

Formation z/OS : Prise en main pour Développeurs

Objectifs de la formation z/OS pour Développeurs

L'environnement z/OS est philosophiquement différent de celui auxquels sont habitués les développeurs, et même les administrateurs, travaillant sous Windows ou UNIX/Linux. Bien sûr, on retrouve des points communs, mais il n'est pas simple de prendre ses repères pour un débutant qui raisonne principalement par analogie, alors que certains concepts sont spécifiques à z/OS ou présents de façon historique.

Cette formation z/OS pour Développeurs est une vue d'ensemble des concepts et technologies de l'écosystème z/OS destinée à toute personne désirant découvrir z/OS par la pratique, sans chercher à être totalement autonome. Il ne s'agit pas de vous former en tant qu'expert sur tous les aspects car chacun demande une formation à part entière.

C'est également une excellente préparation pour des formations plus spécialisées telles que JCL et Utilitaires pour z/OS (réf.ES07G), ou encore Programmation Cobol (réf.DCOB) afin de mieux maîtriser votre futur environnement.

Plus concrètement, cette formation z/OS pour Développeurs vous apportera les connaissances et compétences nécessaires pour :

- Comprendre l'articulation entre les différents composants comme le JCL, TSO, DB2, les programmes Cobol, etc.
- Savoir écrire vos premiers scripts JCL
- Lancer des programmes Cobol dont vous comprendrez la structure générale et l'articulation avec les autres modules

À qui s'adresse cette formation ?

Capital Social: 50000 DT **MF:** 1425253/M/A/M/000 **RC:** B91211472015
Tél. / Fax.: +216 73362 100 **Email:** contact@itgate-training.com **Web:** www.itgate-training.com
Adresse : 12 Rue Abdelkadeur Daghrir - Hammam Sousse 4011 – Tunisie

Public :

Ce cours z/OS pour Développeurs s'adresse aux développeurs, analystes programmeurs, chefs de projet, ainsi qu'à toute personne concernée techniquement par un projet de développement sous z/OS.

Prérequis :

Pour suivre cette formation z/OS pour Développeurs dans de bonnes conditions, il vous faut connaître au moins un langage de programmation, mais il n'est pas nécessaire de connaître MVS, OS/390 ou z/OS.

Contenu du cours z/OS pour Développeurs

Philosophie, concepts et vocabulaire du monde z/OS

Différences avec les systèmes Microsoft Windows, UNIX ou Linux

La connexion à un environnement z/OS

Création d'une connexion

Lancement d'une connexion

Travaux Pratiques

ISPF : L'interface utilisateur de z/OS

Paramétrage d'une connexion et lancement de celle-ci

Philosophie de l'interface utilisateur

Les différents écrans (ou panels) et utilitaires

Navigation dans l'environnement

Travaux Pratiques

Présentation de la gestion des fichiers sur z/OS

Fichiers séquentiels

Fichiers de type Bibliothèque (ou PDS)

Fichiers VSAM

Opérations de manipulation de fichiers : création, copie, déplacement, suppression, browsing, édition, visualisation

Travaux Pratiques

L'éditeur de fichiers texte sous ISPF

Fonctionnalités de l'outil

Commandes

Travaux Pratiques

JCL présentation et premiers pas

À quoi servent les JCL ?

Exemples de JCL simples

Exécution de JCL

Travaux Pratiques

SDSF : Gestion des travaux (ou spool)

Consultation des comptes-rendus des JCL exécutés

Purge des travaux exécutés

Travaux Pratiques

JCL pour le développeur

Modification et création de JCL

Travaux Pratiques

Le langage Cobol

Pourquoi programmer en Cobol ?

Les différents blocs d'un programme Cobol

Déclaration de variables simples

Présentation des instructions principales

Cobol et la manipulation de fichiers

Exemples de programmes

Mise en œuvre d'un programme Cobol

Compilation de programme

Correction des erreurs et débogage

Exécution du programme à l'aide des JCL et du spool

Travaux Pratiques

DB2 : Base de données sous z/OS

Présentation

Exécution de requêtes (via l'outil SPUFI)

Cobol et la manipulation de données sous DB2 (exemples de programmes)

Travaux Pratiques

Travaux Pratiques

Vous effectuerez des manipulations concrètes sous forme de travaux pratiques afin de ne pas rester uniquement abstrait.