

## インストールガイド

### 1. 保管ファイルを作成する。

導入対象AS上に以下のように保管ファイルを作成する。

以下はライブラリ SAVFLIB 上に保管ファイル OBJEXP を作成しています。

CRTSAVF FILE(SAVFLIB/OBJEXP)

### 2. 保管ファイルをASに転送する。(PC側操作)

ダウンロード等で入手したオブジェクトエクスプローラ本体（保管ファイル形式）をFTPにて導入対象ASに転送する。

以下はWINDOWSのDOSプロンプトから保管ファイルをFTP転送しています。

```
Microsoft Windows 2000 [Version 5.00.2195]
(C) Copyright 1985-2000 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Administrator>ftp 192.168.1.200
Connected to 192.168.1.200.
220-QTCP AT AS400.FOREST.COM.
220 CONNECTION WILL CLOSE IF IDLE MORE THAN 5 MINUTES.
User (192.168.1.200:(none)): qsecofr
331 ENTER PASSWORD.
Password:
230 QSECOFR LOGGED ON.
ftp> bin
200 REPRESENTATION TYPE IS BINARY IMAGE.
ftp> cd savflib
250 CURRENT LIBRARY CHANGED TO SAVFLIB.
ftp> put c:\objexp objexp
200 PORT SUBCOMMAND REQUEST SUCCESSFUL.
150 SENDING FILE TO MEMBER OBJEXP IN FILE OBJEXP IN LIBRARY SAVFLIB.
250 FILE TRANSFER COMPLETED SUCCESSFULLY.
ftp: 25910016 bytes sent in 279.92Seconds 92.56Kbytes/sec.
ftp> quit

C:\Documents and Settings\Administrator>
```

FTP 開始  
AS IP アドレス指定

AS ユーザ ID

AS パスワード

バイナリーモード指定

保管ファイルライブラリ指定

PC上の保管ファイルをASに転送

FTP 終了

### 3. オブジェクトエクスプローラをリストアする。

以下のようにコマンドを入力して下さい。

RSTLIB SAVLIB(OBJEXP) DEV(\*SAVF) SAVF(SAVFLIB/OBJEXP)

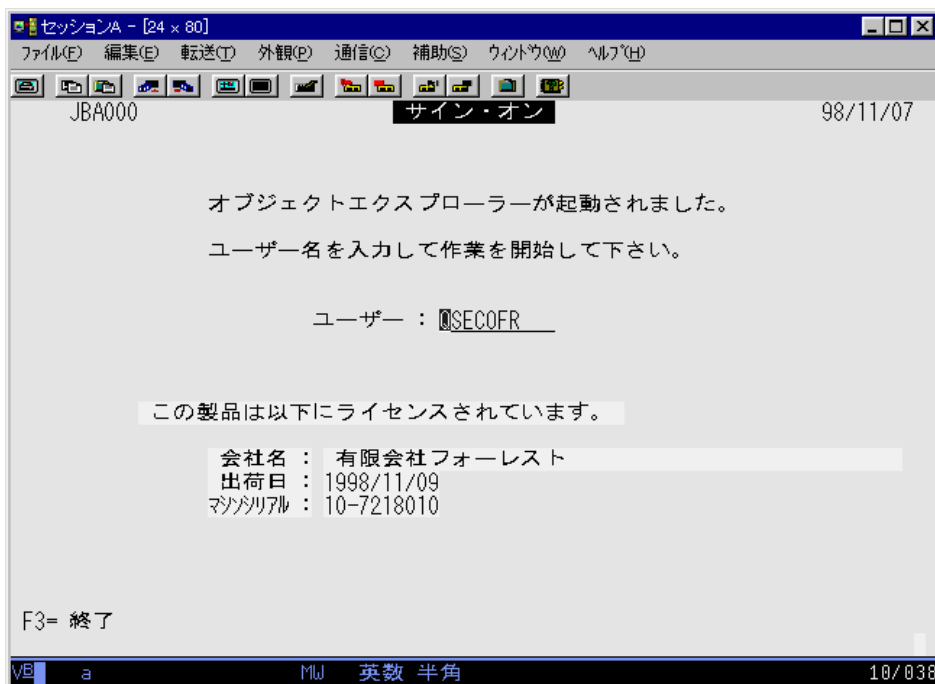
以上でインストールは完了です。引き続き、開発環境セットアップを実施して下さい。

## 開発環境セットアップガイド

### 1. オブジェクトエクスプローラの起動

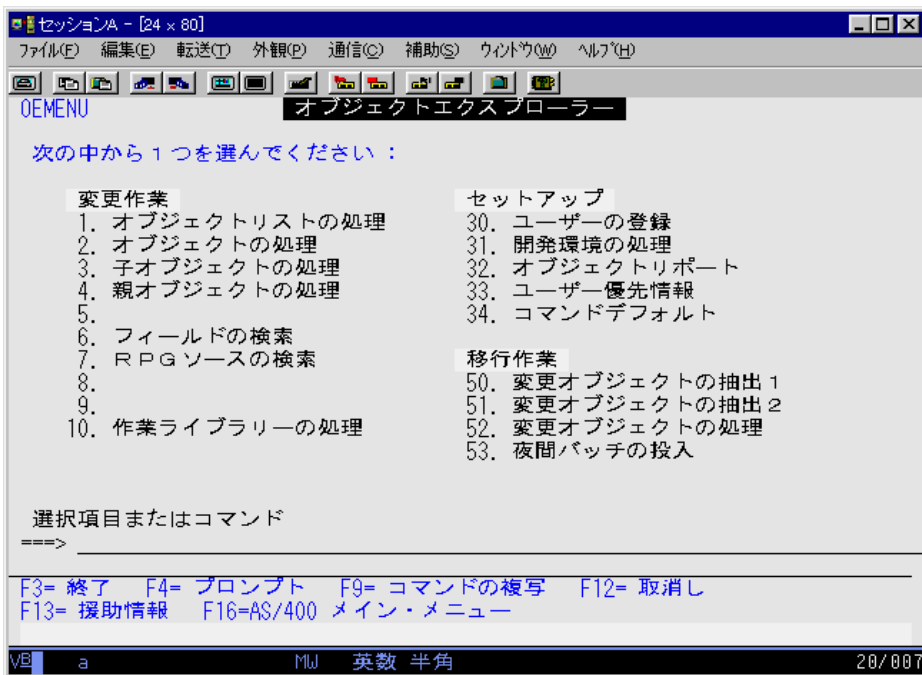
AS400 コマンド入力画面で ‘OBJEXP/OE’ と入力して下さい。

オブジェクト・エクスプローラが起動され以下のようなサイン・オン画面が表示されます。



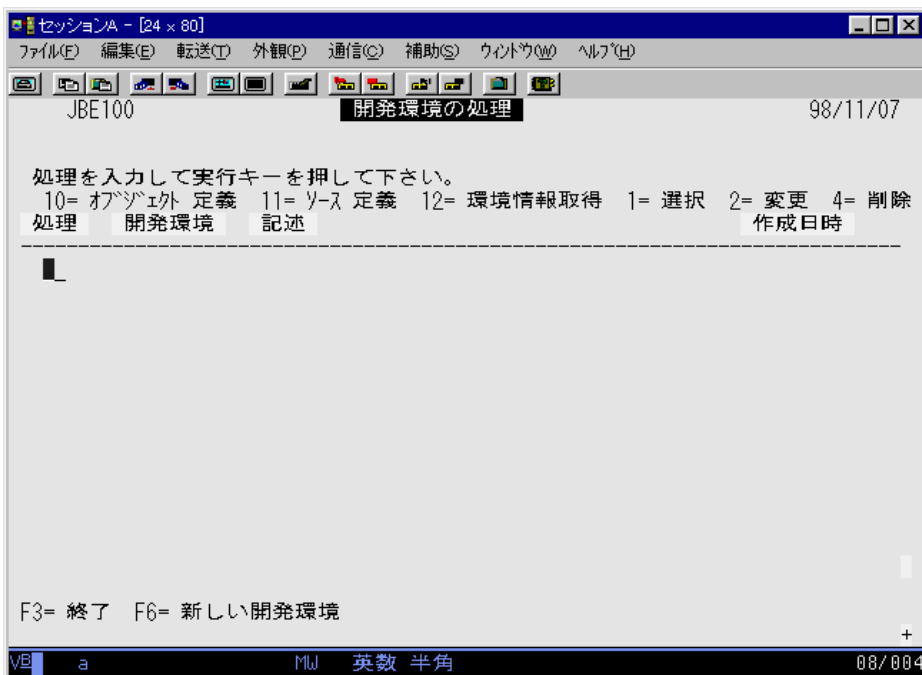
このツールのインストール直後は ‘QSECOFR’ というユーザーのみ使用できます。最初はこのユーザーでサインオンし、開発環境をセットアップして下さい。

この後、メッセージ表示画面が出たら ENTER キーを押して下さい。



## 2. 開発環境の作成

メニューから **31. 開発環境の処理** を選ぶと以下の画面が出て、開発環境の定義、環境情報の取得、そして開発環境の選択ができます。



新しい開発環境は以下の手順で行います。

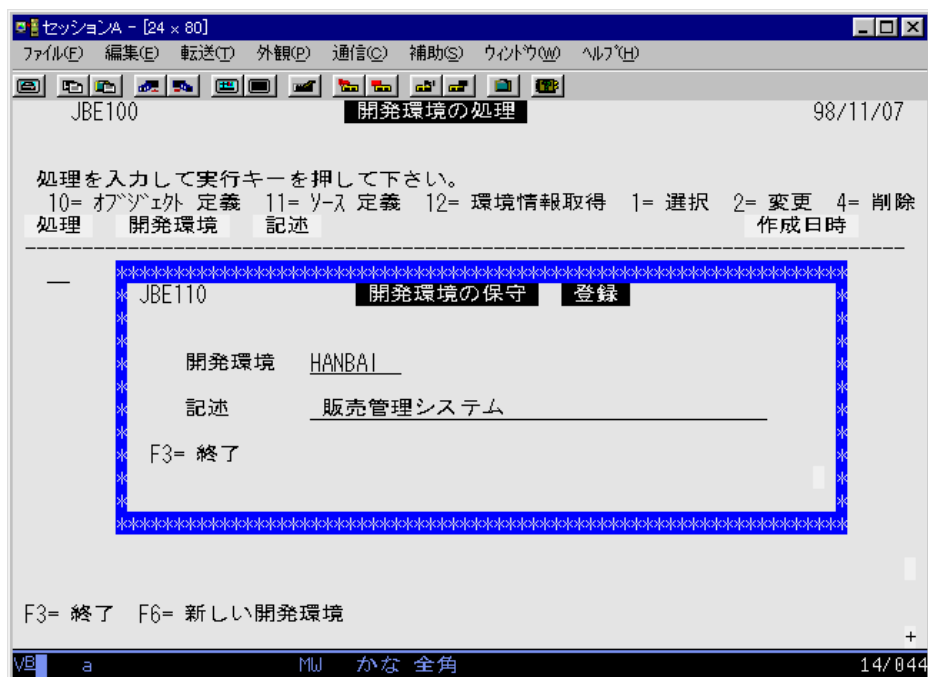
- F 6 を押して新しい開発環境のヘッダーを登録します。
- オブジェクトの定義をします。(処理 1 0)
- ソースの定義をします。(処理 1 1)
- 環境情報の取得をします。(処理 1 2)

環境情報の取得が終わったら、この環境を選択（処理 1）して、変更作業に入ることができます。

す。

### (1) 新しい開発環境のヘッダーを登録 (F 6)

開発環境の処理画面でF 6を押すと、以下のような画面がでますので開発環境名を入力して下さい。



開発環境名を登録すると、開発環境の処理画面に開発環境のヘッダー情報として1行表示されます。この行に処理番号を入力し、オブジェクトの定義、ソースの定義、環境情報の取得を行って下さい。

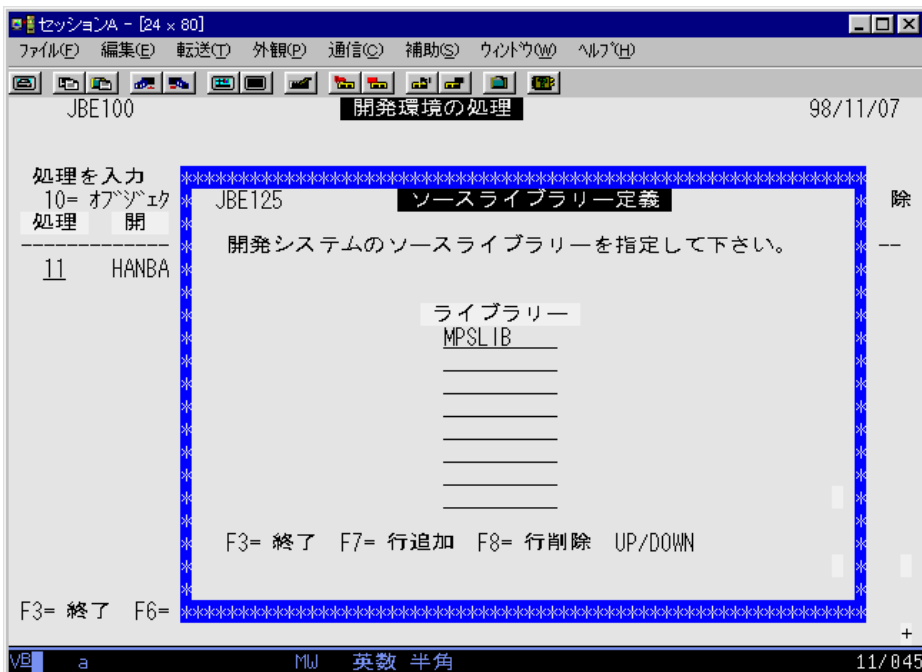
### (2) オブジェクトの定義 (処理10)

開発環境の実行時オブジェクトライブラリーを指定して下さい。実行時のライブラリーリストと同じ順序で指定してください。同じオブジェクトが複数のライブラリーに存在した場合、最初のライブラリーのものを使用します。

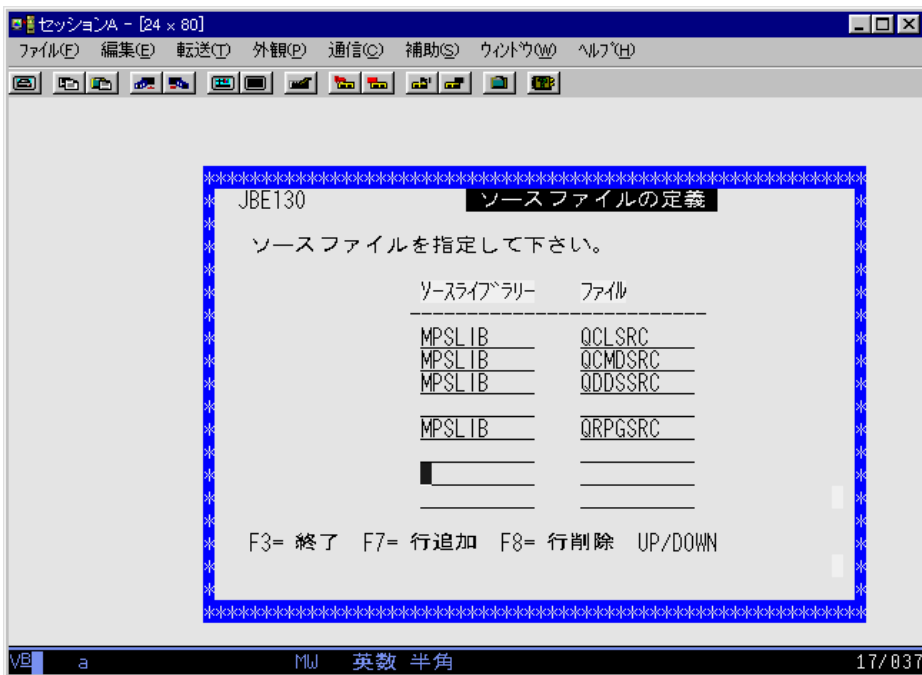


### (3) ソースの定義 (処理 1 1)

開発環境オブジェクトのソースライブラリー及びソースファイルを指定して下さい。システムはここで指定したソースをもとに編集やコンパイルを行います。まず最初は開発環境のソースライブラリーを指定して下さい。



システムは指定されたソースライブラリーの中から、ソースファイルのみ抽出して次の画面を展開します。展開されたソースファイルのうち、正しいソースファイルのみ残して実行キーを押して下さい。



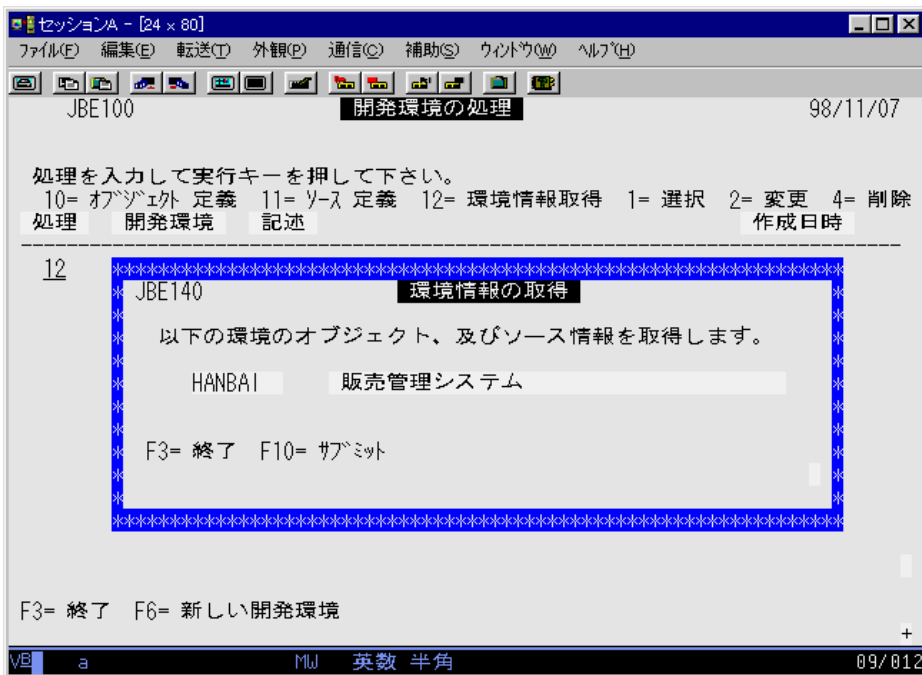
処理可能なソースタイプは以下のものだけです。1つのソースファイルにこれらが混在していてもかまいません。複数のソースファイルに同一メンバーがある場合、最初に定義したソースファイルのメンバーが編集対象になります。

- 物理ファイルソース(PF)
- 論理ファイルソース(LF)
- 画面ファイルソース(DSPF)
- 帳票ファイルソース(PRTF)
- RPGプログラムソース(RPG)
- RPGLEプログラムソース(RPGLE)
- CLプログラムソース(CLP)
- CLLEプログラムソース(CLLE)
- コマンドソース(CMD)

#### (4) 環境情報の取得 (処理 1 2)

既に定義したオブジェクトライブラリー、ソースライブラリーから、以下の情報を抽出しデータベース化します。

- オブジェクト記述情報
- オブジェクト相互関連情報 (ツリー)
- データベースアクセスパス情報
- フィールド記述情報
- ソースメンバー情報
- フィールドを参照するRPG情報



#### (5) 実行時ライブラリー定義 (処理 1 3)

実行時のライブラリーリストを設定します。初期値は処理 1 0 で定義した内容が表示されますので実行キーを押して保存してください。

#### (6) 環境情報の選択 (処理 1)

変更作業に入る前に開発環境を選択して下さい (処理 1)。選択された環境は高輝度表示されます。F3 を押してメニューにもどり、変更作業を始めて下さい。