Procédure IMPR_CO

1 But

Imprimer tous les objets JEVEUX qui constituent un concept existant.

Cette commande est destinée avant tout au « debugage ». Le contenu des objets JEVEUX que l'on imprime n'est compréhensible en principe que par des développeurs munis de leur documentation D.

En particulier, le format de ces objets peut changer sans concertation avec les utilisateurs. Il est donc très risqué d'utiliser ces écritures dans des « post-traitements » ou des « chaînages » vers d'autres codes.

Document diffusé sous licence GNU FDL (http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html)

2 Syntaxe

```
IMPR_CO      (
                # sélection des objets à imprimer :
                ♦  /  CONCEPT   =  _F(
                      ♦  NOM    =  concept,            [l_nom_concept]
                      )
                   /  TOUT         =  'OUI'
                   /  ♦  CHAINE    =  chain,           [K24]
                      ◊  POSITION  =  /  ipos,         [I]
                                      /  1   ,         [DEFAUT]


                ◊  ATTRIBUT  =  /  'NON',              [DEFAUT]
                                /  'OUI',

                ◊  CONTENU   =  /  'OUI',              [DEFAUT]
                                /  'NON',

                ◊  BASE   =     /  'G',                [DEFAUT]
                                /  'V',
                                /  ' ',

                ◊  NIVEAU =     /  2,                  [DEFAUT]
                                /  1,
                                /  0,
                                /  -1,

                #  Si NIVEAU = -1

                      ◊  PERMUTATION =    /  'OUI',    [DEFAUT]
                                          /  'NON'

                ◊  UNITE =      / numfi                 [I]
                                / 8 ,                   [DEFAUT]

             )
```


Document diffusé sous licence GNU FDL (http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html)

3 Opérandes

3.1 Mot clé facteur CONCEPT

L'utilisateur indique derrière le mot clé NOM , la liste des concepts qu'il veut imprimer.

3.2 Opérande TOUT = 'OUI'

Permet d'imprimer tous les objets présents sur une base (ou sur toutes les bases). Attention, ces impressions peuvent être très volumineuses.

3.3 Opérandes CHAINE / POSITION

/ ♦ CHAINE

L'utilisateur peut donner un texte (entre "quotes") de longueur inférieure à 24 caractères : la commande imprimera alors tous les objets ayant dans leur nom la chaîne de caractères : chain en position ipos (voir mot clé POSITION).

Exemples :

1) CHAINE = 'TOTO1234' , POSITION = 1

est équivalent à CO = TOTO1234

2) CHAINE = '.DESC' , POSITION = 20 ,

permet d'imprimer tous les objets dont le nom se termine par '.DESC'.

◊ POSITION = ipos ,

Cet entier précise la position du début de la chaîne à chercher dans le nom des objets existants.

3.4 Opérande ATTRIBUT

◊ ATTRIBUT =

On peut choisir d'imprimer (ou non) les attributs des objets JEVEUX sélectionnés.

3.5 Opérande CONTENU

◊ CONTENU =

On peut choisir d'imprimer (ou non) le contenu des objets sélectionnés.

3.6 Opérande BASE

◊ BASE = base

On n'imprimera que les objets JEVEUX trouvés sur la base base. Si on veut obtenir les objets se trouvant sur l'ensemble des bases ('G' et 'V'), on utilisera BASE = ' ' (caractère "blanc").

Document diffusé sous licence GNU FDL (http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html)

3.7 Opérande NIVEAU

◊ NIVEAU =

0 : seuls les noms des objets sont imprimés,

1 : on n'imprime que les 5 premiers objets de chaque collection d'objets JEVEUX,

2 : on imprime tout.

-1 : On imprime pour chaque objet une ligne unique contenant :
- le nom de l'objet
- quelques caractéristiques : LONMAX, LONUTI, TYPE
- un nombre (SOMMI ou SOMMR) qui "résume" l'ensemble de l'objet.

Ces impressions permettent par exemple d'aider à comparer 2 versions différentes du code. Pour cela :
- Ajouter à la fin du fichier de commandes : IMPR_CO(TOUT='OUI',NIVEAU=-1)
- faire "tourner" les 2 versions du code avec ce jeu de commandes
- faire un "diff" des 2 fichiers résultats produits.

3.8 Opérande PERMUTATION

◊ PERMUTATION =/ 'OUI', [DEFAUT]
/ 'NON'

Ce mot clé ne peut être présent que lorsque NIVEAU = -1. Il permet de faire dépendre les nombres SOMMI ou SOMMR (mentionnés au paragraphe de l'opérande NIVEAU) de l'ordre dans lequel sont rangés les éléments de l'objet.

- 'OUI' : SOMMI ou SOMMR dépendra de cet ordre
- 'NON' : SOMMI ou SOMMR ne dépendra pas de cet ordre

3.9 Opérande UNITE

◊ UNITE =

Numéro d'unité logique associé au fichier sur lequel doivent être imprimés les objets sélectionnés

Par défaut, l'impression est effectuée sur l'unité qui est associée au fichier fort.8.

4 Exemples

Exemple 1

```
IMPR_CO (CONCEPT = _F(NOM=(ma, mo, ch1 )))
```

Impression des concepts : ma, mo, ch1. Les attributs des objets ne seront pas écrits.

Exemple 2

```
IMPR_CO(CHAINE = '&', POSITION = 1, NIVEAU = 0,  BASE = 'V', )
```

Impression des noms des objets de la base volatile commençant par '&'.

Document diffusé sous licence GNU FDL (http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html)