCMD,'.'))
          1, 'CMD(LISTA)'
          2, 'CMD(EX ' 'DESJMP.UTILIDAD(JMPALO00)'' )'
          3, 'PANEL(ISREDM01)'
          4, 'PGM(ISPOPT) PARM(ISPOPT3)'
          5, 'PANEL(MENU0010)'
          X, 'EXIT'
          ' ',' '
          *, '? ' )
)END

```

Figura 1

)ATTR

Esta sección define los caracteres que tienen un significado especial en este panel. Así, los caracteres definidos para las clases genéricas por defecto son :

- (%) Carácter que esta asociado al atributo de texto intensificado
- (+) Carácter que define el comienzo de texto normal.
- (~) Carácter que define que la variable que le sigue es de entrada

)BODY

Esta sección define la imagen de la pantalla, casi como la vera el usuario cuando se ejecute el panel, y digo 'casi' ya que en esta sección intervienen los caracteres definidos en la sección anterior, y los nombres de las variables, tal y como puede apreciarse en la definición adjunta.

La primera línea, se compone solo de texto, guiones con atributo normal, literales en intensificado, hasta que aparece el carácter '+' que define para el resto de la línea (guionado final) el atributo de texto normal.

La segunda línea contiene un texto en intensificado, delimitado por el carácter que define el comienzo de la variable de entrada ZCMD. La longitud de esta variable viene limitado por la posición del carácter delimitador '+'

El resto de líneas de esta sección solo presentan el numero de la opción en intensificado y lo que representa cada opción con atributo normal.

)INIT

Esta sección define los procesos que se ejecutaran antes de presentar el panel, y que utilizaremos para cargar las siguientes variables:

ZPRIM = YES

carga en la variable ZPRIM del sistema el valor YES, con lo cual se le indica al sistema que éste es un panel raíz. Esto significa que cuando, estando en niveles inferiores, se especifique =5.3 el sistema entenderá que partiendo de este panel raíz se desea ejecutar la opción 5, la cual nos lleva a otro panel de selección o menú, del cual se elige la opción 3. Como es de suponer, esta opción solo se especifica en el caso de que se desee que sea 'raíz'.

.HELP = JMP001P

carga la variable del sistema .HELP con el nombre del panel que servirá de help cuando se ejecute el comando HELP (normalmente asociado a la PF1)

)PROC

Esta sección define los procesos que se ejecutaran después de que se pulse la tecla INTRO. Al ser un panel de selección normalmente hará uso de las siguientes funciones:

variable1=TRUNC(variable2,'caracter')

Esta función carga en **variable1** el valor obtenido al truncar la **variable2** por el carácter especificado como segundo argumento de la función.

variable3 = TRANS(variable4 par1 par2 ...)

donde **par1** representa la pareja **codigo1,valor1**
par2 representa la pareja **codigo2,valor2** etc.

Esta función devuelve en **variable3** el **valor_x** asociado al **código_x** del **par_x** que coincida con el valor especificado en **variable4**.

Combinando ambas funciones, y suponiendo que se haya escrito el valor **5.3** en la variable de entrada de la selección ZCMD, resulta lo siguiente:

La función TRUNC devuelve el valor **5** pues trunca por el punto.

La función TRANS busca entre los distintos pares especificados aquel que coincide con el valor **5**, por lo que devuelve '**PANEL(MENU0010)**' como valor de la variable **ZSEL**.

En el ejemplo propuesto, figuran dos pares especiales, cuyo significado es el siguiente:

'','' Este par especifica que si no selecciona nada, devuelva nada, por lo que indirectamente se especifica que se mantenga en el mismo panel.

*,'?' Este par especifica que si el valor especificado en **variable4** no coincide con ningún código previo, muestre el mensaje de OPCIÓN INVALIDA.

En el ejemplo presentado, la opción **1** invoca al comando de TSO: **LISTA** que presenta todas las librerías que se encuentran asignadas (alocadas) a nuestro entorno.

La opción **2** invoca a la clist que se estudio en el numero de julio, y que permite tratar de forma automática las librerías del entorno haciendo uso del comando anterior.

La opción **3** invoca al panel del editor del **ISPF**

La opción **4** invoca a un programa del sistema, concretamente al programa que permite programar las PF's.

La opción **X** retorna al menú anterior.

)END

Esta sección es una sección vacía, es decir que solo especifica el final de la definición del panel, y no puede contener ningún argumento.

¿Cómo invocar al panel?

Cada panel debe ser un miembro de una librería de paneles alocada previamente. Para lo cual, si suponemos que la definición del panel que se muestra en la figura 1 tiene por nombre **DSN=DESJMP.PANELES(MENURAIZ)** puede ejecutarse la clist siguiente, que debe ser escrita en mayúsculas:

```
/* **** clist : MENURAIZ ***** */
PROC O
ISPEXEC LIBDEF ISPPLIB +
          DATASET ID('DESJMP.PANELES')
ISPEXEC SELECT PANEL(MENURAIZ)
EXIT
/* ***** */
```

Y la anterior clist, suponiendo que tenga por nombre **DSN=DESJMP.JMP.CLIST** puede invocarse directamente desde línea de comando, escribiendo:

TSO EXEC 'DESJMP.JMP.CLIST'

para que aparezca el panel de la *figura 2*, aunque si el usuario tiene por prefijo **DESJMP** bastaría con escribir en línea de comando para ejecutar la misma clist:

TSO EX JMP

```
----- MENU PRINCIPAL DE JMP -----
OPCION ==>

      1  Listar librerias alocadas
      2  Tratar librerias alocadas
      3  Editar fichero
      4  Programar PFs
      5  Menu utilidades auxiliares

      X  SALIR DEL MENU
```

Figura 2

Y, como el espacio no perdona, dejo para el próximo mes la confección de un menú en **DIGITAL**, no obstante, para aquellos que quieran intentarlo, en el disquete que acompaña a la revista, se adelanta el fuente de dicho menú.