



VisualAge Pacbase 2.5

**INTERFACE VA PAC – TEAM CONNECTION  
MANUEL DE REFERENCE**

DDPTC000201F

**Remarque**

Avant d'utiliser le présent document et le produit associé, prenez connaissance des informations générales figurant à la section "Remarques" de la page suivante.

En application de votre contrat de licence, vous pouvez consulter ou télécharger la documentation de VisualAge Pacbase, régulièrement mise à jour, à partir du site Web du Support Technique :

<http://www.software.ibm.com/ad/vapacbase/support.htm>

La section Catalogue dans la page d'accueil de la Documentation vous permet d'identifier la dernière édition disponible du présent document.

**Première Edition (Octobre 1997)**

La présente édition s'applique à :

- VisualAge Pacbase Version 2.0
- VisualAge Pacbase Version 2.5

Vous pouvez nous adresser tout commentaire sur ce document (en indiquant sa référence) via le site Web de notre Support Technique à l'adresse suivante :

<http://www.software.ibm.com/ad/vapacbase/support.htm>

ou en nous adressant un courrier à :

IBM Paris Laboratory  
Support VisualAge Pacbase  
30, rue du Château des Rentiers  
75640 PARIS Cedex 13  
FRANCE

IBM pourra disposer comme elle l'entendra des informations contenues dans vos commentaires, sans aucune obligation de sa part.

© Copyright International Business Machines Corporation 1983, 1999. Tous droits réservés.

## REMARQUES

Ce document peut contenir des informations ou des références concernant certains produits, logiciels ou services IBM. Cela ne signifie pas qu'IBM ait l'intention de les annoncer dans tous les pays où la compagnie est présente.

Toute référence à un produit, logiciel ou service IBM n'implique pas que seul ce produit, logiciel ou service puisse être utilisé. Tout autre élément fonctionnellement équivalent peut être utilisé, s'il n'enfreint aucun droit d'IBM.

Il est de la responsabilité de l'utilisateur d'évaluer et de vérifier lui-même les installations et applications réalisées avec des produits, logiciels ou services non expressément référencés par IBM.

IBM peut détenir des brevets ou des demandes de brevet couvrant les produits mentionnés dans le présent document. La remise de ce document ne vous donne aucun droit de licence sur ces brevets ou demandes de brevet. Si vous désirez recevoir des informations concernant l'acquisition de licences, veuillez en faire la demande par écrit à l'adresse suivante :

Intellectual Property and Licensing  
International Business Machines Corporation  
North Castle Drive, Armonk, New-York 10504-1785  
USA

Les détenteurs de licences du présent produit souhaitant obtenir des informations sur celui-ci à des fins : (i) d'échange d'informations entre des programmes développés indépendamment et d'autres programmes (y compris celui-ci) et (ii) d'utilisation mutuelle des informations ainsi échangées doivent s'adresser à :

IBM Paris Laboratory  
Département SMC  
30, rue du Château des Rentiers  
75640 PARIS Cedex 13  
FRANCE

De telles informations peuvent être mises à la disposition du Client et seront soumises aux termes et conditions appropriés, y compris dans certains cas au paiement d'une redevance.

IBM peut modifier ce document, le produit qu'il décrit ou les deux.

## MARQUES

IBM est une marque d'International Business Machines Corporation, Inc.  
AIX, AS/400, CICS, CICS/MVS, CICS/VSE, COBOL/2, DB2, IMS, MQSeries, OS/2, PACBASE, RACF, RS/6000, SQL/DS, TeamConnection et VisualAge sont des marques d'International Business Machines Corporation, Inc. dans certains pays.

Java et toutes les marques et logos incluant Java sont des marques de Sun Microsystems, Inc. dans certains pays.

Microsoft, Windows, Windows NT et le logo Windows sont des marques de Microsoft Corporation dans certains pays.

UNIX est une marque enregistrée aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et utilisée avec l'autorisation exclusive de la société X/Open Company Limited.

D'autres sociétés peuvent être propriétaires des autres marques, noms de produits ou logos qui pourraient apparaître dans ce document.



**TABLE DES MATIERES**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. PRESENTATION GENERALE.....</b>                          | <b>7</b>  |
| 1.1. INTRODUCTION .....                                       | 8         |
| <b>2. DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE .....</b>       | <b>9</b>  |
| 2.1. ELEMENT VA PAC .....                                     | 10        |
| 2.2. LES ENTITES UTILISATEUR PREDEFINIES DE L'INTERFACE ..... | 12        |
| 2.3. ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV .....               | 13        |
| 2.4. ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM .....               | 21        |
| 2.5. RELATION UTILISATEUR PREDEFINIE .TCREL .....             | 30        |
| 2.6. TABLE DES BIBLIOTHEQUES/SESSIONS CIBLES .....            | 31        |
| <b>3. FONCTIONNALITES .....</b>                               | <b>33</b> |
| 3.1. PRESENTATION .....                                       | 34        |
| 3.2. GENERATION ET IMPORTATION D'UN ELEMENT VA PAC .....      | 35        |
| 3.3. MISE A NIVEAU CONTEXTES TEAMC DANS VA PAC .....          | 36        |
| <b>4. EXEMPLES DE CARTES AVANT/APRES D'IMPORT .....</b>       | <b>37</b> |
| 4.1. EXEMPLE MVS .....  | 38        |



# **1. PRESENTATION GENERALE**

|                       |      |   |
|-----------------------|------|---|
| PRESENTATION GENERALE | PAGE | 8 |
| INTRODUCTION          |      | 1 |
|                       |      | 1 |

## *1.1. INTRODUCTION*

### INTRODUCTION

TeamConnection dispose d'un ensemble intégré d'outils de gestion de configuration, qui permet de manipuler les éléments de type programmes source, load, JCL, etc... Il présente les fonctionnalités de contrôle et de pilotage du développement des applications et de leur mise en production.

L'Interface VisualAge Pacbase/TeamConnection permet d'intégrer des objets générés par VisualAge Pacbase dans l'environnement de gestion de TeamConnection.

Il permet à l'utilisateur de connaître :

- dans VisualAge Pacbase, les contextes "cible" TeamConnection où sont gérés les objets générés : Family, Component, Release et Workarea.
- dans TeamConnection, le contexte "source" de ces objets dans VisualAge Pacbase : Code Bibliothèque, Numéro Session, Code Utilisateur, Date et Heure de Génération. Le contexte "source" est défini au niveau des "Configurable Fields" propres à l'Interface.



|   |      |   |
|---|------|---|
| VisualAge Pacbase - Manuel de Référence | PAGE | 9 |
| INTERFACE VA Pacbase-TEAMCONNECTION     |      |   |
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE |      | 2 |

## **2. DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE**

|   | PAGE | 10 |
|---|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | 2    |    |
| ELEMENT VA Pac                          | 1    |    |

## 2.1. ELEMENT VA Pac

### OBJET VISUALAGE PACBASE GENERE

L'interface VisualAge Pacbase-TeamConnection gère les objets provenant de la génération d'occurrences des entités VA Pac suivantes :

- . l'entité Programme (P)
- . l'entité Ecran (O)
- . l'entité Bloc Base de Données (B)
- . les clauses Copy des Data (D).

Chaque objet VisualAge Pacbase généré devient un Part VA Pac dans TeamConnection.

L'objet VA Pac généré peut être géré dans TeamConnection soit sous forme de "Source", soit sous forme de "Load".

Une entité VA Pac peut donner lieu à plusieurs objets générés, se trouvant dans plusieurs contextes TeamConnection différents. Elle peut ainsi correspondre à plusieurs Parts Pacbase dans TeamConnection.

L'objet VisualAge Pacbase généré se différencie des autres objets gérés dans TeamConnection par la présence des "Configurable Fields" spécifiques suivants :

- . "PacbaseProductReference" contenant le nom du produit origine de l'objet,
- . "PacbaseLogicalName" contenant le code interne de la base VA Pac,
- . "PacbaseElementContext" contenant le contexte VA Pac d'où l'objet est généré détaillé ci-dessous :
- . Nature de l'objet Pacbase (=code Entité : P, O, B, D)
- . Code de l'occurrence d'Entité VA Pac générée
- . Code de l'objet VA Pac (nom externe VA Pac)
- . Code interne de la base VA Pac

|   |      |    |
|---|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | PAGE | 11 |
| ELEMENT VA Pac                          |      | 2  |
|   |      | 1  |

- . Code bibliothèque
- . Numéro de session de génération
- . Date de génération
- . Heure de génération
- . Code Utilisateur

|  | PAGE | 12 |
|--|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE            | 2    |    |
| LES ENTITES UTILISATEUR PREDEFINIES DE L'INTERFACE | 2    |    |

## 2.2. LES ENTITES UTILISATEUR PREDEFINIES DE L'INTERFACE

### LES ENTITES UTILISATEUR PREDEFINIES DE L'INTERFACE

Le contexte TeamConnection des objets générés de VisualAge Pacbase est mémorisé dans le Dictionnaire VA Pac. L'utilisateur VisualAge Pacbase peut ainsi situer chaque objet généré dans l'environnement TeamConnection.

Les environnements cible TeamConnection par défaut, où sont importés les ELEMENTs VA Pac, peuvent être définis au niveau de l'Entité Utilisateur prédéfinie .TCENV. Un environnement cible TeamConnection par défaut correspond à une occurrence de cette Entité Utilisateur. Chaque environnement cible TeamConnection par défaut peut présenter une liste d'entités VA Pac à générer. Une description de l'Entité Utilisateur est réservée par type d'entité.

Les informations concernant le contexte TeamConnection d'UNE occurrence d'entité VA Pac sont enregistrées sous la forme d'UNE occurrence de l'Entité Utilisateur prédéfinie .TCELM.

Les liens entre l'entité VA Pac et l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCELM ou .TCENV sont établis grâce à la relation prédéfinie .TCREL.

Avant la première génération, l'utilisateur doit définir l'environnement cible TeamConnection où l'ELEMENT VA Pac doit être importé. Cet environnement cible peut être défini à deux niveaux différents :

- . au niveau de la définition de l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCENV.  
L'objet généré doit être présent dans une des descriptions de l'entité,
- . au niveau de la définition de l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCELM.

L'environnement cible TeamConnection par défaut est pris en compte dans l'ordre de priorité suivant :

- . la définition de l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCELM,
- . le définition de l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCENV.

|   |      |    |
|---|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | PAGE | 13 |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV    |      | 2  |
|   |      | 3  |

### 2.3. ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV

#### L'ENTITE UTILISATEUR .TCENV

L'Entité Utilisateur .TCENV fournie à l'installation permet à l'utilisateur de définir les Environnements TeamConnection par défaut et les ELEMENTs VA Pac qui y sont importés lors de la génération. Le code d'appel de .TCVENV est 7A. Sa structure comporte les parties suivantes :

- la définition de l'environnement cible TeamConnection par défaut pour la génération de l'ELEMENT VA Pac (définition),
- la liste des programmes à générer dans cet environnement (description -D1),
- la liste des écrans à générer dans cet environnement (description -D2),
- la liste des Blocs DBD à générer dans cet environnement (description -D3),
- la liste des Copy Data à générer dans cet environnement (description -D4).

|   |      |    |
|---|------|----|
|   | PAGE | 14 |
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE |      | 2  |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV    |      | 3  |

### DEFINITION DE L'ENVIRONNEMENT TEAMCONNECTION CIBLE PAR DEFAUT

Une occurrence de l'Entité Utilisateur .TCENV correspond à un environnement TeamConnection cible où sont importés les ELEMENTs VA Pac. Elle doit être définie dans la Bibliothèque et la Session VA Pac où sont mémorisées les informations concernant les environnements TeamConnection au niveau de l'ELEMENT VA Pac correspondant à une occurrence de l'Entité Utilisateur .TCELM (cf. TABLE DES BIBLIOTHEQUES ET SESSIONS CIBLES).

L'environnement cible TeamConnection comprend les informations suivantes :

- . le code FAMILY
- . le code COMPONENT
- . le code RELEASE
- . le code WORKAREA

Le code d'appel de l'Entité Utilisateur .TCENV est 7A.

--> Choix VA Pac : \$7Aeeeeee (avec eeeee : code occurrence de l'OEU).

DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE  
ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV

2  
3

```
-----  
!  
!          DOCUMENTATION                      *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
!  
! CODE D'APPEL      : 7A          ENTITE UTILISATEUR : .TCENV !  
!-----  
! TeamC Env.        : ENVIR1 !  
! NOM DE L'OCCURRENCE: Development Environment !  
!  
! Family            : FAMILY1 !  
! Component          : COMPONENT1 !  
! Release            : RELEASE1 !  
! Workarea           : WORKAREAL !  
!  
!  
!  
!  
!  
!  
! MOTS CLES ASSOCIES.: !  
!  
! NO DE SESSION.....: 0721      BIBLIOTHEQUE : BMS      BLOCAGE : !  
!  
! O: C1 CH: $7Aenvir1          ACTION: !  
-----
```

|   |      |    |
|---|------|----|
|   | PAGE | 16 |
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | 2    |    |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV    | 3    |    |

### LISTE DES ENTITES VA Pac A GENERER

Plusieurs entités VA Pac peuvent être générées dans le même ENVIRONNEMENT TeamConnection. L'utilisateur indique à ce niveau la liste des entités VA Pac à générer dans ce même environnement TeamConnection.

L'entité utilisateur .TCENV présente 4 descriptions. Chacune correspond à la liste d'un type d'entité à générer. On distingue :

- . la liste des Programmes (description -D1)
- . la liste des Ecrans (description -D2)
- . la liste des DBD (description -D3)
- . la liste des Copy Data (description -D4)

--> Choix VA Pac : \$7BeeeeeDn (avec eeeee : code occurrence de l'OEU et n : le numéro de description).



```
-----  
!                                     !  
!          DOCUMENTATION                *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
! Program List           7A ENVIR1 1 Development Environment !  
!                                     !  
! A NLG : Progra Label                    !  
!   001 : PROGR1 Gestion des clients      !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
!     : _____                       !  
! *** FIN ***                          !  
! O: C1 CH: $7Aenvir1 D1                !  
-----
```

DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE  
ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCENV

2  
3

```
-----  
!                               !  
!          DOCUMENTATION          *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
! Dialog List          7A ENVIR1 2 Development Environment !  
!                               !  
! A NLG : Dialog Label          !  
!   001 : ECRAN1 Dialogue Client !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
!   : _____ !  
! *** FIN *** !  
! O: C1 CH: $7Aenvir1 D2 !  
-----
```

```
-----  
!  
!          DOCUMENTATION          *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
! DBD List          7A ENVIR1 3 Development Environment !  
!  
! A NLG : DBD      Label          !  
!   001 : DBD1     Bloc Base de Donnees !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
!       : _____ !  
! *** FIN *** !  
! O: C1 CH: $7Aenvir1 D3 !  
-----
```

```
-----  
!                                                                                         !  
!                                 DOCUMENTATION                                *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
! Data List                             7A ENVIR1 4 Development Environment                   !  
!                                                                                         !  
! A NLG : Data    Label                                                          !  
!   001 : DATA1  Copy Data                                                         !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
!       : _____                                                             !  
! *** FIN ***                                                                    !  
! O: C1 CH: $7Aenvir1 D4                                                         !  
-----
```

|   |      |    |
|---|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | PAGE | 21 |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM    |      | 2  |
|   |      | 4  |

## 2.4. ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM

### L'ENTITE UTILISATEUR .TCELM

L'Entité Utilisateur .TCELM fournie à l'installation sert de support des informations TeamConnection d'un ELEMENT VA Pac. Le code d'appel de .TCELM est 7B. Sa structure comporte 4 parties :

- la définition de l'environnement cible TeamConnection par défaut pour la génération de l'ELEMENT VA Pac (définition),
- la description des environnements TeamConnection où sont gérés les objets générés de l'ELEMENT VA Pac (description -D1),
- les caractéristiques de la dernière action effectuée sur les objets de l'ELEMENT VA Pac (description -D2),
- les caractéristiques des différentes versions de l'ELEMENT VA Pac dans TeamConnection (description -D3).

Au cas où l'occurrence de l'Entité Utilisateur .TCELM correspondant à l'occurrence d'entité VA Pac à gérer est absente, l'Interface la crée lors de la mise à jour des contextes TeamConnection de l'entité dans VA Pac. Par la suite, elle met à jour le contenu de cette OEU au fur et à mesure des générations.

|   |      |        |
|---|------|--------|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | PAGE | 22     |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM    |      | 2<br>4 |

DEFINITION DE L'ENVIRONNEMENT TEAMCONNECTION CIBLE PAR  
DEFAUT AU NIVEAU DE L'ENTITE

Avant la première génération, à défaut de la définition de l'ELEMENT VA Pac dans la liste des entités à générer au niveau d'une occurrence de l'Entité Utilisateur .TCENV, l'utilisateur doit créer une occurrence de l'Entité Utilisateur .TCELM pour renseigner l'Environnement cible TeamConnection où va être importé l'ELEMENT VA Pac généré. Cette Occurrence doit être définie dans la Bibliothèque et la Session VA Pac où sont mémorisées les informations concernant les environnements TeamConnection (cf. TABLE DES BIBLIOTHEQUES ET SESSIONS CIBLES).

Règle : Le code de l'Occurrence de l'Entité Utilisateur ainsi créée doit être identique au code de l'Entité Pacbase à générer.

L'environnement cible TeamConnection comprend les informations suivantes :

- . le code FAMILY
- . le code COMPONENT
- . le code RELEASE
- . le code WORKAREA
- . le code ELEMENT VA Pac (Programme) ou
- . le code ELEMENT VA Pac (Ecran) ou
- . le code ELEMENT VA Pac (Bloc DBD) ou
- . le code ELEMENT VA Pac (Copy Data)

Le code ELEMENT VA Pac permet de faire le lien entre l'Occurrence de l'Entité Utilisateur et l'entité VA Pac. Pour réaliser le lien, la fiche de l'entité VA Pac doit être définie dans la Bibliothèque de même niveau ou de niveau supérieur à celle de l'Occurrence.

Le code d'appel de l'Entité Utilisateur .TCELM est 7B.

--> Choix VA Pac : \$7Beeeee (avec eeeee : code occurrence de l'OEU).

DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE  
ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM

2  
4

```
-----  
!  
!          DOCUMENTATION          *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
!  
! CODE D'APPEL      : 7B          ENTITE UTILISATEUR : .TCELM !  
!-----  
! TeamC Part      : PROGR1  
! NOM DE L'OCCURRENCE: Controle des Commandes  
!  
! Family          :  
! Component       :  
! Release         :  
! Workarea        :  
! Product         : PACBASE  
! Program Code    : PROGR1  
! Dialog Code     :  
! DBD Code        :  
! Data Code       :  
!  
!  
! MOTS CLES ASSOCIES.:  
!  
! NO DE SESSION.....: 0721      BIBLIOTHEQUE : BMS   BLOCAGE :  
!  
! O: C1 CH: $7Bprogr1          ACTION:  
-----
```

|   |      |    |
|---|------|----|
|   | PAGE | 24 |
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE |      | 2  |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM    |      | 4  |

### DESCRIPTION DES ENVIRONNEMENTS TEAMCONNECTION DE L'ENTITE

Une entité VisualAge Pacbase peut donner lieu à plusieurs objets générés gérés dans plusieurs ENVIRONNEMENTs TeamConnection différents. Cette description permet à l'utilisateur de consulter la liste des environnements TeamConnection de l'entité.

La description des ENVIRONNEMENTs TeamConnection de l'entité comporte les informations suivantes :

- . le Type et le Code de l'entité
- . le contexte TeamConnection de l'entité.

--> Choix Pacbase : \$7B eeeee D1 (avec eeeee : code occurrence de l'OEU).



DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE  
ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM

2  
4

```

-----
!
!                                     DOCUMENTATION                                *PTXX.PDEV.BMS.651 !
! Environnement                       7B PROGR1 1 Controle des Commandes          !
!
! A NLG : Nat.+Elem+ TeamC Environment                                         !
! 001 : PPROGR1     FAMILY1           COMPONENT1     RELEASE1     WORKAREA1     !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!      : _____ |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____| !
!
! O: C1 CH: $7Bprogr1 D1
-----

```

|   |      |    |
|---|------|----|
|   | PAGE | 26 |
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE |      | 2  |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM    |      | 4  |

### DESCRIPTION DE LA DERNIERE ACTION SUR LES OBJETS DE L'ENTITE

Cette description est mise à jour lors de la mise à niveau des contextes TeamConnection dans VA Pac, elle est donc en affichage seul. Elle permet de mémoriser les caractéristiques liées à la dernière action effectuée sur les objets générés de l'entité.

Elle comporte les informations suivantes :

- . la Code de la Dernière action
- . la Date de la Dernière action
- . l'Heure de la Dernière action
- . le Code Utilisateur effectuant la Dernière action.

A chaque ligne de description de l'environnement cible TeamConnection affiché correspond une ligne de description de l'entité VA Pac dans TeamConnection de même numéro.

--> Choix VA Pac : \$7B eeeee D2 (avec eeeee : code occurrence de l'OEU).

```
-----  
!  
!                               DOCUMENTATION                               !  
!                               *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
! Last Action                    7B PROGR1 2 Controle des Commandes      !  
!  
! A NLG : Action      Date      Time      User      !  
!   001 : Create     17/07/1997 11:23:42 PTXX      !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!   : _____  _____  _____  _____ !  
!  
! *** FIN *** !  
! O: C1 CH: $7Bprogr1 D2 !  
-----
```

|   | PAGE | 28 |
|---|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE |      | 2  |
| ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM    |      | 4  |

### DESCRIPTION DE L'ENTITE VA Pac DANS TEAMCONNECTION

Cette description est mise à jour lors de la mise à niveau des contextes TeamConnection dans VisualAge Pacbase, elle est donc en affichage seul. Elle permet de mémoriser les caractéristiques VA Pac de l'entité générée dans TeamConnection.

Elle comporte les informations suivantes :

- . la Date de Génération de l'entité
- . l'Heure de Génération de l'entité
- . le Code Utilisateur VA Pac
- . le Code Bibliothèque et le Numéro de Session de génération.

Le code bibliothèque est utile au cas où la bibliothèque de génération est différente de celle qui mémorise les informations des environnements TeamConnection.

A chaque ligne de description de l'environnement cible TeamConnection affiché correspond une ligne de description de l'entité VA Pac dans TeamConnection de même numéro.

--> Choix VA Pac : \$7B eeeee D3 (avec eeeee : code occurrence de l'OEU).

DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE  
ENTITE UTILISATEUR PREDEFINIE .TCELM

2  
4

```

-----
!
!                               DOCUMENTATION                               !
! Pacbase Context                7B PROGR1 3 Controle des Commandes        !
!                               *PTXX.PDEV.BMS.651                          !
!
! A NLG : Gen.Date   Gen.Time User   Lib Sessi                            !
! 001   : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!       : _____  _____  _____  _____                    !
!
! *** FIN ***
! O: C1 CH: $7Bprogr1 D3
-----

```

|   |      |    |
|---|------|----|
| DESCRIPTION DES ELEMENTS DE L'INTERFACE | PAGE | 30 |
| RELATION UTILISATEUR PREDEFINIE .TCREL  |      | 2  |
|   |      | 5  |

## 2.5. RELATION UTILISATEUR PREDEFINIE .TCREL

### RELATION .TCREL

La Relation Utilisateur prédéfinie .TCREL fournie à l'installation permet de créer des liens entre l'Entité VA Pac et l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCENV ou celle de l'Entité Utilisateur .TCELM.

L'existence de ces liens au niveau de l'entité permet à l'utilisateur de connaître si les générés résultants sont gérés dans TeamConnection.

Cette relation s'établit grâce à la présence du code de l'entité dans la description de l'environnement par défaut lors de la création de l'Occurrence de l'Entité Utilisateur .TCENV ou celle de l'Entité Utilisateur .TCELM.

Il est nécessaire que la fiche de l'entité VA Pac soit présente dans la bibliothèque de même niveau ou de niveau supérieur à celle de l'OEU, et dans la même session que celle-ci (cf. TABLE DES BIBLIOTHEQUES ET SESSIONS CIBLES).

```
--> Choix VA Pac : P pppppp XQ (avec pppppp : code prog.)
                O oooooo XQ (avec oooooo : code écran)
                ...
```

## 2.6. TABLE DES BIBLIOTHEQUES/SESSIONS CIBLES

### TABLE DES BIBLIOTHEQUES/SESSIONS CIBLES

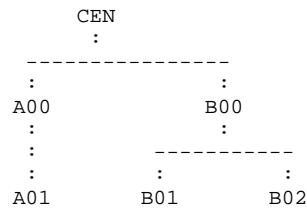
Les environnements TeamConnection où sont gérés les Objets générés sont mémorisés dans VA Pac sous forme d'Occurrences de l'Entité Utilisateur prédéfinie .TCELM ou .TCENV.

Comme toute information du Dictionnaire VA Pac, ces Occurrences (OEU) peuvent se trouver dans des bibliothèques et des sessions différentes. Par défaut, les informations TeamConnection sont remontées dans le même environnement VA Pac (Bibliothèque/Session) que celui de la génération.

La "TABLE DES BIBLIOTHEQUES ET SESSIONS CIBLES" permet au gestionnaire de personnaliser les environnements Bibliothèque/Session servant à gérer les informations TeamConnection dans VA Pac. Elle permet de choisir une bibliothèque cible pour une ou plusieurs bibliothèques de génération, une session cible pour une ou plusieurs plages de sessions de génération. La session cible peut être la session courante ou une session historisée.

#### Exemple : Bibliothèque cible

Soit une base VA Pac présentant le réseau suivant :



Supposons que le gestionnaire décide que les informations TeamConnection des objets générés de toutes les bibliothèques seront mémorisées dans CEN, et que celles de la bibliothèque A00 resteront dans A00.

Il devra alors décrire les paramètres suivants dans TABLE DES  
BIBLIOTHEQUES/SESSIONS CIBLES :

| Bibliothèque<br>Cible | No.<br>ligne | Bibliothèque<br>Génération | Commentaire |
|-----------------------|--------------|----------------------------|-------------|
| CEN                   | 100          | B00                        |             |
| CEN                   | 110          | B01                        |             |
| CEN                   | 120          | B02                        |             |
| CEN                   | 130          | A01                        |             |
| CEN                   | 140          | CEN                        |             |
| A00                   | 100          | A00                        |             |

Exemple : Session cible

Supposons que le gestionnaire décide que les informations TeamConnection des objets VA Pac générés à partir d'une session inférieure ou égale à la session 1200T doivent remonter en session 1200T; celles des sessions 1300T et 1400T doivent rester dans la session de génération; celles des sessions comprises entre 1501T et 2100T doivent remonter en session 2100T; celles des sessions supérieures à 2100T doivent être remontées dans la session courante.

Dans ce cas, la TABLE DES SESSIONS CIBLES doit être renseignée comme suit :

| Session<br>Cible | No.<br>ligne | Session de<br>Génération<br>de Départ | Session de<br>Génération<br>de Fin |
|------------------|--------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| 1200T            | 100          | 0001T                                 | 1200T                              |
| 1300T            | 110          | 1300T                                 | 1300T                              |
| 1400T            | 120          | 1400T                                 | 1400T                              |
| 2100T            | 130          | 1501T                                 | 2100T                              |
| 9999Z            | 140          | 2101T                                 | 9999Z                              |



## **3. FONCTIONNALITES**

### *3.1. PRESENTATION*

#### PRESENTATION

L'Interface VisualAge Pacbase-TeamConnection permet :

- la prise en compte automatique dans TeamConnection des objets Pacbase, directement à la génération de ceux-ci,
- la gestion de ces objets dans TeamConnection de manière standard,
- la consultation en ligne dans VisualAge Pacbase des environnements TeamConnection dans lesquels ils sont gérés,
- la consultation dans TeamConnection des environnements "source" VA Pac de ces objets.

Elle se compose de deux phases :

- Génération des entités Pacbase et importation dans TeamConnection des objets générés VA Pac.
- Mise à niveau des contextes TeamConnection des objets générés dans VisualAge Pacbase.

### *3.2. GENERATION ET IMPORTATION D'UN ELEMENT VA Pac*

#### GENERATION ET IMPORTATION DE L'ELEMENT PACBASE

Les objets VisualAge Pacbase sont importés dans TeamConnection par la commande "Create". Ils sont manipulés par la suite dans TeamConnection comme tout autre objet par les autres commandes TeamConnection disponibles.

Les objets VisualAge Pacbase peuvent être importés directement dans TeamConnection à la génération de Pacbase par la procédure GPRT qui produit du source généré. Celui-ci est précédé et suivi des lignes de JCLs appartenant à des options des cartes Avant/Après (voir le MANUEL D'UTILISATION de Pacbase).

L'exécution de la procédure GPRT doit être suivie de celle de la procédure TCGP qui analyse le résultat du généré et génère les commandes d'import de l'objet généré dans TeamConnection. Pour cela, l'utilisateur doit indiquer dans le flot des cartes Avant/Après la ligne de JCL suivante qui lui permet d'obtenir à la place les commandes d'import de l'objet généré dans TeamConnection :

\$PACINF=-

L'objet généré et les commandes TeamConnection sont ensuite transférés vers l'environnement TeamConnection. Ces dernières sont ensuite exécutées en local pour effectuer l'import de l'objet généré proprement dit.

La codification de ces cartes Avant/Après dépend du système d'exploitation où se trouve Pacbase et les logiciels de transfert et le protocole de communication disponibles sur le site.

En l'absence de ces derniers, l'utilisateur doit effectuer ces opérations manuellement, à savoir le transfert des résultats de génération vers l'environnement de TeamConnection, et leur exécution dans l'environnement TeamConnection.

### *3.3. MISE A NIVEAU CONTEXTES TEAMC DANS VA Pac*

#### MISE A NIVEAU DES CONTEXTES TEAMCONNECTION DANS VA Pac

Pour mettre à niveau les contextes TeamConnection des objets générés dans VA Pac, l'utilisateur doit effectuer successivement les opérations suivantes :

- . recherche des objets VA Pac gérés dans TeamConnection en exécutant sur le serveur TeamConnection la commande PTC\_CITC en fournissant les paramètres indiqués ci-dessous :
- . le fichier comprenant la liste des environnements TeamConnection à rechercher se composant des codes Family, Release et Workarea
- . le code interne de la base VA Pac
- . le fichier résultat contenant la liste des éléments Pacbase sélectionnés.
- . transfert du fichier résultat vers l'environnement VA Pac,
- . exécution sur le Host de la procédure TCCI qui génère des mouvements de mise à jour en entrée de la procédure UPDT de Va Pac.

VisualAge Pacbase - Manuel de Référence  
INTERFACE VA Pacbase-TEAMCONNECTION  
EXEMPLES DE CARTES AVANT/APRES D'IMPORT

PAGE

37

4

## **4. EXEMPLES DE CARTES AVANT/APRES D'IMPORT**

#### 4.1. EXEMPLE MVS

##### Exemple de cartes Avant/Après

Voici un exemple d'un jeu de cartes Avant/Après d'un programme Batch. (Cf. MANUEL D'UTILISATION, GUIDE DE L'ADMINISTRATEUR, chapitre GESTION DE LA BASE, sous-chapitre PARM: MISE A JOUR DES PARAMETRES UTILISATEUR pour avoir plus de détail sur les types d'options 'x' et les exemples de codes options 'y' définies ci-dessous).

Le transfert des fichiers entre les différents environnements est effectué par FTP, via le protocole de communication TCP/IP, et le traitement des jobs à distance est effectué par REMOTE SHELL. A défaut de ces outils, l'utilisateur effectue ces opérations manuellement.

Les paramètres utilisés sont les suivants :

- . 1 : fichier partitionné de travail
- . 2 : adresse TCP/IP destinataire du transfert,
- . 3 et 4 : code utilisateur FTP et son mot de passe définis dans la table TRUSERS,
- . 5 : répertoire de l'interface

##### .CARTES EN-TETE DE FLOT DES PROGRAMMES GENERES.

Elles permettent d'allouer un PDS de stockage temporaire avant toute génération.

```
(x) (y) 1 2 3 4 7 7 8
      8-0-----0-----0-----0----//--0----5----0
A G //- JOB (-) , -, CLASS=- , MSGCLASS=- , 12U34-
A G // NOTIFY=- U -
A G //*
A G //*--- CREATION PDS TEMPORAIRE ---
A G /**
A G //STEP01 EXEC PGM=IEFBRL4
A G //DD1 DD DSN=- , DISP=( , CATLG,DELETE) , 5 -
A G // UNIT=3390 , VOL=SER=STM480 ,
A G // DCB=( RECFM=FB , LRECL=80 ,
A G // BLKSIZE=9440 , DSORG=PO) ,
A G // SPACE=( TRK , ( 20 , 05 , 05) , RLSE )
```

.CARTES AVANT DU PROGRAMME GENERE

Elles permettent de stocker le source résultant de la génération dans le PDS temporaire alloué plus haut.

```

(x) (y) 1      2      3      4      7      7      8
      8-0-----0-----0-----0-----//--0-----5-----0

D  G  /*
D  G  /*--- SAUVEGARDE DU SOURCE ---
D  G  /*
D  G  //STEP02 EXEC PGM=IEBUPDTE,PARM=NEW
D  G  //SYSUT1 DD DSN=,DISP=SHR 1 -
D  G  //SYSUT2 DD DSN=,DISP=SHR 1 -
D  G  //SYSPRINT DD SYSOUT=*
D  G  //SYSIN DD *
D  G  ./ADD NAME=- P -
    
```

.CARTES APRES DU PROGRAMME GENERE.

Elles permettent de :

- . stocker le résultat d'actions d'import générées,
- . stocker la commande de mise en forme de ces actions générées,
- . transférer ces fichiers en local par FTP via TCP/IP,
- . exécuter à distance par REMOTE SHELL la commande de mise en forme de ces actions et exécution de ces dernières.

```

(x) (y) 1      2      3      4      7      7      8
      8-0-----0-----0-----0-----//--0-----5-----0

F  G  /*
F  G  /*--- SAUVEGARDE ACTIONS GENEREES --*
F  G  /*
F  G  //STEP03 EXEC PGM=IEBUPDTE,PARM=NEW
F  G  //SYSUT1 DD DSN=,DISP=SHR 1 -
F  G  //SYSUT2 DD DSN=,DISP=SHR 1 -
F  G  //SYSPRINT DD SYSOUT=*
F  G  //SYSIN DD *
F  G  ./ ADD NAME=ACTION
F  G  $PACINF=- L -
F  G  /*
F  G  /*
F  G  /*--- SAUVEGARDE COMMANDE DE MEF ---*
F  G  /*
F  G  //STEP04 EXEC PGM=IEBUPDTE,PARM=NEW
F  G  //SYSUT1 DD DSN=,DISP=SHR 1 -
F  G  //SYSUT2 DD DSN=,DISP=SHR 1 -
F  G  //SYSPRINT DD SYSOUT=*
F  G  //SYSIN DD *
F  G  ./ ADD NAME=PTCCMD
F  G  PTC_CMD -.TXT P -
F  G  /*
F  G  /*---TRANSFERT FICHIERS PAR FTP ----*
F  G  /*
F  G  //STEP05 EXEC PGM=FTP,REGION=4096K
F  G  //SYSTSPRT DD SYSOUT=*
F  G  //OUTPUT DD SYSOUT=*
F  G  //SYSPRINT DD SYSOUT=*
F  G  //INPUT DD *
F  G  - 2 -
    
```

**EXEMPLES DE CARTES AVANT/APRES D'IMPORT**  
**EXEMPLE MVS**

PAGE

40

4  
1

```

F G - - 34 -
F G AS
F G PUT '(-)' -.SRC 1PP -
F G PUT '-(ACTION)' -.TXT 1P -
F G PUT '-(PTCCMD)' -.CMD 1P -
F G QUIT
F G /*
F G /**
F G /**EXECUTION CDE DE MEF PAR REMOTE SHELL*
F G /**
F G //STEP06 EXEC PGM=IKJEFT01,REGION=4096K
F G //SYSTSPRT DD SYSOUT=*
F G //OUTPUT DD SYSOUT=*
F G //SYSPRINT DD SYSOUT=*
F G //SYSTSIN DD *
F G REXEC -l $ -p $ -n $ CD $ & $.CMD 3425P$
F G /*
F G /**

```

**.CARTES EN QUEUE DE FLOT DES PROGRAMMES GENERES.**

Elles permettent de supprimer le PDS de stockage temporaire.

```

(x) (y) 8-0-----0-----0-----0-----//--0-----5-----0
Z G /**
Z G /**---- SUPPRESSION PDS TEMPORAIRE ----*
Z G /**
Z G //STEP07 EXEC PGM=IEHPROGM,COND=EVEN
Z G //DD1 DD UNIT=3390,VOL=SER=STM480,DISP=SHR
Z G //SYSPRINT DD SYSOUT=*
Z G //SYSIN DD *
Z G UNCATLG DSNNAME=- 5 -
Z G SCRATCH DSNNAME=-,VOL=3390=STM480 5 -
Z G /*
Z G /**
Z G //

```

A défaut de FTP et de REMOTE SHELL, l'utilisateur transfère d'abord l'objet généré et le fichier de commandes d'import vers l'environnement TeamConnection, et exécute sur le serveur TeamConnection la commande PTC\_CMD en fournissant comme paramètre le fichier de commandes d'import.



Exemple d'écrans de soumission de job de génération

1. Lignes de JCL validées pour l'exécution de la procédure de génération (code opération 'C4'),
2. Lignes de commandes de génération correspondantes (code opération 'C1') de l'écran obtenu avec le choix 'GP'.

Voir le 'MANUEL D'UTILISATION', Chapitre 'EDITION ET GENERATION' pour plus de détails sur les écrans de soumission de job de génération.

Le GPRT (voir les lignes de JCL ci-dessous) lance la génération de l'élément VA Pac.

Le TCGP (voir même JCL) prépare le job qui importe dans TeamConnection l'élément VA Pac généré.

## EXEMPLES DE CARTES AVANT/APRES D'IMPORT

4

## EXEMPLE MVS

1

```
-----  
!  
!          DOCUMENTATION                                *PTXX.PDEV.BMS.651 !  
! LIGNES DE JCL POUR LES COMMANDES VALIDEES          UTILISATEUR: PTXX !  
!  
! A   COM  LIGNE  :   V S LIBELLE                      !  
!     JCL 000001 :   V //PTXXGPRT JOB (111,1111,XX,CLASS=X,MSGCLASS=X, !  
!     JCL 000002 :   V //          NOTIFY=PTXX          !  
!     JCL 000003 :   V /*JOBPARM LINES=100             !  
!     JCL 000004 :   V //GPRT      EXEC D280GPRT,ROOT=D2,FILE=80,OUT=*, !  
!     JCL 000005 :   V //          INDUV='PT$PDV.PAC802', !  
!     JCL 000006 :   V //          COND.LNK=(00,LE,PAC) !  
!     JCL 700000 :   V //*                               !  
!     JCL 700010 :   V //TCGP      EXEC D280TCGP,USER=PTXX, !  
!     JCL 700020 :   V //          PAC7GB=PAC7GB          !  
!     JCL 700030 :   V //PTC100.PAC7JB DD DSN=*.GPRT.PAC.PAC7GB, !  
!     JCL 700040 :   V //          DISP=(OLD,PASS)       !  
!  
!           :  
!  
!  
!  
!  
!  
!  
!  
!  
! *** FIN ***  
! O: C4 CH:                                JOB: !  
!  
-----
```

