

Tomáš  
Oberhuber

Uživatelská  
rozhraní v  
z/OS

ISPF

Práce s data  
sety

# Tomáš Oberhuber

Faculty of Nuclear Sciences and Physical Engineering  
Czech Technical University in Prague

1 Uživatelská rozhraní v z/OS

2 ISPF

3 Práce s data sety

S z/OS lze pracovat pomocí:

- USS = Unix System Services
- TSO/E = Time Sharing Option/Extensions - příkazová řádka
- ISPF = Interactive System Productivity Facility - rozhraní pro TSO/E založené na kolekci menu

Uživatelská  
rozhraní v  
z/OS

## ISPF

Práce s data  
sety

```

K3270-4 141.202.28.20
File Options

Computer Associates International
Islandia Data Center

OPT]0H ==>                                     OBET080
                                                CATSO
                                                07-10/06
                                                11:37
                                                ME44
                                                AAAAAAAAA
                                                PAAAAAAAA
        C Color Graphics Terminal Products    CCCC      AAAAA  AAAAA
        D Program Development Facility       CCCC      AAAAA  AAAAA
        0 SDSF                                CCCC      AAAAA  AAAAA
        S SMP/E                               CCCC      AAAAA  AAAAA
        T Tutorial                            CCCC      AAAAA  AAAAA
        I ISPF                                CCCC      AAAAA  AAAAA
        X Exit                                  CCCCC  AAAAA  AAAAA
                                                CC AAAAA  AAAAA
                                                AAAAA
                                                AAAAA 9999 000
                                                AAAAA 9 9 0 0 sss AAAAA
                                                9999 0 0 s
                                                9 0 0 sss
                                                9 000 sss

MORE OPTIONS AVAILABLE UNDER OPTION P.9
Enter END to exit from ISPF

F1=HELP      F2=SPLIT    F3=END      F4=RETURN   F5=RFIND    F6=CHANGE
F7=LP        F8=DOWN     F9=SWAP    F10=LEFT   F11=RIGHT   F12=RETRIEVE

445506.2      084/034
```

# Základy ovládání ISPF

Příkazy se zadávají na řádek nadepsaný `OPTION =====>`

- lze zadat znak nebo číslo určující položku menu
- příkaz pro ISPF

## Funkční klávesy

- popis ve spodní části obrazovky (PFSHOW ON/OFF)
- F3 - význam jako Escape = ukončení programu, vyskočení z menu
- F1 - nápověda
- F2 - rozdělení obrazovky v místě kurzoru
  - pomocí příkazu SPLIT, SPLIT NEW lze vytvářet nové logické obrazovky
- F9 - přepnutí mezi logyckými obrazovkami
  - SWAP, SWAP LIST, SWAP num
- F7/F8 - skrolování nahoru a dolu
  - tuto možnost indikuje nápis SCROLL
  - lze měnit krok skrolování
    - P - PAGE - stránk
    - H - HALF - půl stránky
    - C - CSR - řádek
- F10/F11 - skrolování doleva a doprava

# Základy ovládání ISPF

## Pohyb v menu

Mezi jednotlivými menu se pohybujeme zadáním čísla (písmenka) položky.

Zkráceně lze psát např. 3.4 místo 3, Enter, 4.

## Prohlížení obsahu

- zvolíme nabídku 1 - BROWSE
- napsat data set, který chceme zobrazit
  - mezi jednotlivými vstupními poli se lze pohybovat pomocí klávesy <Tab>
  - použijeme pole DATA SET NAME
  - zde je nutné název uzavřít mezi apostrofy, jinak se automaticky připojí ID uživatele jako HLQ
  - příklad 'SYS1.PARMLIB'
  - zobrazí se seznam členů
  - před název lze napsat
    - v - view pro prohlížení
    - e - edit pro editaci



- pomocí volby 3.2 v hlavním menu -> DATA SET UTILITY
- zadat název
  - lze použít ISPF Library: Project - Group - Type
  - Project = HLQ - musí být user id
  - například USERID.INTRO.NEWPS,  
USERID.INTRO.NEWPDS
    - A - Allocate new data set
    - R - Rename entire data set
    - D - Delete entire data set
    - blank - Data set information

# Alokování nového data setu

- pro alokaci musíme zadat údaje o velikosti data setu a typ
- DIRECTORY BLOCKS - velikost adresáře pro PDS (1 blok = 256 bytu )
  - PS se určí zadáním 0 pro DIRECTORY BLOCKS
- RECORD LENGTH - velikost logického záznamu
- BLOCK SIZE - velikost fyzického záznamu
- nakonec odentrovat, mělo by se objevit DATA SET ALLOCATED

Úkol: Alokovat PS a PDS.

## Editace

- pomocí volby 2
- stejným způsobem lze zadat název PS nebo člena PDS
- tímto způsobem se také vytvářejí členové v PDS

# Příkazy editoru

## Operace s řádky:

- i - insert
- d - delete
- r - repeat
- c - copy
- a - after
- b - before
- m - move
- x - skryje řádky textu
- s - zobrazí řádky textu

Příklady: i, i5, d, d5, dd ... dd, r, rr ... rr, c + a (b) c5 + a (b),  
cc ... cc + a (b), m + a (b), m5 + a (b), mm ... mm + a (b)

# Příkazy editoru

- SAVE - uložení
- CANCEL - zrušení
- RECOVERY ON/OFF - zpřístupní UNDO
- CAPS ON/OFF - po odetřetí řádku se převede na **velká písmena**
- PROFILE - zobrazí nastavení - RESET ukryje nastavení

# Příkazy editoru

- **FIND/CHANGE/EXCLUDE** - hledání, záměna textu nebo ukrytí textu
  - `find text .here .zl`
    - `.here` je label řádky, `.zl` je poslední řádek
    - `.zlast` - poslední řádek
    - `.zfirst` - první řádek
    - `.zcsr` - řádek s kurzorem
- **LOCATE** - zobrazí daný řádek
  - `loc 450`
  - `loc .zfirst`
- **SORT**

# Práce s data sety uvnitř editoru

CREATE  
REPLACE  
COPY

# Kopírování a přesouvání data setů

## Kopírování a přesouvání data setů

- položka 3.3 v hlavním menu
- zadat název zdroje
- zvolit COPY/MOVE
- zadat cíl



## DSL LIST

- slouží k procházení data setů
- vypíše seznam vybraných data setů
- kurzorem lze vybrat data set a stisknout Enter -> Menu pro data set
  - nejčastěji používané jsou akce v - view a e - edit
  - zvolenou akci lze napsat před název a stisknout Enter
- volba REFADD přidá data set do tzv. referenčního seznamu

## Referenční seznamy

- lze vyvolat přes položku RefList v horním menu
- pak je nutné vybrat potřebný seznam a z něj už přímo data set

## Přenášení dat pomocí terminálu x3270

- vyskočit z ISPF
- vybrat volbu File -> File transfer ... v menu x3270
- Local file name: jméno souboru na lokálním počítači
- Host file name: data set na mainfram
  - nelze stahovat cele PDS, pouze členy
  - bez apostrofů se před jméno přidává ID uživatele