



Extrait du Environnement iSeries

<http://xdocs400.com/spip.php?article312>

# Comment monitorer une erreur en RPG ?

- Les articles -



Date de mise en ligne : mercredi 4 octobre 2006

## **Description :**

Comment monitorer une erreur en rpg ? Utile par exemple lorsque l'on souhaite monitorer l'exécution d'une commande CLP.

---

**Environnement iSeries**

---

## Comment monitorer une erreur en rpg ? Utile par exemple lorsque l'on souhaite monitorer l'exécution d'une commande CLP. Cet article présente une méthode en free rpg.

### Méthode en free rpg

En free rpg :

- Utiliser un groupe monitor pour tester les erreurs sur les opérations entre le monitor et les premières opérations on-error.
- Pour intercepter l'erreur qui nous intéresse, on utilise les mots réservés \*Program et \*File sur l'opération On- Error :
- Utilisez la data structure du programme (position 40 à 46 , EXCP\_TYPE et EXCP\_NUM) pour monitorer finement des messages particuliers.
- Utilisez les datas structures fichiers pour monitorer les erreurs sur les fichiers.

```
D Err_Status      s              5I 0

* -----
* Exécution de commande CLP
* -----

D Commande       S              250
D CLPCMD         PR              EXTPGM('QCMDEXC')
D cmd            250
D cmdlen         15P 5 CONST

DMYPSDS          SDS              noopt qualified
D PROC_NAME      *PROC
D PGM_STATUS     *STATUS
D PRV_STATUS     16             20S 0
D LINE_NUM       21             28
D ROUTINE        *ROUTINE
D PARS           *PARMS
D EXCP_TYPE      40             42
D EXCP_NUM       43             46
D PGM_LIB        81             90
D EXCP_DATA      91             170
D EXCP_ID        171            174
D DATE           191            198
D YEAR           199            200S 0
D LAST_FILE      201            208
D FILE_INFO      209            243
D JOB_NAME       244            253
D USER           254            263
D JOB_NUM        264            269S 0
D JOB_DATE       270            275S 0
D RUN_DATE       276            281S 0
D RUN_TIME       282            287S 0
D CRT_DATE       288            293
```

## Comment monitorer une erreur en RPG ?

---

D CRT_TIME	294	299
D DATE	191	198
D YEAR	199	200S 0
D LAST_FILE	201	208
D FILE_INFO	209	243
D JOB_NAME	244	253
D USER	254	263
D JOB_NUM	264	269S 0
D JOB_DATE	270	275S 0
D RUN_DATE	276	281S 0
D RUN_TIME	282	287S 0
D CRT_DATE	288	293
D CRT_TIME	294	299
D CPL_LEVEL	300	303
D SRC_FILE	304	313
D SRC_LIB	314	323
D SRC_MBR	324	333
D PROC_PGM	334	343
D PROC_MOD	344	353

```
/free
// -----
//  Création du fichier de travail dans QTEMP.
//  -----
Monitor;
Commande = 'CRTPF FILE(QTEMP/TMPSPLF2PF) ' +
'          RCDLEN(210) '
CLPCMD(Commande:%size(Commande));
On-error *program;
Err_Status = MYPSDS.PGM_STATUS;
// Faire quelque chose. Sinon autant
// laisser planter le programme
// Monitorer les erreurs sans action
// est dangereux.
Endmon;
/end-free
```

### Liens connexes

- [Data structure programme](#)
- [Data structure fichier](#)