



# Inhaltsverzeichnis

**Bildverzeichnis**

**Listings-Verzeichnis**

**Danksagung**

**Einführung**

Wie ist dieses Buch aufgebaut? ..... Einführung - S.3

Datenbank-Utilities zur Analyse und Verwaltung  
von DB2/400-Dateien. .... Einführung - S.3

Utilities zur Bedienung und Verwaltung Ihrer AS/400. .... Einführung - S.4

Programmier-Utilities, die Ihre Programme aufwerten können. .... Einführung - S.5

Kommunikations-Utilities, die Sie bei der Verwaltung einer AS/400 im Netzwerk unterstützen. .... Einführung - S.6

Unterstützung..... Einführung - S.7

Ihre eigenen Utilities entwickeln ..... Einführung - S.8

## **Abschnitt 1**

### **Datenbank-Utilities ..... Teil1 - S. 1**

#### **Kapitel 1**

##### **Display Record Format ..... Kap. 1 - S. 1**

Benutzen des Befehls ..... Kap. 1 - S. 3

Die Stärken von APIs ..... Kap. 1 - S. 6

Ausreizen bis an die Leistungsgrenzen ..... Kap. 1 - S. 7

Abschließender Gedanke ..... Kap. 1 - S. 8

#### **Kapitel 2**

##### **Display Record Count ..... Kap. 2 - S. 1**

Benutzen des Befehls ..... Kap. 2 - S. 2

Funktionsweise des Codes ..... Kap. 2 - S. 4

Weitere Einsatzgebiete ..... Kap. 2 - S. 4

#### **Kapitel 3**

##### **Display Access Path ..... Kap. 3 - S. 1**

Benutzen des Befehls ..... Kap. 3 - S. 2

Aufschlüsselung des Sourcecodes ..... Kap. 3 - S. 5

DSPACCPTH soll Ihr Reiseführer sein ..... Kap. 3 - S. 7

#### **Kapitel 4**

##### **Reorganisieren von Bibliotheken ..... Kap. 4 - S.1**

Übersicht ..... Kap. 4 - S.3

Sortieren der Felder ..... Kap. 4 - S.5

**Kapitel 5**

<b>Display Trigger Description .....</b>	<b>Kap. 5 - S. 1</b>
Benutzen des DSPTRGD-Befehls .....	Kap. 5 - S. 2
Wie funktioniert alles .....	Kap. 5 - S. 5
Einfach ausprobieren .....	Kap. 5 - S. 6

**Kapitel 6**

<b>Execute SQL-Statement .....</b>	<b>Kap. 6 - S. 1</b>
Was kann EXCSQLSTM alles.....	Kap. 6 - S. 2
Arbeiten mit EXCSQLSTM .....	Kap. 6 - S. 3
Wie funktioniert es .....	Kap. 6 - S. 6
Vorschläge und Einschränkungen .....	Kap. 6 - S. 7
Installation von EXCSQLSTM .....	Kap. 6 - S. 8
Ein nützliches Tool .....	Kap. 6 - S. 8

## Abschnitt 2

### **Operations-Utilities..... Teil 2 - S. 1**

#### **Kapitel 7**

**Attention Program ..... Kap. 7 - S. 1**

Konfiguration und Implementierung ..... Kap. 7 - S. 2

Die Interne Verarbeitung..... Kap. 7 - S. 7

Zusammenfassung ..... Kap. 7 - S. 11

#### **Kapitel 8**

**Display Save Information ..... Kap. 8 - S. 1**

Übersicht..... Kap. 8 - S. 2

Die einzelnen Komponenten..... Kap. 8 - S. 7

Überlegungen..... Kap. 8 - S. 8

#### **Kapitel 9**

**Work With Save File Objects ..... Kap. 9 - S. 1**

Benutzen des Befehls..... Kap. 9 - S. 4

Genauere Betrachtung ..... Kap. 9 - S. 7

List Panel ..... Kap. 9 - S. 8

API-Calls ..... Kap. 9 - S. 10

Zusammenfassung ..... Kap. 9 - S. 12

**Kapitel 10**

<b>Work with Command Stack</b> .....	<b>Kap. 10 - S. 1</b>
Ein besserer Weg .....	Kap. 10 - S. 2
Die Einzelheiten .....	Kap. 10 - S. 5
Befehle in Hülle und Fülle .....	Kap. 10 - S. 7

**Kapitel 11**

<b>Job Queue Monitor</b> .....	<b>Kap. 11 - S. 1</b>
Wie wird es benutzt? .....	Kap. 11 - S. 2
Wie funktioniert es? .....	Kap. 11 - S. 4
Starten des Monitors .....	Kap. 11 - S. 5
Beenden des Monitors .....	Kap. 11 - S. 6
Das Monitorprogramm .....	Kap. 11 - S. 6
Eine Vorlage für andere Überwachungszwecke ....	Kap. 11 - S. 7

**Kapitel 12**

<b>Display User Screen</b> .....	<b>Kap. 12 - S. 1</b>
Was macht das Utility? .....	Kap. 12 - S. 2
Implementierung .....	Kap. 12 - S. 5
Ein Blick auf den Code .....	Kap. 12 - S. 5
Überlegungen .....	Kap. 12 - S. 7
Das Schließen der Lücke .....	Kap. 12 - S. 8

**Kapitel 13**

**Find Job Descriptions With Objects ..... Kap. 13 - S. 1**

JOB ..... Kap. 13 - S. 5

LIB ..... Kap. 13 - S. 5

JOBQ ..... Kap. 13 - S. 6

OUTQ ..... Kap. 13 - S. 6

USER ..... Kap. 13 - S. 6

PRTDEV ..... Kap. 13 - S. 6

OUTPUT ..... Kap. 13 - S. 6

Wie funktioniert FNDJOBDOBJ? ..... Kap. 13 - S. 8

Besser sicher als traurig! ..... Kap. 13 - S. 12

## Abschnitt 3

### Programming-Utilities ..... Teil 3 - S. 1

#### Kapitel 14

##### Display User Space ..... Kap. 14 - S. 1

Verwenden des Befehls ..... Kap. 14 - S. 2

Wie funktioniert das Utility? ..... Kap. 14 - S. 5

Ein nützliches Entwicklungstool ..... Kap. 14 - S. 7

#### Kapitel 15

##### Convert O-Specs to

##### Printer File ..... Kap. 15 - S. 1

Was macht das Utility? ..... Kap. 15 - S. 2

Wie funktioniert das Utility? ..... Kap. 15 - S. 6

Einschränkungen ..... Kap. 15 - S. 8

Eine echte Zeitersparnis ..... Kap. 15 - S. 9

#### Kapitel 16

##### Indent RPG III Source ..... Kap. 16 - S. 1

Benutzen des INDRPGSRC-Befehls ..... Kap. 16 - S. 4

IBM Version ..... Kap. 16 - S. 7

Machen Sie den INDRPGSRC-Test ..... Kap. 16 - S. 8



## **Kapitel 17**

<b>Indent RPG IV Source .....</b>	<b>Kap. 17 - S. 1</b>
Benutzen des Utilites .....	Kap. 17 - S. 3
Verstehen des Codes .....	Kap. 17 - S. 6
Überlegungen.....	Kap. 17 - S. 8
Mögliche Verbesserungen.....	Kap. 17 - S. 9

## **Kapitel 18**

<b>Convert RPG IV Expressions .....</b>	<b>Kap. 18 - S. 1</b>
Benutzen des Befehls.....	Kap. 18 - S. 3
Wie funktioniert's?.....	Kap. 18 - S. 4
Wann sollten Sie dieses Utility benutzen.....	Kap. 18 - S. 6

## **Kapitel 19**

<b>Check Stack.....</b>	<b>Kap. 19 - S. 1</b>
Wie wird das Utility benutzt? .....	Kap. 19 - S. 2
Wie funktioniert CHKSTK? .....	Kap. 19 - S. 5
Überlegungen.....	Kap. 19 - S. 7

## **Kapitel 20**

<b>Spell Check Text .....</b>	<b>Kap. 20 - S. 1</b>
Einführung des Spell Check Text Utility .....	Kap. 20 - S. 2
Erstellen eines Anwender-Wörterbuches.....	Kap. 20 - S. 5
Implementierung des Spell Check Text Utility .....	Kap. 20 - S. 7
Wie funktioniert das Spell Check Utility .....	Kap. 20 - S. 9
Rechtschreibfehler? Es ist Hilfe in Sicht .....	Kap. 20 - S. 11

**Kapitel 21**

**Soundex ..... Kap. 21 - S. 1**  
Wie funktioniert Soundex? ..... Kap. 21 - S. 3  
Der RPG-Code ..... Kap. 21 - S. 6  
Viele Einsatzgebiete ..... Kap. 21 - S. 9

## **Abschnitt 4**

### **Communications-Utilities..... Teil 4 - S. 1**

#### **Kapitel 22**

##### **Send Network Objects ..... Kap. 22 - S. 1**

Eine einfachere Möglichkeit ..... Kap. 22 - S. 2

SNDNETOBJ im Einsatz ..... Kap. 22 - S. 3

Die inneren Werte von SNDNETOBJ ..... Kap. 22 - S. 4

Die Empfangsseite ..... Kap. 22 - S. 5

System-Setup ..... Kap. 22 - S. 6

Verbesserungsvorschläge ..... Kap. 22 - S. 7

#### **Kapitel 23**

##### **Send Configuration Message ..... Kap. 23 - S. 1**

Wie wird das Utility benutzt ..... Kap. 23 - S. 2

Wie funktioniert das Utility ..... Kap. 23 - S. 5

Jedes kleine Bi(t)chen hilft! ..... Kap. 23 - S. 7

#### **Kapitel 24**

##### **Work with LPR ..... Kap. 24 - S. 1**

Benutzen des Utilities ..... Kap. 24 - S. 3

Die inneren Zusammenhänge ..... Kap. 24 - S. 6

Mögliche Verbesserungen ..... Kap. 24 - S. 9

**Kapitel 25****Remote Command ..... Kap. 25 - S. 1**

Benutzen von RMTCMD ..... Kap. 25 - S. 2

Überlegungen zu Spooldateien ..... Kap. 25 - S. 5

Wie funktioniert das Utility? ..... Kap. 25 - S. 6

Was nun? ..... Kap. 25 - S. 8

**Anhang ..... Anhang - S. 1**

Installation des Sourcecodes ..... Anhang - S. 1

Überblick ..... Anhang - S. 2

Für V3R1 oder höher diese Befehle benutzen: ..... Anhang - S. 5

# b

## Bildverzeichnis

Bild 1.1: Die DSPRCDFMT-Eingabeaufforderung	Kap. 1 - S. 3
Bild 1.2: Display Record Format Bildschirm .....	Kap. 1 - S. 4
Bild 2.1: Die DSPRCDCNT-Eingabeaufforderung	Kap. 2 - S. 2
Bild 2.2: Das Display Record Count Fenster .....	Kap. 2 - S. 3
Bild 3.1: Die DSPRACCPH-Eingabeaufforderung .....	Kap. 3 - S. 3
Bild 3.2: Die Display Access Path Anzeige .....	Kap. 3 - S. 4
Bild 4.1: Die RGZLIB-Eingabeaufforderung .....	Kap. 4 - S.3
Bild 5.1: Der DSPTRGD-Befehl .....	Kap. 5 - S. 3

Bild 5.2: Der DSPTRGD-Befehl .....	Kap. 5 - S. 4
Bild 6.1: Die EXCSQLSTM-Eingabeaufforderung	Kap. 6 - S. 4
Bild 7.1: Das Attention-Programm Fenster .....	Kap. 7 - S. 3
Bild 7.2: Befehle in die SEU eingeben .....	Kap. 7 - S. 4
Bild 7.3: Das Attention-Programm Fenster nach der Eingabe von Befehlen .....	Kap. 7 - S. 6
Bild 8.1: Die DSPSAVINF-Eingabeaufforderung ..	Kap. 8 - S. 3
Bild 8.2: Der Save Information Bildschirm .....	Kap. 8 - S. 4
Bild 8.3: Der Save Information Alternate View .....	Kap. 8 - S. 5
Bild 9.1: Die WRKSAVFOBJ-Eingabeauf- forderung .....	Kap. 9 - S. 4
Bild 9.2: Work With Save File Objects Bildschirm .....	Kap. 9 - S. 6
Bild 10.1: Der Work with Command Stack Bildschirm .....	Kap. 10 - S. 3
Bild 11.1: Die STRJOBQMON-Eingabeauf- forderung .....	Kap. 11 - S. 3
Bild 11.2: Die ENDJOBQMON-Eingabeauf- forderung .....	Kap. 11 - S. 4
Bild 12.1: Beispielanzeige aktiver Jobs .....	Kap. 12 - S. 3
Bild 12.2: Anzeigen eines Jobs mit DSPUSRSCN	Kap. 12 - S. 4
Bild 13.1: Die FNDJOBDOBJ-Eingabeauf- forderung .....	Kap. 13 - S. 4
Bild 13.2: Beispielausgabe FNDJOBDOBJ .....	Kap. 13 - S. 7
Bild 14.1: Die DSPUSRSPC-Eingabeauf- forderung .....	Kap. 14 - S. 3
Bild 14.2: Laufender DSPUSRSPC-Befehl.....	Kap. 14 - S. 5

Bild 15.1: Die CVTTOPRTF-Eingabeaufforderung .....	Kap. 15 - S. 3
Bild 15.2: O-Spec Beispiel .....	Kap. 15 - S. 5
Bild 15.3: Beispiel in DDS konvertiert.....	Kap. 15 - S. 5
Bild 16.1: Gewöhnlicher RPG-Code (nicht eingerückt) .....	Kap. 16 - S. 2
Bild 16.2: Eingerückter RPG-Code .....	Kap. 16 - S. 3
Bild 16.3: INDRPGSRC-Eingabeaufforderung ...	Kap. 16 - S. 4
Bild 17.1: Die INDILERPG-Eingabeaufforderung .....	Kap. 17 - S. 3
Bild 17.2: Beispielausgabe INDILERPG .....	Kap. 17 - S. 5
Bild 18.1: Beispielcode vor der Konvertierung ...	Kap. 18 - S. 2
Bild 18.2: Beispielcode nach der Konvertierung ..	Kap. 18 - S. 2
Bild 18.3: CVTRPGEXP-Eingabeaufforderung...	Kap. 18 - S. 3
Bild 19.1: Sourcecode-Ausschnitt des Programms EMPINQ .....	Kap. 19 - S. 4
Bild 19.2: Sourcecode-Ausschnitt des Programms DEPTINQ .....	Kap. 19 - S. 4
Bild 20.1: Das Spell Check Fenster (Seite 20-3) ..	Kap. 20 - S. 3
Bild 20.2: Die SPLCHKTXT-Eingabeaufforderung .....	Kap. 20 - S. 8
Bild 21.1: Soundex Testprogramm .....	Kap. 21 - S. 8
Bild 22.1: Die SNDNETOBJ-Eingabeaufforderung .....	Kap. 22 - S. 3
Bild 23.1: Die SNDCFGMSG-Eingabeaufforderung .....	Kap. 23 - S. 3
Bild 24.1: Die WRKLPR-Eingabeaufforderung...	Kap. 24 - S. 3

Bild 24.2: Die Work with LPR Anzeige ..... Kap. 24 - S. 4

Bild 24.3: Eingabeaufforderung des  
LPR-Befehls ..... Kap. 24 - S. 5

Bild 25.1: Die RMTCMD-Eingabeauf-  
forderung ..... Kap. 25 - S. 3