

# ILE – MISE EN OEUVRE

<b>Objectifs :</b>	<b>Maîtriser les concepts de l'ILE. Connaître ses déclinaisons dans les principaux langages de l'iSeries.</b>
<b>Pré-requis :</b>	<b>Maîtrise des principaux langages concernés (RPG IV, CLP)</b>
<b>Public :</b>	<b>Développeurs</b>
<b>Durée :</b>	<b>2 jours</b>

## INTRODUCTION

- Les nouveaux langages : ILE
- Les anciens langages : OPM
- Méthodes de programmation

## LES GROUPES D'ACTIVATION

- Définition et principe
- Limitation et portée
- Groupes définis par le système
- Groupes d'activation par défaut
- Groupe QILE
- Gestion des groupes
- Groupes nommés
- Suppression des groupes en mémoire
- Groupes et appels récursifs

## LES FONCTIONS ET PROCEDURES

- Création et gestion
- Utilisation de programmes externes
- Mots-clés : VALUE, CONST, ...
- Fonctions et procédures internes
- Utilisations du Java
- Persistance des informations STATIC
- Appel avec et sans passage de paramètres
- Définition
- Variables locales et variables globales
- Masquer l'appel des procédures/fonctions

## LES MODULES

- Appels entre modules
- Appels entre modules et programmes
- Création avec corps principal RPG IV et CLP
- Création sans corps principal : RPG IV
- Définition

## CREATION DE PROGRAMMES

- Mise à jour des programmes
- Notion de procédure d'entrée de programme : PEP
- Structuration des programmes modulaires

## LES PROGRAMMES DE SERVICE

- Avantages et inconvénients
- Définition et principe
- Intégration dans un programme
- Gestion
- Portée : le source d'exportation
- Mise à jour
- Création

## LES REPERTOIRES DE LIAGE

- Définition et principe
- Création
- Avantages et inconvénients
- Gestion
- Mise à jour
- Intégration dans un programme



[www.arcadsoftware.com](http://www.arcadsoftware.com)