



Extrait du Environnement iSeries

<http://xdocs400.com/spip.php?article20>

Utilisation de l'instruction CLICHE_MEMOIRE.

- Les articles -



Date de mise en ligne : mardi 18 mai 2004

Description :

Une instruction ADELIA méconnue mais cependant très pratique est l'instruction CLICHE_MEMOIRE. Elle permet de déclencher un cliché de la mémoire lors de l'exécution du programme.

Environnement iSeries

Une instruction ADELIA méconnue mais cependant très pratique est l'instruction **CLICHE_MEMOIRE**. Comme son nom l'indique, elle permet de déclencher un cliché de la mémoire lors de l'exécution du programme (les initiés parleraient d'un "cliché RPG formaté"). Elle peut être placée n'importe où dans votre programme et peut être insérée dans un test afin d'être déclenchée seulement dans certaines conditions. Par exemple, vous avez une boucle de lecture sur un fichier particulier et vous savez que vous avez un problème avec un enregistrement précis du fichier, rien ne vous empêche alors de déclencher un **CLICHE_MEMOIRE** lorsque vous arrivez sur l'enregistrement en question. De même, vous savez que quelque chose ne fonctionne pas dans un calcul complexe, rien ne vous empêche de placer votre **CLICHE_MEMOIRE** dans ce calcul et de le déclencher si vous détectez que vous n'arrivez pas au résultat prévu.

ATTENTION : CLICHE_MEMOIRE ne peut être utilisé qu'avec la version d'ADELIA générant du RPG.

En fait, l'instruction CLICHE_MEMOIRE constitue un outil complémentaire du Debugger et peut parfois permettre de s'en passer. D'autant que si vous parvenez à cibler précisément votre problème, vous pouvez déclencher le cliché au moment adéquat.

L'inconvénient est qu'il faut insérer l'instruction CLICHE_MEMOIRE dans le source et le recompiler, sans oublier de l'enlever dans la version définitive du programme. Mais c'est un inconvénient mineur compte tenu du fait que l'absence d'observabilité dans les programmes oblige très souvent à recompiler le programme pour le "déboguer".

N.B. : L'équivalent RPG de l'instruction CLICHE_MEMOIRE est l'instruction DUMP

Exemple d'utilisation :

```
W20A = 'DUMP 01'
```

```
CLICHE_MEMOIRE W20A
```