



Extrait du Environnement iSeries

<http://xdocs400.com/spip.php?article14>

Comment programmer la touche repro en Adélia ?

- Les articles -



Date de mise en ligne : mardi 18 mai 2004

Description :

La touche "REPRO" (appelée aussi "DUP" sur certains claviers) est une touche appréciée des utilisateurs qui doivent effectuer des saisies répétitives et souvent similaires.

Environnement iSeries

La touche "REPRO" (appelée aussi "DUP" sur certains claviers) est une touche appréciée des utilisateurs qui doivent effectuer des saisies répétitives et souvent similaires telles que des saisies d'écritures, de factures ou d'encaissements. L'utilisation est simple : après avoir saisi une première écriture comptable, l'utilisateur peut utiliser la touche REPRO sur les zones à dupliquer plutôt que ressaisir le contenu de ces zones. Les zones sur lesquelles l'utilisateur a pressé la touche REPRO apparaissent remplies d'astérisques. Lorsque l'utilisateur validera sa saisie en pressant la touche ENTREE, les astérisques seront remplacées par le contenu des zones de la précédente saisie.

Sur la maquette du programme, les zones doivent être déclarées en "duplication" autorisée. Il faut utiliser l'instruction REPRODUIRE, derrière laquelle doivent être indiquées toutes les variables dont le contenu peut être dupliqué. L'instruction REPRODUIRE doit être placée au début du paragraphe VERIFICATION. Si la duplication concerne des zones de sous-fichiers, il faut placer l'instruction REPRODUIRE derrière l'instruction GESTION_SFL. Dans ce cas, elle a pour effet de reproduire la zone de la ligne précédente du sous-fichier.

REMARQUE : l'instruction REPRODUIRE fonctionne avec le générateur RPG d'ADELIA, mais ne fonctionne pas avec le générateur C.

Je vous invite à consulter la documentation d'ADELIA pour voir un exemple d'utilisation de cette instruction.