Db2 Query Management Facility
Verze 12.2

Úvod do produktu QMF Z Client

GC43-4734-00

Db2 Query Management Facility
Verze 12.2

Úvod do produktu QMF Z Client

GC43-4734-00

Poznámka

Než použijete tyto informace a odpovídající produkt, přečtěte si všeobecné informace uvedené v části “Oznámení” na konci.

Toto vydání se vztahuje na verzi 12.2 produktu IBM Query Management Facility (QMF) Z Client, který je funkcí produktů IBM Db2 12 for z/OS (5650-DB2) a IBM Db2 11 for z/OS (5615-DB2). Tyto informace se vztahují ke všem následujícím vydáním a modifikacím, nebude-li v novém vydání uvedeno jinak.

© Rocket Software Inc. 2018

Obsah

O této informaci v
Komu je tato příručka určena v
Servisní aktualizace a informace o podpoře v

Kapitola 1. Přehled produktu QMF . . . 1
Funkce QMF 1
Přehled typického sledu prací aplikace QMF 1
Přehled rozhraní aplikace QMF 1

Kapitola 2. Nastavení předvoleb 5
Přizpůsobení funkčních kláves 5
Obnovování výchozích hodnot pro funkční klávesy . . 5
Globální proměnné 5
Vytváření globálních proměnných definovaných uživatelem 6
Úprava globálních proměnných 6
Odstraňování globálních proměnných 7

Kapitola 3. Přístup k datům 9
Úložiště a zdroje dat 9
Připojení k úložištím 9
Připojení ke zdrojům dat 9
Přístup k objektům aplikace QMF 10
Ukládání objektů aplikace QMF. 10
Práce se složkami 11

Kapitola 4. Práce s daty 13
Práce s dotazy 13
Vytváření dotazů s použitím editoru SQL 13
Vytváření dotazů s použitím editoru dotazů s výzvou 13
Spuštění existujících dotazů 14
Vytváření sestav 15
Práce s procedurami 17
Vytvoření procedur 17
Práce s existujícími procedurami 17
Práce s databázovými tabulkami 18
Úpravy databázových tabulek 18
Práce s dávkovými objekty 19
Vytváření dávkových objektů 19
Práce s dávkovými objekty 21

Dodatek A. Usnadnění 23
Usnadnění přístupu v produktu QMF Z Client 23
Navigace v produktu QMF Z Client 23

Dodatek B. Odstraňování problémů . . 25
Funkce trasování aplikace QMF. 25
Přerušení příkazů aplikace QMF 26

Dodatek C. Příkazy produktu QMF . . . 27
Příkaz ACTIONS 27
Příkaz ADD 27
Příkaz BACKWARD 27
Příkaz BATCH. 28
Příkaz BOTTOM 28
Příkaz CHANGE 29
Příkaz CHECK. 29
Příkaz CLEAR 29
Příkaz CLOSE 30
Příkaz CONNECT. 30
Příkaz CONVERT. 31
Příkaz CREATE 31
Příkaz DELETE 32
Příkaz DESCRIBE 33
Příkaz DISPLAY 33
Příkaz DRAW 35
Příkaz EDIT 35
Příkaz END. 36
Příkaz ERASE 36
Příkaz EXIT 37
Příkaz EXPORT 37
Příkaz FAVORITE 41
Příkaz FORWARD 42
Příkaz HELP 42
Příkaz IMPORT 43
Příkaz INSERT 45
Příkaz ISPF. 45
Příkaz LEFT 45
Příkaz LIMIT LOCAL 46
Příkaz LIST. 47
Příkaz MAIL TO 48
Příkaz REFRESH 51
Příkaz RENAME 51
Příkaz RESET 52
Příkaz RESET GLOBAL. 53
Příkaz RESET KEY 54
Příkaz RETRIEVE 54
Příkaz RIGHT 55
Příkaz RUN. 55
Příkaz RUNTSO 58
Příkaz SAVE AS 60
Příkaz SAVE 62
Příkaz SEARCH 62
Příkaz SET GLOBAL. 63
Příkaz SET INVISIBLE 63
Příkaz SET KEY 64
Příkaz SET LOCAL 64
Příkaz SET LOCAL WITH VALUES 65
Příkaz SET 65
Příkaz SHOW 66
Příkaz SORT 67
Příkaz SPECIFY 67
Příkaz SWITCH 69
Příkaz TOP 69
Příkaz TSO 69
Příkaz USE REPOSITORY 70

Dodatek D. Systémové globální proměnné 71
Globální proměnné DSQQW 71
Globální proměnné DSQAO 76
Globální proměnné DSQEC 78
Globální proměnné DSQDC 82
Globální proměnné DSQCP 83

Dodatek E. Řádkové příkazy editoru SQL 85

Dodatek F. Kódy použití produktu QMF 87

Dodatek G. Kódy úprav produktu QMF 89

Dodatek H. ID panelů aplikace QMF . . 93

Poznámky 99
Ochranné známky 100
Podmínky pro dokumentaci k produktu 101
Aspekty zásad ochrany osobních údajů 101

Slovníček 103

Rejstřík 105

O této informaci

Tato informace popisuje způsob použití aplikace QMF Z Client. [1]

Aktuální verzi této publikace naleznete vždy na stránce knihovny nástrojů produktů Db2 a IMS:

http://www.ibm.com/software/data/db2imstools/db2tools-library.html

Komu je tato příručka určena

Tyto informace jsou určeny pro všechny uživatele produktu QMF Z Client.

Servisní aktualizace a informace o podpoře

Servisní aktualizace a informace o podpoře včetně softwarových sad FixPack, dokumentů PTF, častých dotazů (FAQ), technických poznámek, souborů ke stažení a informací o odstraňování problémů najdete na stránce http://www.ibm.com/software/data/qmf/support.html.

1. V rámci této informace je klient produktu IBM® QMF Z Client označován jako QMF.

Kapitola 1. Přehled produktu QMF

Funkce QMF

Řešení QMF Z Client nabízí sadu funkcí business intelligence pro uživatele sálových počítačů.

Relační dotazy
Vytváření relačních dotazů je usnadněno různými rozhraními dotazu, která jsou přizpůsobena pro různé úrovně dovedností a znalostí.

Sestavy
Řešení QMF nabízí flexibilní prostředí pro návrh sestav umožňující seskupení, agregaci a shrnutí dat, přidávání výrazů pro výpočet a podmíněné formátování sestavy v závislosti na výsledcích dotazu.

Funkce pro úpravy dat
Produkt QMF nabízí integrované funkce pro úpravy tabulek, které umožňují přidávat, odstraňovat a měnit celé řádky nebo jednotlivé buňky tabulky. Můžete také vytvářet, upravovat a spouštět složité procedury pro provádění celé řady úloh.

Přehled typického sledu prací aplikace QMF

Při práci s aplikací QMF typicky provádíte následující úlohy:

Připojování k úložišti
Abyste měli přístup k datům, musíte se připojit k úložišti. Další informace naleznete v tématu “Připojení k úložištím” na stránce 9.

Připojení ke zdroji dat
Abyste měli přístup k tabulkám, dotazům, procedurám a dalším objektům aplikace QMF, musíte se připojit ke zdroji dat. Další informace naleznete v tématu “Připojení ke zdrojům dat” na stránce 9.

Vytvoření dotazu
Chcete-li zpracovávat data uložená v tabulce, musíte vytvořit a spustit dotaz. Další informace naleznete v tématech “Vytváření dotazů s použitím editoru SQL” na stránce 13 a “Vytváření dotazů s použitím editoru dotazů s výzvou” na stránce 13.

Vytvoření sestavy
Chcete-li data ze sady výsledků dotazu prezentovat ve srozumitelné podobě, musíte vytvořit sestavu. Další informace naleznete v tématu “Vytváření sestav” na stránce 15.

Přehled rozhraní aplikace QMF

Následující položky představují klíčové prvky rozhraní aplikace QMF:

Příkazový řádek

Příkazový řádek se nachází na spodní straně obrazovky. Prostřednictvím příkazového řádku můžete spouštět příkazy aplikace QMF a přecházet mezi panely. Příkazový řádek představuje primární způsob interakce s aplikací, pokud váš emulátor terminálu nepodporuje vektorovou grafiku. V takovém případě lze terminál konfigurovat tak, aby podporoval používání myši.

Pokud je zadávaný příkaz příliš dlouhý a nevejde se na příkazový řádek, můžete na samostatném panelu otevřít rozšířený příkazový řádek. Chcete-li tak učinit, umístěte kurzor na slovo **Příkaz** a stiskněte klávesu Enter.

Úplný seznam příkazů aplikace QMF naleznete v části Dodatek C, “Příkazy produktu QMF”, na stránce 27.

Pole Posouvání

V poli **Posouvání** můžete určit výchozí hodnotu pro výchozí chování při posouvání. Platné hodnoty jsou následující:

Číslo v rozsahu 1-9999
Provede posun o počet stránek nebo řádků.

MAX Provede posun na konec.

HALF Provede posun o polovinu stránky.

PAGE Provede posun o jednu stránku.

DATA Provede posun na řádek před koncem stránky.

CSR Provede posun na základě pozice kurzoru. Pokud je kurzor v posouvatelné oblasti, provede posune na konec. Pokud je kurzor mimo posouvatelnou oblast nebo na jejím konci, provede posune o jednu stránku.

Řádek zpráv

Řádek zpráv se nachází na spodní straně obrazovky přímo nad příkazovým řádkem. V řádku zpráv se zobrazují informační, varovné a chybové zprávy.

Funkční klávesy

Funkční klávesy se nacházejí na spodní straně obrazovky nad řádkem zpráv a lze je přiřadit k programovatelným funkčním klávesám na klávesnici. Každou funkční klávesu lze konfigurovat tak, aby prováděla konkrétní příkaz aplikace QMF. Informace o konfigurování funkčních kláves naleznete v části “Přizpůsobení funkčních kláves” na stránce 5.

Pruh akcí

Pruh akcí se nachází na horní straně obrazovky. Umožňuje provádět určité akce, aniž by bylo třeba cokoli zadávat na příkazový řádek. Mějte na paměti, že se seznam položek pruhu akcí může u jednotlivých panelů lišit.

Kontextová nabídka

Na některých panelech aplikace QMF můžete klepnutím pravým tlačítkem myši na objekt přejít ke kontextové nabídce obsahující seznam akcí, které lze pro příslušný objekt provést.

Oblasti rychlého přístupu na panelu Domovské umístění

Na panelu Domovské umístění jsou k dispozici následující oblasti rychlého přístupu:

Oblíbené objekty
Zobrazuje obsah panelu Oblíbené objekty. Na panelu Oblíbené objekty je zobrazen seznam objektů, které jste přidali do seznamu oblíbených položek.

Oblíbené akce

Zobrazuje obsah panelu Oblíbené akce. Na panelu Oblíbené akce je zobrazen seznam oblíbených akcí aplikace QMF, které jsou k dispozici.

Naposledy použito

Zobrazuje obsah panelu Naposledy použito. Na panelu Naposledy použito je zobrazen seznam objektů, s nimiž jste v poslední době pracovali.

Chcete-li zobrazit objekt nebo spustit akci z některé z těchto oblastí, klepněte na objekt či akci, s níž chcete pracovat, a stiskněte klávesu Enter.

Kapitola 2. Nastavení předvoleb

Přizpůsobení funkčních kláves

Každý panel aplikace QMF je vybaven sadou předem definovaných funkčních kláves, které lze konfigurovat tak, aby prováděly konkrétní příkazy aplikace QMF.

Postup

1. Otevřete panel, se kterým chcete pracovat.
2. Na příkazový řádek zadejte příkaz SHOW KEYS.
3. Na panelu Klávesy umístěte kurzor na řádek odpovídající klávese, kterou chcete přizpůsobit.
4. V poli **Popisek** zadejte pro příslušnou funkční klávesu název. Je-li název pro pole příliš dlouhý, stisknutím funkční klávesy **Zobrazit pole** otevřete panel Editor kláves.
5. Do pole **Příkaz** zadejte příkaz aplikace QMF, který chcete ke klávese přidružit. Je-li příkaz pro pole příliš dlouhý, stisknutím funkční klávesy **Zobrazit pole** otevřete panel Editor kláves.
6. Volitelné: Chcete-li pro všechny funkční klávesy obnovit výchozí hodnoty, zadejte na příkazový řádek příkaz reset key(panelid=ID keyid=all, přičemž jako parametr ID zadejte ID panelu, jehož funkční klávesy chcete resetovat. Toto ID je uvedeno v závorce v poli **Upravit klávesy pro panel**.

   Poznámka: Chcete-li zobrazit úplný seznam panelů aplikace QMF a jejich ID, naleznete informace v části Dodatek H, “ID panelů aplikace QMF”, na stránce 93.
7. Stisknutím funkční klávesy **Konec** uložte změny a zavřete panel Klávesy.

Obnovování výchozích hodnot pro funkční klávesy

Můžete obnovit výchozí hodnoty všech funkčních kláves na panelu.

Postup

1. Otevřete panel, se kterým chcete pracovat.
2. Na příkazový řádek zadejte příkaz SHOW KEYS.
3. Na příkazový řádek zadejte příkaz reset key(panelid=ID keyid=all, přičemž jako parametr ID zadejte ID panelu, jehož funkční klávesy chcete resetovat. Toto ID je uvedeno v závorce v poli **Upravit klávesy pro panel**.

   Poznámka: Chcete-li zobrazit úplný seznam panelů aplikace QMF a jejich ID, naleznete informace v části Dodatek H, “ID panelů aplikace QMF”, na stránce 93.

Globální proměnné

Aplikace QMF využívá množství globálních proměnných, které vám usnadňují řízení různých aspektů relace aplikace QMF, příkazů aplikace QMF a zobrazení panelů.

Aplikace QMF používá dva typy globálních proměnných:

Systémové globální proměnné
: Vytváření systémových globálních proměnných probíhá během instalace. Název

každé systémové globální proměnné začíná předponou DSQ. Systémové globální proměnné nelze vytvářet ani odstraňovat, můžete pouze upravovat jejich výchozí hodnoty.

S použitím systémových globálních proměnných lze řídit různé aspekty relace aplikace QMF, příkazy aplikace QMF a zobrazení panelů. Prostřednictvím systémové globální proměnné DSQAO_CONNECT_ID můžete například nastavit ID uživatele používané pro připojení k aktuální databázi.

Globální proměnné definované uživatelem
Můžete vytvářet globální proměnné definované uživatelem. Můžete určit, zda je hodnota globální proměnné definované uživatelem trvalá, nebo zda se vztahuje pouze na aktuální relaci aplikace QMF. Globální proměnné definované uživatelem můžete vytvářet, upravovat a odstraňovat.

Prostřednictvím globálních proměnných definovaných uživatelem můžete řídit aspekty relace aplikace QMF, které nejsou pokryty systémovými globálními proměnnými.

Prostřednictvím systémové globální proměnné DSQEC_USERGLV_SAV můžete obnovit výchozí hodnoty všech systémových globálních proměnných a odstranit všechny globální proměnné definované uživatelem. Další informace o systémových globálních proměnných naleznete v části “Globální proměnné DSQEC” na stránce 78.

Práce s globálními proměnnými je popsána v následujících tématech:

Vytváření globálních proměnných definovaných uživatelem

Prostřednictvím panelu Globální prostředky můžete vytvářet globální proměnné definované uživatelem.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz SHOW GLOBALS.
2. Na panelu Globální prostředky stiskněte funkční klávesu **Přidat**.
3. Do pole **Název proměnné** na panelu Přidat globální proměnnou zadejte název pro novou globální proměnnou. Chcete-li se vyhnout riziku záměny globálních proměnných definovaných uživatelem se systémovými globálními proměnnými, nepoužívejte předponu DSQ.
4. Do pole **Hodnota proměnné** zadejte hodnotu pro proměnnou.
5. Volitelné: Do pole **Popis proměnné** zadejte popis proměnné.
6. V poli **Doba životnosti proměnné** určete, zda proměnná existuje během aktuální relace aplikace QMF, nebo trvale.
7. Stisknutím klávesy Enter globální proměnnou vytvořte.

Úprava globálních proměnných

Názvy systémových globálních proměnných upravovat nelze; můžete však upravovat výchozí hodnoty systémových globálních proměnných i globálních proměnných definovaných uživatelem.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz SHOW GLOBALS.
2. Na panelu Globální prostředky umístěte kurzor na proměnnou, kterou chcete upravit. Stiskněte funkční klávesu **Zobrazit pole**.
3. Na panelu Zobrazit globální proměnné upravte hodnoty v polích **Název proměnné** a **Hodnota proměnné**.

4. Volitelné: V poli **Popis proměnné** upravte popis.

   Poznámka: Popis lze upravovat pouze v případě globálních proměnných definovaných uživatelem, u nichž je parametr LIFETIME nastaven na hodnotu PERMANENT.
5. V poli **Doba životnosti proměnné** určete, zda proměnná existuje pouze během aktuální relace aplikace QMF, nebo trvale.
6. Stisknutím klávesy Enter uložte změny.

Odstraňování globálních proměnných

Globální proměnné definované uživatelem můžete odstraňovat.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz SHOW GLOBALS.
2. Na panelu Globální prostředky umístěte kurzor na proměnnou, kterou chcete odstranit. Stiskněte funkční klávesu **Odstranit**.
3. Na panelu Výzva vyberte volbu **Ano**. Stisknutím klávesy Enter proměnnou odstraňte.

Kapitola 3. Přístup k datům

Úložiště a zdroje dat

Chcete-li pracovat s aplikací QMF, musíte se připojit k úložišti, ve kterém jsou uloženy zdroje dat a objekty aplikace.

Ve zdroji dat jsou uloženy informace o připojení, které jsou potřebné pro přístup k databázi. V úložišti je každý zdroj dat klasifikován podle typu databáze, kterou reprezentuje:

Hive Data jsou uložena v datových skladech Apache Hive™. Tento typ úložiště je určen pro vytváření souhrnů, dotazování a analýzu velkých objemů dat s pomocí jazyka HiveQL, což je jazyk podobný SQL.

JavaScript
Data jsou poskytována online službami a jsou uložena v tabulkách JavaScript.

QMF Data Service
Data jsou uložena v tabulkách na serveru QMF Data Service.

Relační
Data jsou uložena ve vzájemně souvisejících tabulkách. Každá tabulka obsahuje několik sloupců a řádků.

Virtuální
Data jsou uložena ve virtuálních tabulkách a tabulkách JavaScript, které shromažďují informace z různých zdrojů a prezentují je jako jedinou databázi. Virtuální databáze slouží jako mezipaměti dat z původních databází, abyste s nimi mohli pracovat bez nutnosti samostatně odkazovat na původní zdroje dat.

Připojení k úložištím

Chcete-li mít přístup k úložišti a spouštět objekty úložiště s použitím aplikace QMF, musíte být k úložišti připojeni. Úložiště je centralizovaná úložná oblast, jež byla vytvořena administrátorem produktu QMF. Je to místo, do kterého můžete ukládat objekty, jako jsou dotazy, procedury, formuláře a sestavy. Jde také o umístění, ve kterém produkt QMF hledá informace potřebné pro připojování ke všem zdrojům dat, k nimž potřebujete přistupovat. Po spuštění relace aplikace QMF se aplikace automaticky připojí k úložišti, které je uvedeno jako první v seznamu dostupných připojení k úložišti.

Postup

1. Klepněte na volbu **Soubor > Přepnout úložiště**.
2. Na panelu Přepnout úložiště vyberte úložiště, ke kterému se chcete připojit.

   Poznámka: Chcete-li zobrazit vlastnosti připojení k úložišti, umístěte kurzor na příslušné úložiště a stiskněte funkční klávesu **Popsat**.
3. Stisknutím klávesy Enter se připojte k určenému úložišti.

   Poznámka: Pokoušíte-li se o připojení k zabezpečenému úložišti, aplikace QMF zobrazí výzvu k zadání pověření uživatele pro příslušné úložiště.

Připojení ke zdrojům dat

Zdroje dat aplikace QMF ukládají data do databázových tabulek. Každá databázová tabulka obsahuje sloupce a řádky. Dotazy na zdroje dat aplikace QMF se zapisují v jazyce SQL.

Postup

1. Klepněte na volbu **Soubor > Připojit k**.
2. Na panelu Připojit k vyberte zdroj dat, ke kterému se chcete připojit.
3. Stisknutím klávesy Enter se připojte k určenému zdroji dat.

Přístup k objektům aplikace QMF

Prostřednictvím panelu Seznam objektů lze přejít k seznamu objektů aplikace QMF, které máte k dispozici v aktuálním zdroji dat.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz LIST ALL.
2. Na panelu Seznam objektů můžete prostřednictvím polí **Název**, **Typ** a **Vlastník** filtrovat seznam a najít objekt, se kterým chcete pracovat.
3. Chcete-li seznam seřadit, stiskněte funkční klávesu **Řadit**, určete pořadí řazení, které chcete použít, a stiskněte klávesu Enter.
4. Chcete-li seznam filtrovat podle data, použijte pole **Vytvořeno** a **Upraveno**. Použijte následující syntaxi: [>, <, =] N [d, m, r], kde N je počet dní (d), měsíců (m) nebo let (r). Zadáním výrazu <5d do pole **Vytvořeno** můžete například zobrazit objekty, které byly vytvořeny před méně než pěti dny.
5. Do pole **Akce** odpovídajícího příslušnému objektu zadejte příkaz, který chcete pro objekt provést, nebo na pole klepněte pravým tlačítkem myši a zobrazte seznam příkazů k dispozici. Další informace o příkazech aplikace QMF naleznete v části Dodatek C, “Příkazy produktu QMF”, na stránce 27.

Ukládání objektů aplikace QMF

Objekty aplikace QMF můžete ukládat do databáze prostřednictvím pruhu Akce. Tento postup je ekvivalentní použití příkazu SAVE nebo příkazu SAVE AS.

Informace o této úloze

Chcete-li uložit objekt, postupujte takto:

Postup

1. Pokud je objekt, se kterým pracujete, již uložen v databázi a chcete pouze uložit poslední změny, klepněte na volbu **Soubor > Uložit** v pruhu akcí a zbývající kroky vynechejte.
2. Chcete-li objekt uložit do databáze, klepněte na volbu **Soubor > Uložit jako** v pruhu Akce. Otevře se panel Příkazový řádek.
3. Do pole **Název objektu** zadejte název objektu. Pokud název obsahuje mezery nebo kombinaci malých a velkých písmen, uzavřete název do uvozovek.
4. Volitelné: Do pole **Komentář** zadejte doplňující poznámku k objektu.
5. Volitelné: Stisknutím funkční klávesy **Vpřed** zobrazte druhou polovinu panelu.
6. V poli **Potvrdit** určete, zda má být při ukládání změn do objektu nebo při jeho nahrazování zobrazeno potvrzovací dialogové okno.
7. Volitelné: V poli **Složka** určete složku, do které chcete uložit odkaz na objekt.

   Poznámka: Složky aplikace QMF obsahují pouze odkazy na objekty aplikace QMF, které jsou uloženy v databázi, a nikoli skutečné objekty.
8. Volitelné: V poli **Sdílet** určete, zda chcete uložený objekt zpřístupnit pro jiné uživatele. Platné hodnoty jsou YES (ano) a NO (ne).
9. Stisknutím klávesy Enter objekt uložte.

Práce se složkami

V produktu QMF Z Client jsou ve složkách pracovního prostoru uloženy objekty nebo další složky, zatímco ve složkách katalogu aplikace QMF jsou uloženy odkazy na objekty.

Informace o této úloze

Pro typický sled prací aplikace QMF je navrženo následující pořadí operací při práci se složkami:

Postup

1. Zadáním příkazu list folders na příkazový řádek přejděte k seznamu složek, které jsou v aktuálním zdroji dat k dispozici.
2. Chcete-li otevřít složku, zadejte příkaz sel do pole **Akce** vedle příslušné složky.
3. Klepnutím na název složky v poli **HOME:/<umístění>/<název složky>** se vraťte do nadřízené složky nebo klepnutím na název umístění zobrazte seznam objektů pro příslušné umístění.

Kapitola 4. Práce s daty

Práce s dotazy

Chcete-li si vyžádat informace z relačního zdroje dat, vytvořte dotaz v editoru SQL nebo editoru dotazů s výzvou.

Práce s dotazy aplikace QMF je popsána v následujících tématech:

Vytváření dotazů s použitím editoru SQL

Prostřednictvím editoru SQL lze vytvářet a spouštět dotazy na relační zdroje dat.

Postup

1. Chcete-li otevřít editor dotazů, zadejte na příkazový řádek příkaz CREATE QUERY. Stiskněte klávesu Enter.
2. Umístěte kurzor do oblasti editoru.
3. Zadejte jeden nebo několik příkazů SQL. Vícenásobné příkazy oddělte pomocí znaků ; (středník).

   Poznámka: Chcete-li v oblasti editoru vložit, odebrat, zkopírovat nebo přesunout řádky, naleznete informace v části Dodatek E, “Řádkové příkazy editoru SQL”, na stránce 85.
4. Stisknutím funkční klávesy **Spustit** spustíte dotaz a zobrazíte sadu výsledků.
5. Po zobrazení sady výsledků dotazu máte k dispozici následující volby:

   Poznámka: Pokud dotaz obsahoval více příkazů SQL, klepnutím na volbu **Dotaz > Určit sadu výsledků** zobrazte konkrétní sadu výsledků.

Vytváření dotazů s použitím editoru dotazů s výzvou

Chcete-li vytvořit dotaz bez zadávání příkazů SQL, použijte editor dotazů s výzvou.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz RESET QUERY(LANG=PROMPTED a stiskněte klávesu Enter.
2. Provedením následujících kroků na panelu Tabulky určete jednu či více tabulek pro přidání do dotazu:
   a. V poli **Vlastník tabulky** určete vlastníka tabulky, se kterou chcete pracovat.
   b. V poli **Název tabulky** určete název tabulky, se kterou chcete pracovat.

      Poznámka: Chcete-li zobrazit seznam všech tabulek, které náleží určenému vlastníkovi, stiskněte funkční klávesu **Seznam**.
   c. Stisknutím funkční klávesy **Přidat** přidejte tabulku do dotazu.
   d. Opakujte postup pro každou tabulku, kterou chcete do dotazu zahrnout, a stisknutím funkční klávesy **Storno** uložte provedené změny.

   Při každém určení další tabulky určete prostřednictvím panelu Spojení volby spojení.
3. Volitelné: Chcete-li přizpůsobit seznam sloupců, které jsou zahrnuty do sady výsledků dotazu, postupujte takto:
   a. Umístěte kurzor do oblasti **Sloupce** a stiskněte funkční klávesu **Vložit**.

b. Stisknutím funkční klávesy **Seznam** na panelu Sloupce zobrazte seznam sloupců tabulky, které jsou k dispozici.
c. Na panelu Seznam sloupců umístěte kurzor na sloupec, který chcete zahrnout do sady výsledků dotazu, a stiskněte funkční klávesu **Přidat**.
d. Opakujte předchozí krok pro každý sloupec, který chcete zahrnout do sady výsledků.
e. Stisknutím funkční klávesy **Storno** uložte změny.

4. Volitelné: Chcete-li pro dotaz určit podmínky řádků, postupujte takto:
   a. Stisknutím funkční klávesy **Přepnout** na hlavním panelu editoru zobrazte oblasti **Podmínky řádků** a **Podmínky řazení**.
   b. Umístěte kurzor do oblasti **Podmínky řádků** a stiskněte funkční klávesu **Vložit**.
   c. Na panelu Podmínky řádků vyberte sloupec, jehož řádky chcete filtrovat, nebo zadejte výraz do pole **Výraz**. Stiskněte klávesu Enter.
   d. Na panelu Operátory porovnávání určete operátory porovnávání, které chcete použít. Stiskněte klávesu Enter.
   e. Na dalším panelu určete hodnoty pro vybraný operátor porovnávání. Stisknutím klávesy Enter uložte změny.
5. Volitelné: Chcete-li pro dotaz určit podmínky řazení, postupujte takto:
   a. Umístěte kurzor do oblasti **Podmínky řazení** a stiskněte funkční klávesu **Vložit**.
   b. V poli **Pořadí** na panelu Podmínky řádků určete pořadí řazení, které chcete na sadu výsledků dotazu použít.
   c. V poli **Vybrat sloupec nebo zadat výraz** vyberte sloupec, podle kterého chcete filtrovat sadu výsledků, nebo zadejte výraz. Stisknutím klávesy Enter uložte změny.
6. Stisknutím funkční klávesy **Spustit** dotaz spusťte.

Spuštění existujících dotazů

Můžete přejít k seznamu existujících dotazů aplikace QMF a kterýkoli z nich znovu spustit, upravit nebo odstranit.

Informace o této úloze

Toto téma popisuje ruční spouštění existujících dotazů. Chcete-li spustit dotaz bez obsluhy, tedy bez interakce s aplikací, použijte aplikaci QMF v dávkovém režimu. Další informace o používání aplikace QMF v dávkovém režimu naleznete v části “Práce s dávkovými objekty” na stránce 19.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz LIST QUERIES a stiskněte klávesu Enter.
2. Na panelu Seznam objektů můžete prostřednictvím polí **Název** a **Vlastník** filtrovat seznam a najít dotaz, se kterým chcete pracovat.
3. Prostřednictvím pole **Akce** odpovídajícího příslušnému dotazu můžete přejít do kontextové nabídky a vybrat jednu z následujících akcí:

   Spustit Spustí dotaz.

   Zobrazit
   Zobrazí dotaz.

   Upravit
   Otevře editor dotazů, ve kterém můžete dotaz upravit.

   Přidat k oblíbeným položkám
   Přidá dotaz do seznamu oblíbených položek.

   Popsat Otevře panel, kde si můžete prohlédnout metadata dotazu a zadat komentář.

Přejmenovat
Otevře panel, kde můžete dotaz přejmenovat.

Vymazat
Odstraní dotaz.

Vytváření sestav

Po spuštění dotazu nebo zobrazení tabulky můžete prostřednictvím editoru formulářů vytvořit sestavu založenou na příslušné sadě výsledků.

Informace o této úloze

Prostřednictvím panelů editoru formulářů můžete konfigurovat různé aspekty sestavy. Prostřednictvím panelu Form.Main lze pro sestavu nastavovat obecné předvolby. Prostřednictvím jiných panelů formuláře lze určovat podrobné předvolby. Chcete-li zobrazit konkrétní panel formuláře, klepněte na volbu **Zobrazit** a vyberte panel, se kterým chcete pracovat. K dispozici jsou následující panely formuláře:

Form.Break
Pro sestavu můžete určit volby zarážek. Pro sestavu lze konfigurovat až 6 úrovní zarážek a pro každou úroveň určit samostatné volby zarážek. Každou sadu voleb úrovně zarážek lze určit na příslušném panelu Form.Break (Form.Break1 až Form.Break6).

Form.Calculations
Pro sestavu můžete určit výpočty.

Form.Columns
Můžete pracovat se sloupci, které chcete do sestavy zahrnout.

Form.Conditions
Pro sestavu můžete určit podmíněné výrazy.

Form.Detail
Pro sestavu můžete určit volby bloku s podrobnostmi.

Form.Final
Můžete určit text, který se má zobrazit na konci sestavy.

Form.Options
Pro sestavu můžete určit podrobné volby formátování.

Form.Page
Pro stránky sestavy můžete určit záhlaví a zápatí.

Postup

1. Zadáním příkazu CREATE FORM na příkazový řádek otevřete editor formulářů pro panel Form.Main, na kterém lze pro sestavu nastavit obecné předvolby.

   Pokud jste pro sestavu určili objekt zdroje dat již dříve, vynechejte krok 2 a pokračujte krokem 3.
2. Chcete-li pro sestavu určit objekt zdroje dat, postupujte takto:
   a. Klepněte na volbu **Formulář > Objekt zdroje dat**.
   b. Na panelu Objekt zdroje dat určete, zda má být použit objekt z úložiště, nebo ze zdroje dat. Stiskněte klávesu Enter.
   c. Určete objekt, se kterým chcete pracovat, a stiskněte klávesu Enter.
3. V poli **Číslo** je zobrazeno pořadí, v jakém jsou sloupce uspořádány v sadě výsledků dotazu.

4. Do pole **Záhlaví sloupce** zadejte záhlaví pro sloupce sestavy. Při výchozím nastavení pocházejí záhlaví sloupců ze sady výsledků.
5. Volitelné: Do pole **Použití** zadejte kód použití pro každý sloupec. Další informace o kódech použití produktu QMF jsou uvedeny v tématu Dodatek F, “Kódy použití produktu QMF”, na stránce 87.
6. Volitelné: Do pole **Odsadit** zadejte počet mezer, které mají být vloženy před sloupec. Výchozí hodnota pochází ze sady výsledků.
7. Volitelné: Do pole **Šířka** zadejte šířku sloupce. Výchozí hodnota pochází ze sady výsledků.
8. Do pole **Upravit** zadejte kód úprav pro sloupec. Další informace o kódech úprav produktu QMF jsou uvedeny v tématu Dodatek G, “Kódy úprav produktu QMF”, na stránce 89.
9. V poli **Pořadí** určete pořadí sloupců v sestavě.
10. Do polí **Záhlaví stránky** a **Zápatí stránky** zadejte text pro záhlaví a zápatí sestavy.
11. Do pole **Text závěru** zadejte text, který se má zobrazit na konci sestavy.
12. Do polí **Zarážka 1** a **Zarážka 2** zadejte text, který má být umístěn v zarážkách sestavy.
13. V poli **Volby** pomocí zaškrtávacího políčka **Obrys** určete, zda má být pro sestavu povolena volba obrysů.
14. Pomocí zaškrtávacího políčka **Výchozí text zarážek** určete, zda má být do úrovně zarážek sestavy vložen výchozí text. Výchozím textem zarážek je řetězec tvořený 1-6 hvězdičkami (*).

    Na panelu Form.Main lze určit obecné předvolby pro sestavu. Další Na panely formulářů pak umožňují zadat podrobné předvolby. Chcete-li zobrazit určitý panel formuláře, klepněte na volbu **Zobrazit** a vyberte panel, se kterým chcete pracovat. K dispozici jsou následující panely formuláře:

    Form.Break
    Tento panel slouží k určení voleb zarážek pro sestavu. Můžete konfigurovat až 6 úrovní zarážek a pro každou z nich určit odlišné volby zarážek. Jednotlivé volby úrovně zarážek lze určit na příslušném panelu Form.Break (Form.Break1 až Form.Break6).

    Form.Calculations
    Tento panel slouží k určení výrazů pro výpočet pro sestavu.

    Form.Columns
    Tento panel slouží k práci se sloupci sady výsledků dotazu, které mají být zahrnuty v sestavě.

    Form.Conditions
    Tento panel slouží k určení podmíněných výrazů pro sestavu.

    Form.Detail
    Tento panel slouží k určení voleb bloku s podrobnostmi pro sestavu.

    Form.Final
    Tento panel slouží k zobrazení informací na konci sestavy.

    Form.Options
    Tento panel slouží k zadání podrobných voleb formátování pro sestavu.

    Form.Page
    Tento panel slouží k zadání záhlaví a zápatí pro stránky sestavy.

Práce s procedurami

S použitím procedury lze provést posloupnost příkazů aplikace QMF jediným příkazem RUN, volat jiné aplikace a spustit aplikaci QMF v dávkovém režimu.

Práce s procedurami je popsána v následujících tématech:

Vytvoření procedur

Chcete-li vytvořit proceduru, která provádí posloupnost příkazů aplikace QMF, použijte editor procedur.

Než začnete

Pokud procedura zahrnuje spuštění objektu, před prací na proceduře se ujistěte, že je příslušný objekt vytvořen a uložen.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz CREATE PROC a stiskněte klávesu Enter.
2. Na panelu Editor zadejte jeden či více příkazů aplikace QMF.

   Poznámka: Pokud je příkaz příliš dlouhý a nevejde se na jeden řádek, ukončete řádek znakem + a pokračujte v příkazu na dalším řádku. Vezměte v úvahu následující příklad:

   ```
   zobrazit
   +query
   ```
3. Stisknutím funkční klávesy **Spustit** proceduru spusťte.

Práce s existujícími procedurami

Můžete přejít k seznamu procedur a každou z nich spustit nebo upravovat.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz LIST PROC a stiskněte klávesu Enter.
2. Na panelu Seznam objektů můžete prostřednictvím polí **Název** a **Vlastník** filtrovat seznam a najít proceduru, se kterou chcete pracovat.
3. Prostřednictvím pole **Akce** odpovídajícího příslušné proceduře můžete přejít do kontextové nabídky a vybrat akci, kterou chcete s procedurou provést.

   Spustit Spustí proceduru.

   Zobrazit
   Zobrazí proceduru.

   Upravit
   Otevře editor procedur, ve kterém můžete proceduru upravit.

   Přidat k oblíbeným položkám
   Přidá proceduru do seznamu oblíbených položek.

   Popsat Otevře panel, kde si můžete prohlédnout metadata procedury a zadat komentář.

   Přejmenovat
   Otevře panel, kde můžete proceduru přejmenovat.

   Vymazat
   Odstraní proceduru.

Poznámka: Chcete-li spustit proceduru bez obsluhy, tedy bez interakce s aplikací, použijte aplikaci QMF v dávkovém režimu. Další informace o používání aplikace QMF v dávkovém režimu naleznete v části “Práce s dávkovými objekty” na stránce 19.

Práce s databázovými tabulkami

Prostřednictvím kódu SQL můžete databázovou tabulku zobrazit, upravit, uložit, vymazat nebo exportovat.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz LIST TABLES a stiskněte klávesu Enter.
2. Na panelu Seznam objektů můžete prostřednictvím polí **Název** a **Vlastník** filtrovat seznam a najít tabulku, se kterou chcete pracovat.
3. Prostřednictvím pole **Akce** můžete přejít do kontextové nabídky a vybrat jednu z následujících akcí:

   Zobrazit
   Zobrazí tabulku na panelu Výsledky, kde si ji lze prohlédnout nebo ji lze použít k vytvoření dotazu či sestavy. Další informace o vytváření dotazů naleznete v části “Vytváření dotazů s použitím editoru SQL” na stránce 13. Další informace o vytváření sestav naleznete v části “Vytváření sestav” na stránce 15.

   Upravit
   Otevře editor tabulek, ve kterém můžete tabulku upravovat. Další informace o úpravách tabulek naleznete v tématu Úpravy databázových tabulek.

   Přidat k oblíbeným položkám
   Přidá tabulku do seznamu oblíbených položek.

   Popsat Otevře panel, na kterém si můžete prohlédnout metadata tabulky a zadat komentář.

   Přejmenovat
   Otevře panel, na kterém můžete tabulku přejmenovat.

   Vymazat
   Odstraní tabulku.

Úpravy databázových tabulek

Databázové tabulky, které máte přístupné ve zdroji dat, můžete upravovat.

Informace o této úloze

Chcete-li upravovat databázovou tabulku, postupujte takto:

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz EDIT *t_vlastník.t_název*, přičemž parametr *t_vlastník* představuje jméno vlastníka tabulky a parametr *t_name* název tabulky. Stiskněte klávesu Enter.

   Poznámka: Pokud tabulka, kterou chcete upravovat, náleží uživatelskému účtu, pod kterým jste aktuálně přihlášeni, nemusíte v příkazu zadávat vlastníka tabulky.
2. Volitelné: Při výchozím nastavení se každá provedená úprava automaticky uloží a potvrdí. Chcete-li provádět více úprav bez nežádoucího potvrzování, klepněte na volbu **Tabulka** > **Zakázat okamžité potvrzování**.

   Poznámka: Nepotvrzené změny tabulky jsou označeny znakem * (hvězdička).

3. Volitelné: Chcete-li rychle najít řádek, se kterým chcete pracovat, postupujte takto:
   a. Stiskněte funkční klávesu **Hledat**.
   b. Na panelu Hledat zadejte informace sloužící k vyhledání řádku, se kterým chcete pracovat, a stiskněte klávesu Enter.
4. Chcete-li upravovat řádek, postupujte takto:
   a. Umístěte kurzor na příslušný řádek a stiskněte funkční klávesu **Změnit**.
   b. Na panelu Upravit řádek proveďte požadované změny a stiskněte klávesu Enter.
5. Chcete-li vložit nový řádek, postupujte takto:
   a. Stiskněte funkční klávesu **Přidat**.
   b. Na panelu Přidat řádek zadejte do každé buňky příslušné informace a stiskněte klávesu Enter.
6. Chcete-li řádek odebrat, umístěte kurzor na příslušný řádek a stiskněte funkční klávesu **Odstranit**.
7. Pokud jste v kroku 2 na stránce 18 zakázali volbu **Okamžité potvrzení**, máte po dokončení úprav tabulky následující možnosti:
   - Chcete-li úpravy uložit, klepněte na volbu **Tabulka > Potvrdit**.
   - Chcete-li úpravy zrušit, klepněte na volbu **Tabulka > Odvolat**.

Práce s dávkovými objekty

Dávkový objekt je množina parametrů, která vytváří dávkovou úlohu JCL. Tu lze použít ke spouštění dotazů a procedur aplikace QMF na pozadí.

Práce s dávkovými objekty je popsána v následujících tématech:

Vytváření dávkových objektů

Prostřednictvím průvodce dávkou lze vytvořit dávkový objekt.

Informace o této úloze

Chcete-li vytvořit dávkový objekt, postupujte takto:

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz BATCH a stiskněte klávesu Enter.
2. Stiskněte funkční klávesu **Přidat**.
3. Na panelu Průvodce dávkou - Hlavní parametry postupujte takto:
   a. Do pole **Název objektu dávky** zadejte pro objekt název.
   b. V poli **Název procedury dávky** určete úplnou cestu k proceduře dávky, kterou chcete použít.
   c. Určete, zda chcete objekt vytvořit, nebo použít existující:
      - Chcete-li vytvořit proceduru dávky pro proceduru, vyberte volbu **Vytvořit proceduru dávky pro dotaz**. Poté pokračujte krokem 4.
      - Chcete-li vytvořit proceduru dávky pro proceduru, vyberte volbu **Vytvořit proceduru dávky pro proceduru**. Poté pokračujte krokem 5.
      - Chcete-li použít existující proceduru dávky, vyberte volbu **Použít existující proceduru dávky**.
   d. Stiskněte funkční klávesu **Další**, abyste otevřeli další panel průvodce.
4. Na panelu Průvodce dávkou - Parametry pro dotaz postupujte takto:

a. Do pole **Název dotazu** zadejte název dotazu, který má být použit pro dávkový objekt. Chcete-li použít dotaz, který je aktuálně otevřen v editoru, vyberte volbu **Použít dotaz z pracovní oblasti**. Pracovní oblast může obsahovat několik otevřených objektů. Vyberete-li volbu **Použít dotaz z pracovní oblasti**, použije se naposledy otevřený dotaz. Povšimněte si také, že je-li zaškrtnuto políčko **Použít dotaz z pracovní oblasti**, uloží se momentálně otevřený dotaz pod názvem, který je uveden v poli **Název objektu**.

b. Do pole **Název formuláře** zadejte název formuláře, který má být použit pro dávkový objekt. Chcete-li použít formulář, který je aktuálně otevřen v editoru, vyberte volbu **Použít formulář z pracovní oblasti**. Pracovní oblast může obsahovat několik otevřených objektů. Vyberete-li volbu **Použít formulář z pracovní oblasti**, použije se naposledy otevřený formulář. Povšimněte si také, že pokud je zaškrtnuto políčko **Použít formulář z pracovní oblasti**, uloží se momentálně otevřený formulář pod názvem, který je uveden v poli **Název objektu**.

c. Do pole **Název tabulky pro uložení výsledných dat** zadejte název souboru s výsledky a úplnou cestu k umístění, do něhož ho chcete uložit.

d. Stiskněte funkční klávesu **Další**, abyste otevřeli další panel průvodce.

5. Na panelu Průvodce dávkou - Parametry pro proceduru postupujte takto:

   a. Do pole **Název procedury** zadejte název procedury, kterou chcete použít pro dávkový objekt. Chcete-li použít proceduru, která je aktuálně otevřená v editoru, vyberte volbu **Použít proceduru z pracovní oblasti**. Pracovní oblast může obsahovat několik otevřených objektů. Vyberete-li volbu **Použít proceduru z pracovní oblasti**, použije se naposledy otevřený dotaz.

   b. Stiskněte funkční klávesu **Další**, abyste otevřeli další panel průvodce.

   Otevře se panel Průvodce dávkou - Parametry sestavy. Tento panel slouží k zadání e-mailové adresy, na niž má být odeslána sestava. Nechcete-li sestavu odeslat e-mailem, stiskněte funkční klávesu **Další** a přejděte ke kroku 8.

6. Na panelu Průvodce dávkou - Parametry sestavy postupujte takto:

   a. V poli **E-mailové adresy k odeslání sestavy** určete jednu nebo několik e-mailových adres, na něž má být sestava odeslána.

   b. V poli **Od** určete e-mailovou adresu odesilatele.

   c. Do pole **Předmět** zadejte předmět e-mailu.

   d. V poli **Typ sestavy** určete formát, do kterého má být sestava před odesláním e-mailu převedena. Platné hodnoty jsou následující: TEXT, PDF, HTML. Ponecháte-li pole prázdné, bude sestava automaticky převedena do textového formátu.

   e. Stiskněte funkční klávesu **Další**, abyste otevřeli další panel průvodce.

7. Na panelu Průvodce dávkou - Nastavení SMTP postupujte takto:

   a. Do pole **Server SMTP** zadejte adresu serveru SMTP, který má být použit.

   b. Do pole **Port** zadejte číslo portu serveru, který má být použit.

   c. Do polí **Uživatel** a **Heslo** zadejte svá pověření uživatele produktu QMF Z Client.

   d. Stiskněte funkční klávesu **Další**, abyste otevřeli další panel průvodce.

8. Na panelu Průvodce dávkou - Obecné parametry postupujte takto:

   a. Chcete-li spustit dávkovou úlohu pro jiného uživatele, zadejte do polí **Přihlašovací jméno TSO pro dávkovou úlohu** a **Heslo TSO pro dávkovou úlohu** přihlašovací informace uživatele, pro něhož chcete dávkovou úlohu spustit.

   b. Do polí **Přihlašovací jméno k databázi** a **Heslo k databázi** zadejte pověření uživatele, používaná pro připojení k databázi, se kterou chcete pracovat.

   c. V poli **Název úložiště** se zobrazí název úložiště, se kterým pracujete.

   d. Do polí **Přihlašovací jméno k úložišti** a **Heslo k úložišti** zadejte informace o přihlášení pro úložiště.

e. V polích **Název zdroje dat**, **Přihlašovací jméno ke zdroji dat** a **Heslo ke zdroji dat** určete zdroj dat, se kterým chcete pracovat, a zadejte informace o přihlášení k němu.

f. Stisknutím klávesy Enter vytvořte dávkový objekt.

Práce s dávkovými objekty

Existující dávkové objekty aplikace QMF můžete spouštět, upravovat nebo odebírat.

Postup

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz BATCH a stiskněte klávesu Enter.
2. Na panelu Seznam dávek umístěte kurzor na dávkový objekt, se kterým chcete pracovat, a stiskněte jednu z následujících funkčních kláves:

   Odeslat
   Spustí určený dávkový objekt.

   Upravit
   Otevře určený objekt v průvodci dávkou, kde jej lze upravovat. Úprava objektu je podobná jeho vytváření. Další informace o vytváření dávkových objektů naleznete v části “Vytváření dávkových objektů” na stránce 19.

   Přidat Vytvoří dávkový objekt. Další informace o vytváření dávkových objektů naleznete v části “Vytváření dávkových objektů” na stránce 19.

   Odebrat
   Odstraní určený dávkový objekt.

   Exportovat JCL
   Exportuje zadaný dávkový objekt do datové sady TSO nebo do souboru UNIX.

Dodatek A. Usnadnění

Funkce usnadnění přístupu pomáhají úspěšně používat softwarový produkt uživatelům s tělesným postižením, například s omezenou pohyblivostí nebo s poškozením zraku.

Usnadnění přístupu v produktu QMF Z Client

Produkt QMF Z Client obsahuje několik funkcí usnadnění přístupu.

Funkce usnadnění přístupu v produktu QMF Z Client umožňují uživatelům:

- Používat pomocné technologie, jako jsou například čtecí zařízení obrazovky nebo software pro zvětšení obsahu obrazovky. Konkrétní informace týkající se přístupu k rozhraním systému z/OS® naleznete v dokumentaci k příslušným pomocným technologiím.
- Přizpůsobovat atributy zobrazení, jako je barva nebo velikost písma.
- Ovládat určité funkce (nebo funkcí jim podobných) pouze pomocí klávesnice. Informace o přístupu k rozhraním ISPF naleznete v následujících publikacích:
  - *z/OS ISPF User's Guide, Volume 1 (Uživatelská příručka k produktu z/OS ISPF, svazek 1)*
  - *z/OS TSO/E Primer (Základní informace k produktu z/OS TSO/E)*
  - *z/OS TSO/E User's Guide (Uživatelská příručka k produktu z/OS TSO/E)*

Navigace v produktu QMF Z Client

Možnosti navigace mezi panely aplikace QMF, které můžete využívat, se liší podle toho, zda příslušný emulátor terminálu podporuje vektorovou grafiku.

Používáte-li myš a klávesnici, můžete mezi panely aplikace QMF přecházet klepnutím na položky pruhu Akce. Chcete-li provést některé z akcí, jako je přístup k seznamu oblíbených položek nebo naposledy použitých objektů z panelu Domovské umístění, musíte kurzor umístit na položku, na kterou chcete přejít, a stisknout klávesu Enter.

Používáte-li pouze klávesnici, můžete mezi panely přecházet prostřednictvím příkazových řádků a konkrétních příkazů aplikace QMF. Chcete-li přejít na pruh Akce, zadejte příkaz ACTIONS X, kde parametr X představuje podtržené písmeno v názvu položky pruhu Akce.

Některé z panelů aplikace QMF využívají znaky + a >, na které lze klepnout. Znak + označuje pole, pro která je povolen příkaz LIST. Klepnutí na znak + má stejný účinek jako stisknutí funkční klávesy **Seznam**. Znak > označuje pole, které lze otevřít na samostatném panelu. Klepnutí na znak > má stejný účinek jako stisknutí funkční klávesy **Zobrazit pole**.

Dodatek B. Odstraňování problémů

Problémy, které se mohou vyskytnout při používání aplikace QMF, můžete diagnostikovat a odstraňovat.

Funkce trasování aplikace QMF

Aplikace QMF nabízí způsob trasování činnosti aplikace QMF během relace uživatele. Výstup trasování vám může usnadnit analýzu chyb, například nesprávný či chybějící výstup, problémy s výkonem a cykly. V této části se dozvíte, jak přidělit datovou sadu úložiště, jak prostředek spustit a jako zobrazovat data trasování pro účely diagnostiky.

Přidělení datové sady trasování

Informace o trasování se zaznamenávají do datové sady FQMDEBUG, která se používá pouze pro účely trasování. Než zahájíte relaci aplikace QMF, musí být tato datová sada přidělena, a to buď automaticky, nebo ručně.

Chcete-li určit, zda je datová sada přidělena automaticky, obraťte se na administrátora produktu TSO. Chcete-li datovou sadu přidělit ručně, zadejte před spuštěním aplikace QMF pro relaci diagnostiky následující příkaz produktu TSO:

```
ALLOC DDNAME(FQMDEBUG) SYSOUT(A) RECFM(F B A) LRECL(121)
```

Trasování činnosti aplikace QMF

1. Přidělte datovou sadu, jejíž položka ddname má hodnotu FQMDEBUG.
2. S použitím parametru DSQSDBUG spusťte produkt QMF Z Client. Hodnota tohoto parametru určuje úroveň podrobností ve výstupu trasování. Platné hodnoty jsou následující:

   ALL Aplikace QMF je trasována s nejvyšší úrovní podrobností včetně selhání programu, k nimž může dojít během inicializace aplikace QMF. Pokud výstup trasování překročí 32 767 řádků, je nutné zařadit jej do dočasné datové fronty.

   NONE Neprovádí se trasování žádné činnosti aplikace QMF.

   X Povolí interní trasování ladění produktu QMF Z Client. Použijete-li tuto hodnotu, určete ve výstupu trasování úroveň podrobností. Chcete-li nastavit střední úroveň podrobností, určete hodnotu X1. Chcete-li nastavit nejvyšší úroveň podrobností, určete hodnotu X2.

   L Trasuje zprávy a příkazy produktu QMF Z Client. Použijete-li tuto hodnotu, určete ve výstupu trasování úroveň podrobností. Chcete-li protokolovat všechny zprávy, určete hodnotu L1; chcete-li protokolovat všechny záznamy úrovně L1 a další záznamy popisující provádění příkazů aplikace QMF, určete hodnotu L2. S použitím hodnoty L2 se protokoluje každý příkaz spuštěný uživatelem a reakce aplikace QMF na příslušný příkaz.

Použitím libovolné kombinace hodnot X1, X2, L1 a L2 můžete nastavovat různé úrovně podrobností výstupu trasování.

Tisk nebo zobrazení výstupu trasování

Chcete-li přidělit datovou sadu FQMDEBUG pro tisk, spusťte následující příkazy:

```
FREE FILE(FQMDEBUG)
ATTR DEBUG RECFM(F B A) LRECL(121)
ALLOC DDNAME(FQMDEBUG) SYSOUT(A) USING(DEBUG)
```

Přidělená datová sada obsahuje 121znakové záznamy. Prvním znakem každého záznamu je řídicí znak posuvu ANSI. Informace o trasování jsou formátovány s použitím 120 znaků na řádek (bez řídicího znaku posuvu ANSI).

Pokud jste výstup datové sady FQMDEBUG přidělili tak, aby se řadil do fronty HOLD, spuštěním následujícího příkazu produktu TSO uvolněte výstup do fronty OUTPUT:

```
FREE DDNAME(FQMDEBUG)
```

Chcete-li datovou sadu FQMDEBUG přidělit jako sekvenční datovou sadu, kterou lze zobrazit s použitím editoru online, spusťte následující příkazy:

```
FREE FILE(FQMDEBUG)
ATTR DEBUG RECFM( F B A) LRECL(81)
ALLOC DDNAME(FQMDEBUG) DSNAME(DEBUG.LIST) NEW KEEP
```

Přidělená datová sada sestává z 81znakových záznamů. Prvním znakem každého záznamu je řídicí znak posuvu ANSI. Informace o trasování jsou formátovány s použitím 80 znaků na řádek (bez řídicího znaku posuvu ANSI).

Přerušení příkazů aplikace QMF

Pomocí funkce Attention můžete přerušit provádění příkazu aplikace QMF.

V produktu TSO lze aktivovat obslužná rutina přerušení aplikace QMF i v případě, že je příkaz aplikace QMF neaktivní. Chcete-li provést přerušení aplikace QMF, stiskněte klávesu upozornění.

Dodatek C. Příkazy produktu QMF

Příkaz ACTIONS

Příkaz ACTIONS se používá pro přístup k položkám řádku s akcemi z příkazového řádku.

Syntaxe

```
>>--ACtions-+-------+-<<
            +-value-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Chcete-li rozbalit specifickou položku řádku s akcemi, použijte příkaz ACTIONS a jako hodnotu příkazu zadejte podtržené písmeno názvu položky řádku s akcemi. Pokud použijete příkaz ACTIONS bez jakékoli hodnoty, umístí kurzor na řádek s akcemi, aniž by došlo k rozbalení konkrétní položky.

Příklady

ACTIONS S
Rozbalí položku **Soubor** na řádku s akcemi.

AC S Také rozbalí položku **Soubor** na řádku s akcemi.

ACTIONS Z
Rozbalí položku **Zobrazit** na řádku s akcemi.

Příkaz ADD

Příkaz ADD se používá k vytváření objektů na určitých panelech produktu QMF.

Syntaxe

```
>>--ADd--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pomocí příkazu ADD na panelu Globální prostředky můžete definovat nové globální proměnné nebo v Editoru tabulek přidávat řádky do databázových tabulek.

Příklady

```
ADD
AD
```

Příkaz BACKWARD

Příkaz BACKWARD se používá k posouvání posouvatelné oblasti směrem nahoru.

Syntaxe

```
>>--BACkward-----+---------+--<<
                 +--value--+
                 +--Max----+
                 +--Half---+
                 +--Page---+
                 +--CSR----+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz BACKWARD mohou být zadány následující parametry:

Číslo v rozsahu 1-9999
Provede posun o počet stránek nebo řádků.

MAX Provede posun na začátek.

HALF Provede posun o polovinu stránky.

PAGE Provede posun o jednu stránku.

CSR Provede posun na základě pozice kurzoru. Pokud je kurzor v posouvatelné oblasti, provede posune nahoru. Pokud je kurzor mimo posouvatelnou oblast nebo na jejím konci, provede posune o jednu stránku.

Pokud zadáte příkaz BACKWARD bez parametru, použije se výchozí parametr. Výchozí parametr můžete zobrazit nebo změnit v poli **Posouvání**, které je umístěné v pravém dolním rohu obrazovky.

Příklady

```
BACKWARD MAX
BACKWARD 4
BAC
```

Příkaz BATCH

Pomocí příkazu BATCH otevřete panel Seznam dávek, který použijete k vytvoření a úpravě objektů dávek produktu QMF a ke spuštění a exportu úloh JCL.

Syntaxe

```
>>---BATch---<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
BATCH
BAT
```

Příkaz BOTTOM

Příkaz BOTTOM slouží k provedení posunu na poslední řádek posouvatelné oblasti. Příkaz BOTTOM je ekvivalentní příkazu FORWARD MAX.

Syntaxe

```
>>--BOttom--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
BOTTOM
BO
```

Příkaz CHANGE

Pomocí příkazu CHANGE lze změnit libovolnou tabulku, sloupec, volbu spojení nebo podmínku v dotazu s výzvou.

Syntaxe

```
>>--CHAnge--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Chcete-li změnit tabulku, sloupec, volbu spojení nebo podmínku v dotazu s výzvou, zadejte na příkazový řádek příkaz CHANGE, umístěte kurzor na prvek, který se má změnit, a stiskněte klávesu Enter.

Příklady

```
CHANGE
CHA
```

Příkaz CHECK

Pomocí příkazu CHECK zkontrolujte, zda se v panelu FORM nevyskytují chyby. Abyste mohli použít příkaz CHECK, musíte být nastaveni na jednom z panelů FORM sestavy.

Syntaxe

```
>>--CHEck--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
CHECK
CHE
```

Příkaz CLEAR

Příkaz CLEAR se používá k vymazání všech polí **Akce** na panelu Seznam objektů.

Syntaxe

```
>>--CLEar--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
CLEAR
CLE
```

Příkaz CLOSE

Příkaz CLOSE zavře aktuálně otevřený dokument.

Syntaxe

```
>>--CLOse--+-----+--<<
           +-All-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pokud zadáte ALL jako parametr příkazu CLOSE, příkaz zavře všechny aktuálně otevřené dokumenty.

Příklady

```
CLOSE
CLOSE ALL
CLO A
```

Příkaz CONNECT

Příkaz CONNECT slouží pro připojení k vzdálenému databázovému serveru.

Syntaxe

Chcete-li se připojit k databázovému serveru, zadejte následující příkaz:

```
>>--CONNect--TO--servername--<<
```

Chcete-li se připojit k databázovému serveru a nastavit uživatele, zadejte následující příkaz:

```
>>--CONNect---authorizationid--TO--servername--(Password=password--<<
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz CONNECT mohou být zadány následující parametry:

servername
Určuje název úložiště, ke kterému se chcete připojit.

authorizationid
Určuje ID uživatele pro uživatele databáze. Uživateli musí být uděleno oprávnění CONNECT s heslem.

PASSWORD
Určuje heslo pro uživatele databáze.

Příklady

```
CONNECT TO example_server
CONN example_auth_id TO example_server(PASSWORD=abc
```

Příkaz CONVERT

Příkaz CONVERT převádí dotaz s výzvou nebo dotaz SQL na dotaz se standardní syntaxí SQL. Původní dotaz zůstane touto operací nedotčen.

Syntaxe

Chcete-li převést aktuálně otevřený dotaz, použijte následující příkaz:

```
>>--CONVert--QUERY--<<
```

Chcete-li převést dotaz, který je uložen v databázi, použijte následující příkaz:

```
>>--CONVert--queryname--+------------------+-<<
                        +-Substitute=Yes/No-+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz CONVERT mohou být zadány následující parametry:

queryname
Název dotazu, který chcete převést.

SUBSTITUTE
Určuje, zda budou proměnným v dotazu přiřazeny hodnoty. Platné hodnoty pro tento parametr jsou:

YES Pokud dotaz používá jednu nebo několik proměnných, QMF se pokusí každé proměnné přiřadit hodnotu. Pokud jsou všechny proměnné definovány buď pomocí parametru &variable, nebo pomocí předdefinované globální proměnné, nezobrazí se žádný panel s výzvou. Pokud QMF nemůže přiřadit hodnotu proměnné, vyzve uživatele k zadání hodnoty.

NO Proměnným nejsou přiřazeny žádné hodnoty.

Příklady

```
CONVERT QUERY
CONV query01
```

Příkaz CREATE

Příkaz CREATE se používá k vytváření objektů QMF.

Syntaxe

```
>>--CReate-+-Query--+--<<
           +-Proc---+
           +-FORm---+
           +-FOLder-+-foldername-+(--------------------+
                                  +-Folder=parentfolder-+
                                  +-Comment=text--------+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz CREATE mohou být zadány následující parametry:

QUERY
Vytvoří dotaz a otevře editor dotazů.

PROC Vytvoří proceduru a otevře editor procedur.

FORM
Vytvoří výchozí formulář pro data a zobrazí ho na obrazovce.

FOLDER
Vytvoří složku v zadaném umístění.

Poznámka: Chcete-li vytvořit složku pracovního prostoru, musíte jako hodnotu parametru Folder zadat úplnou cestu k pracovnímu prostoru.

Pro příkaz CREATE FOLDER mohou být zadány následující parametry:

foldername
Určuje název složky, kterou vytváříte.

FOLDER
Určuje název nadřízené složky pracovního prostoru.

COMMENT
Určuje komentář pro složku. Text komentáře uzavřete do uvozovek nebo do závorek.

Příklady

```
CREATE QUERY
CREATE Q
CREATE PROC
CREATE FORM
CREATE FOLDER NEW_FOLDER (FOLDER=parent_folder
CREATE FOLDER NEW_FOLDER (RSBI:/.WORKSPACES/WORKSPACENAME
```

Příkaz DELETE

Příkaz DELETE se používá k odebrání určitých položek z některých panelů produktu QMF.

Syntaxe

```
>>--DELete--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Komentář

Příkaz DELETE použijte k odebrání některé z následujících položek:

- Sloupec na panelu Form.Main nebo na panelu Form.Columns.
- Výraz pro výpočet na panelu Form.Calculations.
- Podmíněný výraz na panelu Form.Conditions.
- Řádek textu na panelu Form.Break nebo na panelech Form.Detail, Form.Final či Form.Page.
- Řádek z tabulky databáze při použití Editoru tabulek.
- Položka seznamu na libovolném panelu Editoru dotazů s výzvou.
- Uživatelem definovaná globální proměnná na panelu Globální prostředky.

Chcete-li odebrat položku, proveďte následující kroky:

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz DELETE.

2. Umístěte kurzor na položku, kterou chcete odebrat.
3. Stiskněte klávesu Enter.

Příklady

```
DELETE
DEL
```

Příkaz DESCRIBE

Příkaz DESCRIBE slouží k zobrazení podrobných informací o objektech produktu QMF.

Syntaxe

```
>>--DEScribe--<<
```

Komentář

Chcete-li zobrazit podrobné informace o následujících objektech, použijte příkaz DESCRIBE na panelu Seznam objektů.

- Formuláře
- Procedury
- Dotazy
- Tabulky
- Zobrazení
- Složky

Chcete-li zobrazit podrobné informace o objektu, postupujte podle následujících kroků:

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz DESCRIBE.
2. Umístěte kurzor na položku, jejíž podrobné informace chcete zobrazit.
3. Stiskněte klávesu Enter.

Příklady

```
DESCRIBE
DES
```

Příkaz DISPLAY

Příkaz DISPLAY zobrazí objekt z dočasného úložiště nebo z databáze. Příkaz DISPLAY lze také použít k přecházení mezi panely.

Syntaxe

Chcete-li zobrazit dotaz, proceduru nebo tabulku databáze, použijte následující příkaz:

```
>>--DIsplay-+-------+--objectname-+--<<
            +-QUERY-+-------------+
                    +--objectname-+
            +-PROC--+-------------+
                    +--objectname-+
            +-TABLE-+-------------+
                    +--objectname-+
```

Chcete-li zobrazit formulář, který je uložen v dočasném úložišti, použijte následující příkaz:

```
>>--DIsplay--FORM-+-------------+--<<
                 +-.MAIN-------+
                 +-.BREAK1-----+
                 +-.BREAK2-----+
                 +-.BREAK3-----+
                 +-.BREAK4-----+
                 +-.BREAK5-----+
                 +-.BREAK6-----+
                 +-.COLUMNS----+
                 +-.CONDITIONS-+
                 +-.DETAIL-----+
                 +-.OPTIONS----+
                 +-.PAGE-------+
                 +-.FINAL------+
                 +-.CALC-------+
```

Chcete-li zobrazit formulář, který je uložen v databázi, použijte následující příkaz:

```
>>--DIsplay-+------+-objectname-+--<<
            +-FORM-+
```

Chcete-li zobrazit nebo upravit sadu funkčních kláves pro panel, použijte následující příkaz:

```
>>--DIsplay--KEYS-+-----------------+-<<
                  (+-panelid=panelid-+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Chcete-li zobrazit objekt, jako je například dotaz, procedura, formulář nebo tabulka, je třeba zadat jeho název jako parametr příkazu DISPLAY.

Poznámka: V případě objektů katalogu QMF, které patří aktuálně přihlášenému vlastníkovi, můžete zadat pouze název objektu. V případě objektů katalogu QMF, které patří jiným vlastníkům, použijte následující šablonu: display jméno_uživatele.název_objektu. V případě objektů úložiště zadejte úplný klíč objektu, který chcete zobrazit.

Zadáte-li typ objektu produktu QMF bez názvu objektu, otevře se aktuální objekt.

Pokud má několik objektů různých typů v databázi tentýž název, je třeba zadat spolu s názvem i typ objektu.

Pro příkaz DISPLAY KEYS můžete zadat parametr ID_panelu určující ID panelu, jehož sada funkčních kláves má být zobrazena nebo upravena. Zadáte-li příkaz bez parametru ID_panelu, zobrazí produkt QMF seznam funkčních kláves pro aktuálně otevřený panel.

Úplný seznam panelů produktu QMF a jejich ID je uveden v oddílu Dodatek H, “ID panelů aplikace QMF”, na stránce 93.

Příklady

```
DISPLAY QUERY EXAMPLE_QUERY_1
DI PROC
DISPLAY FORM.MAIN
DI rsbi:/.workspaces/workspace1/object1
```

Příkaz DRAW

Příkaz DRAW vytvoří základní dotaz SQL pro určenou tabulku na základě popisu této tabulky v databázi.

Syntaxe

```
>>--DRaw-tablename-+--------------------------+--<<
                   (+-Type=Select/Insert/Update-+
                    +-Identifier=corrname-------+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz DRAW mohou být zadány následující parametry:

TYPE Určuje typ dotazu, který vytváříte. Výchozí hodnota je Select.

IDENTIFIER
Určuje název korelace, který bude přidružen tabulce ve výsledném dotazu. Když je hodnota parametru Type nastavena na Insert, je tento parametr ignorován.

Příklady

```
DRAW Q.STAFF (Type=Select
DR Q.STAFF (Identifier=A
```

Příkaz EDIT

Příkaz EDIT se používá k úpravám zadaného objektu.

Syntaxe

Chcete-li upravit databázový objekt, použijte následující příkaz:

```
>>--EDit-+--------+-username.objectname-+----------------------+-<<
         +-QUERY--+                     (+-&&variablename=value-+
         +-PROC---+
         +-FORM---+
         +-TABLE--+
         +-REPORT-+
>>--EDit--rsbi:/.workspaces/workspacename/objectname--<<
```

Chcete-li upravit objekt, který je uložen v dočasném úložišti, použijte následující příkaz:

```
>>--EDit--+-QUERY--+-----<<
          +-FORM---+
          +-PROC---+
          +-REPORT-+
          +-TABLE--+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz EDIT mohou být zadány následující parametry:

username
Přihlašovací jméno aktuálního uživatele.

objectname
Název objektu, který chcete zobrazit.

workspacename
Název pracovního prostoru, kde je objekt uložen.

&&variablename
Je-li objektem dotaz nebo procedura, přiřadí každé proměnné, kterou objekt používá, hodnotu.

Příklady

```
EDIT MYLOGIN.QUERY1
ED rsbi:/.workspaces/MY_WORKSPACE/QUERY1
```

Příkaz END

Příkaz END zavře aktuálně otevřený panel, nebo pokud se nacházíte na panelu Domů, ukončí relaci produktu QMF.

Syntaxe

```
>>--ENd--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
END
EN
```

Příkaz ERASE

Příkaz ERASE odebere objekt z databáze.

Syntaxe

```
>>-ERase--+--------+--ownername.objectname-----------------------<<
>>-ERase--+--------+--rsbi:/.workspaces/workspacename/objectname--<<
          +-QUERY--+          ( +--Confirm=Yes/No-----+
          +-FORM---+            +--Folder=foldername--+
          +-PROC---+
          +-TABLE--+
          +-FOLDER-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz ERASE mohou být zadány následující parametry:

ownername
Jméno uživatele, který vlastní objekt.

objectname
Název objektu, který chcete smazat.

Poznámka: Je-li dotaz, procedura nebo formulář produktu QMF vymazán, je vymazán i ze všech složek, které na něj odkazují.

Je-li vymazán objekt FOLDER (složka), není vymazán žádný z objektů, na které se odkazuje.

CONFIRM
Určuje, zda má být před vymazáním objektu zobrazeno dialogové okno pro potvrzení.

FOLDER
Určuje složku v katalogu QMF, ve které je uložen objekt, který má být vymazán. Zadáte-li parametr FOLDER, objekt produktu QMF bude vymazán pouze z uvedené složky. Samotný objekt produktu QMF vymazán nebude.

workspacename
Název pracovního prostoru, kde je objekt uložen.

Příklady

```
ERASE QUERY USERNAME.OBJECTNAME (CONFIRM=YES
ER QUERY rsbi:/.workspaces/WORKSPACENAME/OBJECTNAME (C=Y
ERASE QUERY MYQUERY (FOLDER=SALES
```

Příkaz EXIT

Příkaz EXIT ukončí relaci QMF.

Syntaxe

```
>>--EXIt--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
EXIT
EXI
```

Příkaz EXPORT

Příkaz EXPORT uloží aktuálně otevřený objekt nebo objekt, který je uložen v databázi, do datové sady nebo souboru.

Syntaxe

Následující příkaz slouží pro exportování dotazu, procedury, formuláře, sestavy nebo dat produktu QMF z dočasného úložiště:

```
>>--EXPort-+-QUERY--+-TO-+-datasetname-+--+---------------------+--<<
           +-PROC---+    +-pathname----+ (+-Member=membername---+
                                         +-CONfirm=Yes/No------+
                                         +-Saveatserver=Yes/No-+
           +-FORM---+-TO-+-datasetname-+--+---------------------+
                         +-pathname----+ (+-Language=value------+
                                         +-Member=membername---+
                                         +-CONfirm=Yes/No------+
                                         +-Saveatserver=Yes/No-+
           +-REPORT-+-TO-+-datasetname-+--+---------------------+
                         +-pathname----+ (+-Dataformat=value----+
                                         +-Member=membername---+
                                         +-CONfirm=Yes/No------+
                                         +-Saveatserver=Yes/No-+
                                         +-Width=integer-------+
                                         +-Length=integer------+
                                         +-CCsid=value---------+
           +-DATA---+-TO-+-datasetname-+--+---------------------+
                         +-pathname----+ (+-Dataformat=value----+
                                         +-Outputmode=value----+
```

```
                                        +-Member=membername---+
                                        +-CONfirm=Yes/No------+
                                        +-Saveatserver=Yes/No-+
                                        +-DATEformat=value----+
                                        +-Timeformat=value----+
                                        +-Outputmode=value----+
                                        +-LOBSInfile=Yes/No---+
                                        +-LOBSTo=pth1;pth2;---+
                                        +-LOBFile=value-------+
                                        +-CCsid=value---------+
                                        +-Unicode=Yes/No------+
                                        +-Mode=GRID/RAW-------+
                                        +-Columnheadings=Yes/No-+
```

Následující příkaz slouží pro exportování dotazu, procedury, formuláře nebo tabulky produktu QMF z databáze:

```
>>-EXPort-+-QUERY-+-objectname-TO-+-datasetname-+--+---------------------+-<<
          +-PROC--+                +-pathname---+ (+-Member=membername---+
                                                  +-CONfirm=Yes/No------+
                                                  +-Saveatserver=Yes/No-+
          +-FORM--+-formname-TO-+-datasetname-+----+---------------------+
                                +-pathname----+   (+-Language=value------+
                                                  +-Member=membername---+
                                                  +-CONfirm=Yes/No------+
                                                  +-Saveatserver=Yes/No-+
          +-TABLE-+-tablename-+-TO-+-datasetname-+-+---------------------+
                                   +-pathname----+(+-Dataformat=value----+
                                                  +-Outputmode=value----+
                                                  +-Member=membername---+
                                                  +-CONfirm=Yes/No------+
                                                  +-DATEformat=value----+
                                                  +-Timeformat=value----+
                                                  +-LOBSInfile=Yes/No---+
                                                  +-LOBSTo=pth1;pth2;---+
                                                  +-LOBFile=value-------+
                                                  +-CCsid=value---------+
                                                 +-Columnheadings=Yes/No-+
                                                 +-Unicode=Yes/No--------+
                                                 +-Saveatserver=Yes/No---+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

objectname, formname, tablename
Název objektu, který má být exportován.

datasetname
Název datové sady TSO, do níž má být objekt exportován.

pathname
Název souboru systému UNIX, do nějž má být objekt exportován.

MEMBER
Určuje, že objekt bude exportován do člena rozdělené datové sady TSO.

membername
Název člena, do něhož bude objekt exportován. Názvy členů jsou omezeny na 8 znaků. Název člena je přidán (v závorkách) jako přípona k názvu datové sady.

CONFIRM
Určuje, zda musí být před nahrazením existujícího souboru zobrazeno dialogové okno pro potvrzení.

DATEFORMAT

Určuje formátování data v souboru exportu HTML, CSV nebo TXT. Formáty data jsou určeny vzorovými řetězci pro datum v jazyce Java. V rámci vzorových řetězců data jsou písmena "A" až "Z" a "a" až "z", která nejsou uzavřena do uvozovek, interpretována jako písmena vzoru reprezentující komponenty řetězce s datem. Chcete-li se interpretaci vyhnout, můžete text uzavřít do jednoduchých uvozovek (').

Poznámka: Pokud řetězec formátu obsahuje mezery, uzavřete jej do uvozovek. Další informace o řetězcích formátu Java najdete v dokumentaci sady Java 2 SDK, Standard Edition.

TIMEFORMAT

Určuje formátování času v souboru exportu HTML, CSV nebo TXT. Formáty času jsou určeny vzorovými řetězci pro čas v jazyce Java. V rámci vzorových řetězců času jsou písmena "A" až "Z" a "a" až "z", která nejsou uzavřena do uvozovek, interpretována jako písmena vzoru reprezentující komponenty řetězce s časem. Chcete-li se interpretaci vyhnout, můžete text uzavřít do jednoduchých uvozovek (').

Poznámka: Pokud řetězec formátu obsahuje mezery, uzavřete jej do uvozovek. Další informace o řetězcích formátu Java najdete v dokumentaci sady Java 2 SDK, Standard Edition.

LOBSINFILE

Určuje, zda musí být do exportovaných dat zahrnuty objekty LOB.

Poznámka: V případě příkazů EXPORT TABLE a EXPORT DATA je tento parametr k dispozici pouze pro formát dat IXF.

LOBSTO

Určuje umístění, kam mají být uloženy objekty LOB.

Poznámka: V případě příkazů EXPORT TABLE a EXPORT DATA je tento parametr k dispozici pouze pro formát dat IXF.

LOBFILE

Určuje základní název exportovaných objektů LOB.

Poznámka: V případě příkazů EXPORT TABLE a EXPORT DATA je tento parametr k dispozici pouze pro formát dat IXF.

CCSID

Určuje kódovou stránku (identifikační číslo kódované znakové sady), která má být použita při ukládání souboru. Tato hodnota může být buď celým číslem, nebo názvem kódování Java™ kódové stránky.

WIDTH

Určuje šířku stránky sestavy v daných jednotkách.

LENGTH

Určuje délku stránky sestavy v daných jednotkách.

COLUMNHEADINGS

Určuje, zda mají být exportována záhlaví sloupců. Tento parametr je k dispozici pouze pro exportování do souborů HTML, CSV či TEXT.

UNICODE

Určuje, zda mají být sloupce s grafikou uloženy v kódování UNICODE. Tuto volbu lze použít pouze při ukládání dat ve formátu IXF.

MODE

Určuje, zda má být sada výsledků dotazu uložena spolu s formátováním a přidanými vypočtenými sloupci. Můžete určit jednu z následujících hodnot:

- **GRID** - určuje, že veškerá data budou uložena s aktuálním formátováním v aktuální sadě výsledků dotazu. Budou uloženy veškeré vypočtené sloupce, které byly přidány do sady výsledků dotazu.

  Jedná se o výchozí hodnotu pro formáty PDF, XLS a XLSX.

  Poznámka: Je-li pro globální proměnnou DSQDC_COL_LABELS nastavena hodnota 1, zajistí parametr MODE **GRID** exportování popisků. Je-li pro globální proměnnou DSQDC_COL_LABELS nastavena hodnota 0, zajistí parametr MODE **GRID** exportování názvů.
- **RAW** - určuje, že budou uložena veškerá data v aktuální sadě výsledků dotazu. Žádné formátování použité pro tato data nebude uloženo. Žádné vypočtené sloupce, jež byly k výsledkům dotazu přidány, nebudou uloženy.

  Jedná se o výchozí hodnotu pro všechny formáty jiné než PDF, XLS a XLSX.

  Poznámka: Parametr MODE **RAW** vždy zajistí export názvů. To platí také pro případy, kdy je parametr MODE vynechán.

Poznámka: Tento parametr je ignorován, pokud platí rovnost Dataformat=XLS, XLSX.

SAVEATSERVER

Určuje, zda má být v cestě pro export objektu zahrnuta položka **Kořenový adresář výstupu**. V produktu QMF Z Client můžete zadat pouze cestu, která se nachází v kořenovém adresáři nastaveném administrátorem. Jinak nebude export povolen a dojde k chybě.

LANGUAGE

Určuje, zda má být formulář exportován v angličtině nebo v aktuálním jazyce relace. Formulář exportovaný v angličtině lze spustit v libovolné relaci. Formulář exportovaný v jazyku relace lze spustit pouze v relaci se stejným jazykem. Výchozí hodnota je k dispozici prostřednictvím globální proměnné DSQEC_FORM_LANG.

DATAFORMAT

Určuje formát souboru pro exportovaný objekt. Platné hodnoty jsou následující:

HTML

Formát jazyka HTML (HyperText Markup Language). Parametr HTML lze zadat pouze při exportu sestavy. Jedná se o výchozí formát souborů systému UNIX. Datovou sadu TSO nebo soubor systému UNIX lze přenést na webový server, kde jej lze zobrazit prostřednictvím webového prohlížeče. Maximální délka exportovatelného řádku dat pro tento formát je 32 kB. Potřebujete-li podporu pro délku záznamů přesahující tento limit, můžete pro exportování znakových dat použít formát XML, který podporuje délku záznamů až 2 GB.

IXF Formát IXF (Integrated Exchange Format). Tento formát lze použít pouze pro exportování datových objektů a tabulek. Maximální délka exportovatelného řádku dat pro tento formát je 32 kB. Potřebujete-li podporu pro délku záznamů přesahující tento limit, můžete pro exportování znakových dat použít formát XML, který podporuje délku záznamů až 2 GB.

DBF Formát souboru databáze dBase. Tato volba může být použita pouze při exportu datových objektů a tabulek.

XML Formát XML (Extensible Markup Language). Data jsou exportována jako dokument XML ve kódování Unicode UTF-8 s identifikátorem CCSID 1208. Tuto volbu můžete použít pouze pro exportování datových objektů nebo tabulek; jedná se o jedinou volbu při exportování dat nebo tabulek do souboru systému UNIX.

Maximální délka exportovatelného řádku dat pro tento formát je 32 kB.

Pracujete-li s tímto formátem, ujistěte se, že všechny znaky v datech XML, které chcete exportovat, jsou podporovány analyzátorem kódu XML.

PDF Formát PDF (Portable Document Format). Tuto volbu lze použít pouze pro exportování sestav.

XLS Formát binárních souborů aplikace Microsoft Excel. Tato volba může být použita pouze při exportu datových objektů a tabulek.

XLSX Formát binárních souborů používaný aplikací Microsoft Excel 2007 a novějšími. Tato volba může být použita pouze při exportu datových objektů a tabulek.

TEXT Formát pro exportování sestav bez řídicích informací. Tuto volbu lze použít pouze pro exportování sestav.

CSV Formát hodnot oddělených čárkami. Tato volba může být použita pouze při exportu datových objektů a tabulek.

Maximální hodnota LRECL dat exportovaných v tomto formátu je 32756.

OUTPUTMODE

Určuje způsob, jakým mají být reprezentována číselná data v exportovaném objektu. Tuto volbu lze zadat, pouze pokud je formát souboru exportu IXF. Platné hodnoty jsou následující:

BINARY

Data číselného sloupce jsou kódována v jeho nativním vnitřním formátu.

To neplatí pro číselná data v záznamech záhlaví exportovaného objektu. Ta jsou vždy reprezentována ve znakovém formátu.

CHARACTER

Data číselného sloupce jsou převedena do znakové reprezentace v kódování EBCDIC.

Příklady

```
EXPORT PROC KATIE.PANELID TO dataset
EXPORT QUERY FIRSTQ TO LOREN (MEMBER=GAMMA
```

Příkaz FAVORITE

Příkaz FAVORITE přidá objekt do seznamu oblíbených objektů.

Syntaxe

```
>>--FAvorite--objectname--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
FAVORITE example_object
FA example_object
```

Příkaz FORWARD

Příkaz FORWARD posouvá posouvatelnou oblast směrem dolů.

Syntaxe

```
>>--FOrward-----+---------+--<<
                +--value--+
                +--Max----+
                +--Half---+
                +--Page---+
                +--CSR----+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz FORWARD mohou být zadány následující parametry:

Číslo v rozsahu 1-9999
Provede posun o počet stránek nebo řádků.

MAX Provede posun na konec.

HALF Provede posun o polovinu stránky.

PAGE Provede posun o jednu stránku.

CSR Provede posun na základě pozice kurzoru. Pokud je kurzor v posouvatelné oblasti, provede posun na konec. Pokud je kurzor mimo posouvatelnou oblast nebo na jejím konci, provede posun o jednu stránku.

Pokud zadáte příkaz FORWARD bez parametru, použije se výchozí parametr. Výchozí parametr můžete zobrazit nebo změnit v poli **Posouvání**, které je umístěné v pravém dolním rohu obrazovky.

Příklady

```
FORWARD 4
FORWARD MAX
FO M
```

Příkaz HELP

Příkaz HELP zobrazí téma nápovědy pro uvedený panel nebo pro aktuálně zobrazený panel nebo chybovou zprávu.

Syntaxe

```
>>--Help--+-----------+--<<
          +-panelid---+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Použijete-li příkaz HELP bez parametrů, zobrazí se téma nápovědy pro aktuálně otevřený panel nebo pro chybovou zprávu zobrazenou nad příkazovým řádkem.

Chcete-li zobrazit téma nápovědy pro určitý panel, určete jako parametr příkazu HELP ID příslušného panelu. Úplný seznam panelů produktu QMF a jejich ID je uveden v tématu Dodatek H, “ID panelů aplikace QMF”, na stránce 93.

Není-li nalezeno téma, které se shoduje s uvedeným ID, zobrazí se obsah nápovědy.

Příklady

```
HELP
H
```

Příkaz IMPORT

Příkaz IMPORT kopíruje obsah datové sady TSO nebo souboru systému UNIX do dočasného úložiště produktu QMF nebo do databáze.

Syntaxe

Pomocí následujícího příkazu importujete objekt produktu QMF do dočasného úložiště:

```
>>--IMport-+-QUERY-+-FROM-+-datasetname-+--+----------------+-<<
           +-PROC--+      +-pathname----+ (+Member=mbrname--+
           +-FORM--+      +-datasetname-+--+----------------+-<<
                          +-pathname----+ (+-Member=mbrname-+
                                          +-Language=value-+
           +-DATA--+      +-datasetname-+--+----------------+-<<
                          +-pathname----+ (+Member=mbrname--+
                                          +-Lobsfrom=value-+
```

Poznámka: Parametr MEMBER je akceptován pouze při importování z datové sady TSO.

Pomocí následujícího příkazu importujete dotaz, proceduru, formulář či tabulku produktu QMF do databáze:

```
>>-IMport-+-QUERY-+-objname-FROM-+-datasetname-+--------------------+-<<
          +-PROC--+              +-pathname----+ (+-Member=mbrname--+
                                                 +-CONfirm=YES/NO--+
                                                 +-SHare=value-----+
                                                 +-COMment=value---+
                                                 +-Folder=value----+
          +-FORM--+-objname-FROM-+-datasetname-+--------------------+
                                 +-pathname----+ (+-Language=value--+
                                                 +-Member=mbrname--+
                                                 +-CONfirm=YES/NO--+
                                                 +-SHare=YES/NO----+
                                                 +-COMment=value---+
                                                 +-Folder=value----+
         +-TABLE-+-tblname-FROM-+-datasetname-+--------------------+
                                +-pathname----+(+-Action=value------+
                                               +-Member=mbrname----+
                                               +-CONfirm=YES/NO----+
                                               +-COMment=value-----+
                                               +-ACCelerator=value-+
                                               +-SPACE=value-------+
                                             +-SPACE DATABASE=value-+
```

Parametry

Pro příkaz IMPORT mohou být zadány následující parametry:

objname, tblname
Určuje název objektu, který má být importován.

datasetname, pathname
Určuje název datové sady TSO nebo cestu v systému UNIX k umístění obsahu, který má být importován.

MEMBER
Určuje, že importovaný objekt je členem rozdělené datové sady TSO.

mbrname
Určuje název člena, jehož obsah má být importován. Názvy členů jsou omezeny na 8 znaků. Název člena je přidán (v závorkách) jako přípona k názvu datové sady.

CONFIRM
Určuje, zda má být před nahrazením existujícího objektu zobrazeno dialogové okno pro potvrzení.

COMMENT
Určuje komentář k importovanému objektu. Text komentáře uzavřete do uvozovek.

SHARE
Určuje, zda je použití importovaného objektu povoleno i jiným uživatelům.

LANGUAGE
Určuje, zda jsou klíčová slova produktu QMF, která jsou obsažena v importovaném formuláři, uvedena v angličtině nebo v aktuálním jazyce relace NLF. Platné hodnoty jsou ENGLISH a SESSION.

ACTION
Určuje, zda bude nahrazena celá databázová tabulka nebo zda budou nová data připojena k existující tabulce. Platné hodnoty: REPLACE, APPEND.

FOLDER
Určuje složku, do níž má být objekt importován.

SPACE
Určuje název databáze i název tabulkového prostoru pro uložení tabulky do konkrétního kontejneru databáze a tabulkového prostoru.

Poznámka:

- Varianta databáze.tab_prostor se používá pro databáze Db2 for z/OS.
- Varianta tab_prostor se používá pro databáze Db2 for LUW.

SPACE DATABASE
Určuje pouze název databáze pro uložení tabulky do konkrétního kontejneru databáze, přičemž tabulkový prostor je vytvořen automaticky pod názvem vytvářené tabulky.

Poznámka: Tento parametr se používá pouze pro databáze systému z/OS.

ACCELERATOR
Určuje název akcelerátoru, který chcete používat pro ukládání dat. Klíčové slovo ACCELERATOR může mít délku až 128 znaků. Klíčové slovo ACCELERATOR nelze určit, je-li již pro příkaz určeno klíčové slovo SPACE, pokud pro globální proměnnou DSQEC_SAV_ALLOWED není nastavena hodnota 5. Výchozí hodnota pro klíčové slovo ACCELERATOR je převzata z globální proměnné DSQEC_SAV_ACCELNM.

Klíčové slovo ACCELERATOR je podporováno pouze na serverech Db2 z/OS, které podporují IDAA.

LOBSFROM
Určuje umístění, ve kterém jsou uchovávány uložené objekty LOB.

Příklad

```
IMPORT TABLE MYTABLE FROM NEW.ROWS (ACTION=APPEND
```

Příkaz INSERT

Příkaz INSERT se používá k vytvoření určitých položek na určitých panelech QMF.

Syntaxe

```
>>--INSert--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Komentář

Pomocí příkazu INSERT vytvořte následující položky:

- Sloupec na panelu Form.Main nebo na panelu Form.Columns.
- Výraz pro výpočet na panelu Form.Calculations.
- Podmíněný výraz na panelu Form.Conditions.
- Řádek textu na panelu Form.Break, Form.Detail, Form.Final nebo Form.Page.
- Položka seznamu na libovolném panelu Editoru dotazů s výzvou.

Chcete-li vytvořit položku, proveďte následující kroky:

1. Na příkazový řádek zadejte příkaz INSERT.
2. Umístěte kurzor na položku, za kterou chcete vložit novou.
3. Stiskněte klávesu Enter.

Příklady

```
INSERT
INS
```

Příkaz ISPF

Příkaz ISPF volá produkt ISPF (Interactive System Product Facility).

Syntaxe

```
>>--ISpf--+--------+--<<
          +-option-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz ISPF můžete zadat parametr OPTION. Tento parametr určuje počáteční volbu, která má být předána produktu ISPF. Zadáte-li například hodnotu 3, vybere se třetí volba panelu ISPF.

Příklady

```
ISPF 3
IS 4
```

Příkaz LEFT

Příkaz LEFT provede posun směrem k levé hranici panelu.

Syntaxe

```
>>--LEft-----+---------+--<<
             +--value--+
             +--Max----+
             +--Half---+
             +--Page---+
             +--CSR----+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz LEFT mohou být zadány následující parametry:

value Posune posouvatelnou oblast vlevo o zadaný počet stránek nebo sloupců (celé číslo od 1 do 9999). Jednotka posunu, tj. stránky nebo sloupce, závisí na aktuálně otevřeném panelu.

MAX Provede posun k hranici panelu nejvíce vlevo.

HALF Posune posouvatelnou oblast směrem vlevo o polovinu stránky.

PAGE Posune posouvatelnou oblast směrem vlevo o jednu stránku.

CSR Posun je založen na pozici kurzoru. Sloupec, na kterém je kurzor umístěn, je přesunut k levé hranici posouvatelné oblasti. Je-li kurzor umístěn mimo posouvatelnou oblast nebo na její levé hranici, dojde k posunu o celou stránku.

Pokud zadáte příkaz LEFT bez parametru, použije se výchozí parametr. Výchozí parametr můžete zobrazit nebo změnit v poli **Posouvání**, které je umístěné v pravém dolním rohu obrazovky.

Příklady

```
LEFT
LE MAX
LE M
```

Příkaz LIMIT LOCAL

Příkaz LIMIT LOCAL vytvoří sadu vybratelných hodnot pro lokální proměnnou. Po zadání tohoto příkazu lze pomocí dialogového okna Proměnné výzvy vybrat jednu z předdefinovaných hodnot. Proměnné vytvořené příkazem LIMIT LOCAL jsou k dispozici pouze pro aktuální objekt (dotaz, sestava), nezobrazují se v seznamu globálních proměnných a nemají vliv na jiné procedury.

Syntaxe

>>--LIMit-Local-(variablename=value, ...--<<

Parametry

Pro příkaz LIMIT LOCAL můžete zadat parametr variablename. Určuje název lokální proměnné, se kterou chcete pracovat.

Každá hodnota, kterou zadáte pro lokální proměnnou, může být dlouhá 1 až 55 znaků. Chcete-li vytvořit sadu vybratelných hodnot, oddělte je středníkem.

Příklad

```
LIMIT LOCAL (Var1=1;2;3 Var2=2;4;5
LIM L (Var1=1;2;3 Var2=2;4
```

Příkaz LIST

Příkaz LIST zobrazí panel Seznam objektů.

Syntaxe

```
>>-LISt--+---------+--+-----------------------------------------+-<<
         +-QUeries-+ (+-Folder=rsbi:/.workspaces/workspacename--+
         +-Tables--+  +-Owner=authorizationid/patternstring/ALL-+
         +-FORms---+  +-Name=ALL/objectname/patternstring-------+
         +-Procs---+  +-Location=servername--------------------+
         +-FOLders-+
         +-All-----+
         +-QMF-----+
         +-Home----+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

V závislosti na objektu zadaném pro příkaz LIST se na panelu Seznam objektů zobrazí následující objekty:

LIST Na panelu Seznam objektů se zobrazí naposledy zobrazený seznam objektů. Při prvním zadání v průběhu relace se příkaz LIST chová jako příkaz LIST HOME.

LIST QUERIES
Na panelu Seznam objektů se zobrazí dotazy, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

LIST TABLES
Na panelu Seznam objektů se zobrazí tabulky, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

LIST FORMS
Na panelu Seznam objektů se zobrazí formuláře, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

LIST PROCS
Na panelu Seznam objektů se zobrazí procedury, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

LIST FOLDERS
Na panelu Seznam objektů se zobrazí složky, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

LIST ALL
Na panelu Seznam objektů se zobrazí všechny objekty, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

QMF Na panelu Seznam objektů se zobrazí dotazy, formuláře, procedury a složky produktu QMF, k nimž lze přistupovat z aktuálního zdroje dat.

LIST HOME
Otevře se panel Seznam, kde určíte zdroj dat nebo pracovní prostor, jehož objekty chcete zobrazit, a stisknete klávesu Enter. Po stisknutí klávesy Enter produkt QMF zobrazí všechny objekty, k nimž lze přistoupit z vybraného zdroje dat nebo pracovního prostoru.

Parametry

Pro příkaz LIST mohou být zadány následující parametry:

FOLDER
Určuje složku v katalogu QMF nebo ve složce pracovního prostoru, jejíž obsah má být vypsán. Výchozí hodnota je určena globální proměnnou DSQEC_CURR_FOLDER.

OWNER
Určuje vlastníka, jehož objekty mají být vypsány.

K filtrování seznamu podle jmen vlastníků lze použít znaky % a _. Znak % slouží k nahrazení libovolného řetězce znaků a znak _ k nahrazení jednoho libovolného znaku.

Chcete-li například získat seznam všech objektů, jejichž jméno vlastníka obsahuje určitý znakový řetězec, zadejte daný řetězec a po něm (a případně i před ním) znak %.

NAME
Určuje úplný název objektu, který chcete zobrazit, nebo jeho část.

K filtrování seznamu podle názvů objektů lze použít znaky % a _. Znak % slouží k nahrazení libovolného řetězce znaků a znak _ k nahrazení jednoho libovolného znaku.

Chcete-li například získat seznam všech objektů, jejichž název obsahuje určitý znakový řetězec, zadejte daný řetězec a po něm (a případně i před ním) znak %.

LOCATION
Určuje umístění obsahující objekty, které mají být vypsány.

Příklady

```
LIST QUERIES
LIS AL (F=rsbi:/.workspaces/MY_WORKSPACE
LIST TABLES (N=%TA%
```

Příkaz MAIL TO

Příkaz MAIL TO odešle určený objekt jako přílohu ve formátu Internet Mail.

Syntaxe

Chcete-li odeslat e-mailem objekt, který je uložen v databázi, zadejte následující příkaz:

```
>>-MAil-+---------+-objectname-TO-emailaddress--<<
        +--QUERY--+             (+-FRom=address-------------+
        +--PROC---+              +-CClist=address1;address2-+
        +--FORM---+              +-SUbject=subject----------+
                                 +-Body=text----------------+
                                 +-FOrmat=text/HTML---------+
                                 +-SMTPServer=server_name---+
                                 +-SMTPPOrt=port_number-----+
                                 +-SMTPUser=username--------+
                                 +-SMTPPAssword=password----+
                       +-DATEformat=java_date_format_string-+
                       +-Timeformat=java_time_format_string-+
>>-MAil-+---------+-objectname-TO-emailaddress--<<
        +--TABLE--+             (+-FRom=address-------------+
                                 +-CClist=address1;address2-+
                                 +-Dataformat=value---------+
                                 +-SUbject=subject----------+
```

```
                                +-Body=text----------------+
                                +-FOrmat=text/HTML---------+
                                +-SMTPServer=server_name---+
                                +-SMTPPOrt=port_number-----+
                                +-SMTPUser=username--------+
                                +-SMTPPAssword=password----+
                           +-DATEformat=java_date_format_string-+
                           +-Timeformat=java_time_format_string-+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Chcete-li odeslat e-mailem objekt, který je uložen v dočasném úložišti, zadejte následující příkaz:

```
>>-MAil-+-QUERY-+-TO-emailaddress--<<
        +-PROC--+              (+-FRom=address-------------+
        +-FORM--+               +-CClist=address1;address2-+
                                +-SUbject=subject----------+
                                +-Body=text----------------+
                                +-FOrmat=text/HTML---------+
                                +-SMTPServer=server_name---+
                                +-SMTPPOrt=port_number-----+
                                +-SMTPUser=username--------+
                                +-SMTPPAssword=password----+
                          +-DATEformat=java_date_format_string-+
                          +-Timeformat=java_time_format_string-+

>>-MAil-+-DATA-+-TO-emailaddress-+-----<<
                                 (+-FRom=address-------------+
                                  +-CClist=address1;address2-+
                                  +-Dataformat=value---------+
                                  +-SUbject=subject----------+
                                  +-Body=text----------------+
                                  +-FOrmat=text/HTML---------+
                                  +-SMTPServer=server_name---+
                                  +-SMTPPOrt=port_number-----+
                                  +-SMTPUser=username--------+
                                  +-SMTPPAssword=password----+
                            +-DATEformat=java_date_format_string-+
                            +-Timeformat=java_time_format_string-+

>>-MAil-+-REPORT-+-TO-emailaddress--<<
                                 (+-FRom=address-------------+
                                  +-CClist=address1;address2-+
                                  +-SUbject=subject----------+
                                  +-Body=text----------------+
                                  +-FOrmat=text/HTML---------+
                                  +-SMTPServer=server_name---+
                                  +-SMTPPOrt=port_number-----+
                                  +-SMTPUser=username--------+
                                  +-SMTPPAssword=password----+
                            +-DATEformat=java_date_format_string-+
                            +-Timeformat=java_time_format_string-+
                                  +-Method=value-------------+
                                  +-Type=value---------------+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Chcete-li odeslat e-mailem zprávu, zadejte následující příkaz:

```
>>-MAil-+--MESSAGE--+-TO-emailaddress--<<
                                (+-FRom=address-------------+
                                 +-CClist=address1;address2-+
                                 +-SUbject=subject----------+
                                 +-Body=text----------------+
```

```
                    +-FOrmat=text/HTML---------+
                    +-SMTPServer=server_name---+
                    +-SMTPPOrt=port_number-----+
                    +-SMTPUser=username--------+
                    +-SMTPPAssword=password----+
                    +-Attachment=file1;file2---+
          +-DATEformat=java_date_format_string-+
          +-Timeformat=java_time_format_string-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz MAIL TO mohou být zadány následující parametry:

emailaddress
Určuje e-mailovou adresu, na niž má být objekt odeslán.

FROM
Určuje e-mailovou adresu odesilatele.

CCLIST
Určuje jednu nebo několik e-mailových adres příjemce.

DATAFORMAT
Určuje formát souboru pro připojený datový objekt. Platné hodnoty jsou CSV, DBF, HTML, IXF, PDF, QMF, SHP, TEXT, WQML, XLS, XLSX a XML.

Vynecháte-li tento parametr, bude použitý formát určen globální proměnnou DSQQW_EXP_DT_FRMT. Podrobné informace o globální proměnné DSQQW_EXP_DT_FRMT jsou uvedeny v oddílu “Globální proměnné DSQQW” na stránce 71.

SUBJECT
Určuje odkaz na řádek předmětu e-mailu.

BODY Určuje obsah e-mailové zprávy.

FORMAT
Určuje formát e-mailu. Podporované formáty jsou Text a HTML.

SMTPSERVER
Určuje název serveru SMTP, který má být použit.

SMTPPORT
Určuje číslo portu serveru SMTP, který má být použit.

SMTPUSER
Určuje jméno uživatele pro autorizaci na serveru SMTP.

SMTPPASSWORD
Určuje heslo pro autorizaci na serveru SMTP.

DATEFORMAT
Určuje formátování data v souboru exportu HTML, CSV nebo TXT.

Formáty data jsou určeny vzorovými řetězci pro datum v jazyce Java. V rámci vzorových řetězců data jsou písmena "A" až "Z" a "a" až "z", která nejsou uzavřena do uvozovek, interpretována jako písmena vzoru reprezentující komponenty řetězce s datem.

Chcete-li se interpretaci vyhnout, je třeba text uzavřít do jednoduchých uvozovek (').

Pokud řetězec formátu obsahuje mezery, uzavřete jej do uvozovek. Další informace o řetězcích formátu Java najdete v dokumentaci sady Java 2 SDK, Standard Edition.

TIMEFORMAT
Určuje formátování času v souboru exportu HTML, CSV nebo TXT.

Formáty času jsou určeny vzorovými řetězci pro čas v jazyce Java. V rámci vzorových řetězců času jsou písmena "A" až "Z" a "a" až "z", která nejsou uzavřena do uvozovek, interpretována jako písmena vzoru reprezentující komponenty řetězce s datem.

Chcete-li se interpretaci vyhnout, je třeba text uzavřít do jednoduchých uvozovek (').

Pokud řetězec formátu obsahuje mezery, uzavřete jej do uvozovek. Další informace o řetězcích formátu Java najdete v dokumentaci sady Java 2 SDK, Standard Edition.

ATTACHMENT
Určuje název souborů, které mají být k e-mailu připojeny, včetně cesty. Chcete-li připojit datovou sadu nebo soubor systému UNIX, zkontrolujte, že je cesta k objektu uzavřena do dvojitých uvozovek.

TYPE Určuje formát, do kterého má být sestava převedena. Platné hodnoty jsou následující: PDF, HTML, TEXT.

METHOD
Určuje, zda má být sestava rozdělena na stránky. Platné hodnoty jsou následující: SPLIT, CONT.

Příklady

```
MAIL QUERY TO abc@mail.com (SU="subj", SMTPS=smtp.example.com
MA QUERY TO abc@mail.com (SU="subj", SMTPS=smtp.example.com
```

Příkaz REFRESH

Příkaz REFRESHobnoví seznam na panelu Seznam objektů.

Příkaz REFRESHlze použít na panelu Seznam objektů k aktualizaci seznamu.

Syntaxe

```
>>--REFresh--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
REFRESH
REF
```

Příkaz RENAME

Příkaz RENAME mění název zadaného objektu.

Syntaxe

```
>>--REName-+--------+--source_object_name-TO-new_object_name--<<
           +-QUERY--+
           +-FORM---+
           +-PROC---+
           +-TABLE--+
           +-FOLDER-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz RENAME mohou být zadány následující parametry:

source_object_name
Uvádí aktuální název objektu, který chcete přejmenovat.

new_object_name
Uvádí nový název pro objekt, který chcete přejmenovat.

Poznámka: Pokud je objekt, který přejmenováváte, uložen v katalogu QMF nebo patří k momentálně přihlášenému vlastníkovi, zadejte pouze název objektu jako hodnotu pro oba parametry. Je-li objekt uložen v úložišti nebo pokud náleží jinému vlastníkovi, zadejte úplnou cestu k objektu jako hodnotu obou parametrů.

Příklady

```
RENAME QUERY QUERY_old TO QUERY_new
REN PROC rsbi:/.workspaces/.../PROC1 TO rsbi:/.workspaces/.../PROC2
```

Příkaz RESET

Příkaz RESET obnoví zadaný objekt do jeho výchozího stavu. Příkaz RESET funguje poněkud odlišně v závislosti na objektu, který je resetován.

Syntaxe

```
>>--RESet-+---------+-----------------<<
          +-Query---+
                    (+-(Language=value-+
                     +--Model=Rel------+
          +-Proc----+
          +-Data----+
          +-CONtext-+
          +-FORM----+-------------+
                    +-.BREAK1-----+
                    +-.BREAK2-----+
                    +-.BREAK3-----+
                    +-.BREAK4-----+
                    +-.BREAK5-----+
                    +-.BREAK6-----+
                    +-.CALc-------+
                    +-.COLumns----+
                    +-.CONditions-+
                    +-.Detail-+-----------------+
                              (+-Variation=value-+
                               +-Using=value-----+
                    +-.Final------+
                    +-.Options----+
                    +-.Page-------+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Příkazy RESET QUERY a RESET PROC vytvoří nový objekt a zavřou aktuálně otevřený objekt.

Pro příkaz RESET QUERY můžete zadat následující parametry:

LANGUAGE
Určuje, který jazyk dotazu se má použít. Platné hodnoty jsou následující:

SQL Určuje, že dotaz, který chcete resetovat, byl zapsán v jazyce SQL.

PROMPTED
Určuje, že dotaz, který chcete resetovat, byl vytvořen pomocí editoru dotazů s výzvou.

MODEL
Určuje datový model použitý pro dotazy. Jedinou podporovanou hodnotou jsou relační data (REL).

Příkaz RESET DATA zavře aktuálně otevřenou sadu výsledků dotazu.

Příkaz RESET CONTEXT obnoví výchozí stav uživatelského kontextu aktuálního uživatele (seznam globálních proměnných, seznam oblíbených položek, seznam nedávno použitých objektů, obsah panelu Oblíbené akce atd.).

Příkaz RESET FORM obnoví výchozí stav aktuálně zobrazeného panelu formuláře.

Pro příkaz RESET FORM.DETAIL mohou být zadány následující volby:

VARIATION
Určuje, která varianta podrobností má být obnovena. Je-li tato volba vynechána, bude obnovena aktuální varianta podrobností. Platnými hodnotami jsou celá čísla od 1 do 99 nebo hodnota ALL. Hodnota ALL znamená, že budou obnoveny výchozí hodnoty všech variant podrobností.

USING
Určuje, která varianta podrobností má být použita jako šablona pro obnovení nebo vytvoření jiné varianty. To může být užitečné, pokud provedete určité změny na panelu podrobností a chcete vytvořit další panel s podobnými změnami. Platné hodnoty jsou celá čísla od 1 do 99.

Příklady

```
RESET QUERY
RESET QUERY(LANG=PROMPTED
RES FORM.F
```

Příkaz RESET GLOBAL

Příkaz RESET GLOBAL odstraní globální proměnné, které byly vytvořeny administrátorem nebo uživatelem, přičemž zachová pouze globální proměnné, které byly předem definovány vývojáři aplikací.

Syntaxe

```
>>--RESet Global--+-All-----------------+--<<
                  +-(varname1, varname2-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz RESET GLOBAL mohou být zadány následující parametry:

varname
Určuje název proměnné, kterou chcete odstranit. Můžete zadat až 10 proměnných. Jako oddělovač použijte čárku nebo mezeru.

ALL Odstraní všechny globální proměnné, které byly vytvořeny administrátorem nebo uživatelem.

Příklady

```
RESET GLOBAL ALL
RES G (example_variable1, example_variable2
```

Příkaz RESET KEY

Příkaz RESET KEY resetuje zadanou funkční klávesu na její výchozí stav.

Syntaxe

```
>>--RESet Key(Panelid=+----ALL---+, Keyid=+--ALL---+--<<
                      +--CURRENT-+        +-key_id-+
                      +-panel_id-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz RESET KEY mohou být zadány následující parametry:

PANELID

Určuje panel, který obsahuje klávesu, kterou chcete resetovat. Možné hodnoty jsou:

- ALL - resetuje zadanou klávesu na všech panelech, které ji používají.
- CURRENT - resetuje zadanou klávesu na aktuálně otevřeném panelu.
- panel_id - resetuje zadanou klávesu na panelu, jehož identifikátor jste zadali jako hodnotu parametru PANELID. Chcete-li zobrazit úplný seznam panelů produktu QMF a jejich identifikátory, přečtěte si téma Dodatek H, “ID panelů aplikace QMF”, na stránce 93.

KEYID

Určuje klávesu, kterou chcete resetovat. Možné hodnoty jsou:

- ALL - resetuje všechny klávesy na uvedeném panelu.
- key_id - resetuje určitou klávesy na uvedeném panelu. Platné hodnoty jsou celá čísla od 1 do 24.

Příklady

```
RESET KEY (PANELID=CURRENT, KEYID=ALL
RES K (P=example_panel, K=ALL
RES K (P=example_panel, K=10
```

Příkaz RETRIEVE

Příkaz RETRIEVE znovu zobrazí naposledy použitou položku příkazového řádku.

Syntaxe

Chcete-li zobrazit naposledy použitou položku v příkazovém řádku, zadejte příkaz RETRIEVE do příkazového řádku.

```
>>--RETrieve--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Chcete-li se vrátit o více než jednu položku příkazového řádku, zadejte do příkazového řádku několik znaků ?, kdy počet znaků ? určuje, jak moc zpátky se v historii příkazového řádku dostanete.

```
>>--??--<<
```

Příklady

```
RETRIEVE
RET
???
```

Příkaz RIGHT

Příkaz RIGHT provede posun směrem k pravé hranici panelu.

Syntaxe

```
>>--RIght----+---------+--<<
             +--value--+
             +--Max----+
             +--Half---+
             +--Page---+
             +--CSR----+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz RIGHT mohou být zadány následující parametry:

value Posune posouvatelnou oblast vpravo o zadaný počet stránek nebo sloupců (celé číslo od 1 do 9999). Jednotka posunu, tj. stránky nebo sloupce, závisí na aktuálně otevřeném panelu.

MAX Provede posun k hranici panelu nejvíce vpravo.

HALF Posune posouvatelnou oblast směrem vpravo o polovinu stránky.

PAGE Posune posouvatelnou oblast směrem vpravo o jednu stránku.

CSR Posun je založen na pozici kurzoru. Sloupec, na kterém je kurzor umístěn, je přesunut k pravé hranici posouvatelné oblasti. Je-li kurzor umístěn mimo posouvatelnou oblast nebo na její levé hranici, dojde k posunu o celou stránku.

Pokud zadáte příkaz RIGHT bez parametru, použije se výchozí parametr. Výchozí parametr můžete zobrazit nebo změnit v poli **Posouvání**, které je umístěné v pravém dolním rohu obrazovky.

Příklady

```
RIGHT
RIGHT MAX
RI HALF
```

Příkaz RUN

Příkaz RUN se používá ke spouštění dotazů nebo procedur.

Syntaxe

Chcete-li spustit dotaz, použijte následující příkaz:

```
>>-RUn-+-------+-objectname-+-------------------------+-<<
       +-QUERY-+           (+-ACCelerator=value-------+
                            +-ACCELERATORDATABASE=name+
                            +-ACTion=append/replace---+
                            +-COMment=comment_text----+
                            +-CONfirm=Yes/No----------+
                            +-Form=FORM/formname------+
                            +-METHOD=method_name------+
                            +-MODE=GRID/RAW-----------+
                            +-ROWIDADD=YES/NO---------+
                            +-ROWIDDISP=value---------+
                            +-ROWIDNAME=text----------+
                            +-ROWLimit=integer--------+
                            +-SPACE=value-------------+
                            +-SPACE DATABASE=database-+
                            +-SCOPE=integer-----------+
                            +-Table=tablename---------+
                            +-&&variablename=value----+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Chcete-li spustit proceduru, použijte následující příkaz:

```
>>-RUn-+------+-objectname-+--+----------------------+-<<
       +-PROC-+              (+-&&variablename=value-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz RUN QUERY mohou být zadány následující parametry:

objectname
Určuje název dotazu, který chcete spustit.

CONFIRM
Určuje, zda má být před nahrazením nebo změnou objektu v důsledku tohoto příkazu zobrazeno dialogové okno pro potvrzení, či nikoli.

FORM
Pokud spouštíte dotaz, který musí vrátit sestavu, použijte tento parametr k označení, který formulář produktu QMF se má použít k formátování vybraných dat. Můžete zadat klíčové slovo FORM, chcete-li použít objekt formuláře, který je aktuálně uložen v dočasném úložišti, nebo zadat název formuláře uloženého v databázi. Všimněte si, že pokud dočasné úložiště obsahuje současně více než jeden otevřený formulář, použije se naposled otevřený formulář.

ROWLIMIT
Určuje maximální počet řádků tabulky, které mají být zahrnuty do sady výsledků dotazu.

&&variablename
Přiřadí hodnotu proměnné v dotazu. Název proměnné může mít délku 1 až 17 znaků a její hodnota může být 1 až 55 znaků. Pomocí příkazu RUN můžete zadat libovolný počet proměnných a hodnot. Název proměnné musí být uvozen dvěma znaky ampersand a uzavřen do uvozovek.

ACTION
Určuje, zda chcete daty vrácenými dotazem nahradit celou tabulku databáze, nebo zda se mají data připojit k existující tabulce. Tato volba je platná pouze tehdy, je-li zadána také volba **TABLE**. Platné hodnoty jsou REPLACE a APPEND.

TABLE
Určuje, že chcete vložit výsledky dotazu do tabulky. Platná hodnota pro tento parametr je název tabulky.

COMMENT
Vytvoří komentář a uloží jej s daty, která jsou vrácena dotazem a vložena do určené tabulky. Tato volba je platná pouze tehdy, je-li zadána také volba **TABLE**.

SPACE
Určuje úložný prostor pro uložení všech tabulek, které jsou vytvořeny příkazem SAVE DATA. Ponecháte-li hodnotu tohoto parametru prázdnou, aplikace použije výchozí prostor zvolený programem správce databáze.

SPACE DATABASE
Určuje název databáze pro uložení tabulky v konkrétním kontejneru databáze. Tabulkový prostor se vytvoří automaticky s názvem vytvořené tabulky. Tento parametr se používá pouze pro databáze systému z/OS.

ACCELERATOR
Určuje název akcelerátoru, ve kterém bude tabulka vytvořena.

ACCELERATORDATABASE
Určuje název databáze, kterou chcete použít k ukládání tabulek pouze akcelerátoru. Klíčové slovo ACCELERATORDATABASE může mít délku až 128 znaků. Výchozí hodnota parametru ACCELERATORDATABASE je převzata z globální proměnné DSQEC_SAV_ACCELDB. Není-li hodnota globální proměnné DSQEC_SAV_ACCELDB prázdná, je databáze určená klíčovým slovem SPACE ignorována.

MODE
Určuje, zda je sada výsledků dotazu uložena spolu s formátováním a přidanými vypočtenými sloupci. Platné hodnoty jsou následující:

RAW Uloží sadu výsledků dotazu bez formátování a přidaných vypočtených sloupců.

GRID Uloží výslednou sadu dotazu s formátováním a přidanými vypočtenými sloupci.

METHOD
Určuje metodu ukládání sady výsledků dotazu. Platné hodnoty jsou následující:

REGULAR
Odešle data sady výsledků dotazu z klienta zpět na databázový server, kde jsou vložena do tabulky.

FAST Znovu spustí dotaz na serveru a vloží výsledky dotazu přímo do tabulky.

FASTSAFE
Znovu spustí dotaz na serveru bez klauzulí ORDER BY a vloží výsledky dotazu přímo do tabulky.

ROWIDADD
Určuje, zda má být do tabulky přidán sloupec ID řádku.

ROWIDDISP
Určuje možnosti zpracování nového sloupce ID řádku.

ROWIDNAME
Určuje název nového sloupce ID řádku.

SCOPE
Určuje obor potvrzování dat.

Pro příkaz RUN PROC mohou být zadány následující parametry:

objectname
Určuje název procedury, kterou chcete spustit.

&&variablename
Přiřadí hodnotu proměnné v proceduře. Název proměnné může mít délku 1 až 17 znaků a její hodnota může být 1 až 55 znaků. Pomocí příkazu RUN můžete zadat libovolný počet proměnných a hodnot. Název proměnné musí být uvozen dvěma znaky ampersand a uzavřen do uvozovek.

Příklady

```
RUN PROC EXAMPLE_PROCEDURE (&&VAR='example_value'
RU QUERY EXAMPLE_QUERY (&&VAR='example_value' rowlimit=5
```

Příkaz RUNTSO

Příkaz RUNTSO se používá ke spuštění uložené procedury Q.DSQQMFSP z příkazu CALL. Příkaz RUNTSO předává název dotazu nebo procedury, která se má spustit v produktu QMF for TSO. Dotaz nebo procedura uvedená v tomto příkazu musí v katalogu QMF v subsystému, na který je spuštěn příkaz RUNTSO, existovat.

Syntaxe

```
>>-RUNTSO-objectname--+---------------------+-<<
                      (+-Tracelevel=+-None-+
                                    +-L2---+
                                    +-All--+
                                    +-Ptf--+
                       +-L2DESTINATION=None/Dsqdebuf-+
                       +-LANGUAGE=value------+
```

Parametry

Pro příkaz RUNTSO mohou být zadány následující parametry:

objectname
Určuje název dotazu nebo procedury QMF, které budou spuštěny po spuštění produktu QMF. Akceptovány jsou všechny typy dotazů QMF. Procedurou může být lineární procedura QMF nebo některá procedura s logikou.

Dotaz nebo procedura, které jsou pojmenovány v tomto parametru, musejí existovat v subsystému katalogu QMF, ve kterém jsou nainstalovány komponenty rozhraní uložených procedur.

Pokud je zadaný objekt dotazem, je vrácena jedna sada výsledků. Z procedury může být vráceno až 21 sad výsledků, včetně výstupu trasování, který se vrátí jako poslední sada výsledků, když je parametr TRACELEVEL nastaven na hodnotu L2 a parametr L2DESTINATION na hodnotu blank nebo null.

TRACELEVEL
Určuje úroveň podrobností trasování. Platné hodnoty jsou následující:

NONE Výstup trasování se nevygeneruje. Toto je výchozí volba.

L2 Trasuje příkazy a zprávy QMF s nejvyšší úrovní podrobností. Místo určení trasování závisí na nastavení parametru **L2DESTINATION**.

ALL Trasuje aktivitu produktu QMF s nejvyšší úrovní podrobností, včetně chyb při inicializaci programu a dalších chyb, k nimž by mohlo dojít před vytvořením uživatelského profilu. Výstup trasování je odesílán na kartu DSQDEBUG DD.

PTF Tato volba slouží k ověření, zda rozhraní uložených procedur pracuje správně. Tuto volbu použijte jedině tehdy, jste-li k tomu vyzváni některým pracovníkem softwarové podpory společnosti IBM®.

L2DESTINATION

Určuje místo určení pro protokol trasování, je-li pro parametr TRACELEVEL nastavena hodnota L2. Platné hodnoty jsou následující:

NONE Vrátí výstup trasování jako poslední sadu výsledků ze spuštění uložené procedury. Tato hodnota je výchozí.

DSQDEBUG

Odešle výstup trasování na kartu DSQDEBUG DD.

LANGUAGE

Určuje jazyk, ve kterém pracuje produkt QMF.

Hodnotou tohoto parametru může být některý jednopísmenný jazykový identifikátor z následující tabulky. Platné hodnoty jsou následující:

- **E** - Angličtina. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je ENGLISH.
- **U** - Angličtina (velká písmena). Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je UPPERCASE.
- **Q** - Dánština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je DANSK.
- **C** - Kanadská francouzština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je FRANCAIS CANADIEN.
- **F** - Francouzština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je FRANCAIS.
- **D** - Němčina. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je DEUTSCH.
- **I** - Italština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je ITALIANO.
- **K** - Japonština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je NIHONGO.
- **H** - Korejština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je HANGEUL.
- **P** - Brazilská portugalština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je PORTUGUES.
- **S** - Španělština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je ESPANOL.
- **V** - Švédština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je SVENSKA.
- **Y** - Švýcarská francouzština. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je FRANCAIS (SUISSE).
- **Z** - Švýcarská němčina. Název, který je pro tento jazyk používá produkt QMF, je DEUTSCH (SCHWEIZ).

Výsledná hodnota závisí na proměnné *DSQEC_NLFCMD_LANG* . Je-li například *DSQEC_NLFCMD_LANG*=0, je jako jazyk použita hodnota *DSQAO_NLF_LANG*.

Je-li DSQEC_NLFCMD_LANG=1, je použita položka E.

Příklad

```
RUNTSO Q.STAFF (TRACELEVEL=NONE L2DESTINATION=NONE LANGUAGE=E
```

Příkaz SAVE AS

Příkaz SAVE AS uloží objekt, který je aktuálně zobrazen v editoru, do databáze.

Syntaxe

Příkaz SAVE AS se používá k ukládání objektů do katalogu QMF nebo do pracovního prostoru.

```
>>--SAve-+-Query-+-AS-objectname-(+----------------+--<<
         +-Proc--+
                                  +-CONfirm=Yes/No-+
                                  +-Share=Yes/No---+
                                  +-COMment=value--+
                                  +-Folder=name----+

>>--SAve--Form-AS-objectname-(+----------------+--<<
                              +-Language=value-+
                              +-CONfirm=Yes/No-+
                              +-Share=Yes/No---+
                              +-COMment=text---+
                              +-Folder=name----+

>>--SAve--Data-AS-tablename-(+----------------+--<<
                             +-ACTion=value------+
                             +-CONfirm=Yes/No----+
                             +-COMment=text------+
                             +-SPACE=value-------+
                             +-ACCelerator=value-+
                          +-ACCELERATORDATABASE=name+
                          +-METHOD=method_name------+
                          +-MODE=GRID/RAW-----------+
                          +-RESULTSET=integer-------+
                          +-ROWIDADD=YES/NO---------+
                          +-ROWIDDISP=value---------+
                          +-ROWIDNAME=text----------+
                          +-ROWLimit=integer--------+
                          +-SPACE=value-------------+
                          +-SPACE DATABASE=database-+
                          +-SCOPE=integer-----------+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz SAVE AS mohou být zadány následující parametry:

objectname
Název, který má být objektu (dotazu, formuláři, proceduře nebo tabulce) přiřazen při ukládání. Pokud objectname odkazuje na objekt stejného typu, který již v databázi existuje, produkt QMF nahradí existující objekt tím, který ukládáte.

Chcete-li uložit objekt do pracovního prostoru, zadejte následující řetězec jako hodnotu pro parametr objectname: rsbi:/.workspaces/WORKSPACENAME/OBJECTNAME.

tablename
Název tabulky v databázi. Pokud objekt již existuje, aplikace nahradí nebo připojí existující tabulku podle hodnoty parametru ACTION v příkazu SAVE. Pokud tabulka neexistuje, vytvoří se nová tabulka s použitím zadaných názvů a popisků sloupců.

ACTION
Určuje, zda má být celá databázová tabulka nahrazena nebo zda mají být data

připojena k existující tabulce. Platné hodnoty jsou REPLACE a APPEND. Tabulka může nahrazovat nebo být připojena pouze k tabulce se stejným počtem sloupců a odpovídající sloupce musí mít stejný datový typ a délku. Pokud odpovídající sloupce nemají stejný datový typ nebo délku, mohou být automaticky převedeny z jednoho datového typu na jiný nebo z jedné délky na jinou, a to v závislosti na úrovni podpory, kterou váš software pro správu databází nabízí pro implicitní přetypování.

LANGUAGE
Určuje, zda má být formulář uložen v angličtině nebo v aktuálním jazyce relace. Platné hodnoty jsou ENGLISH a SESSION. Formulář uložený v angličtině lze spustit v libovolné relaci s národním prostředím. Formulář uložený v jazyku relace lze spustit pouze v relaci se stejným jazykem.

CONFIRM
Určuje, zda má být před nahrazením nebo změnou objektu v důsledku tohoto příkazu zobrazeno dialogové okno pro potvrzení, či nikoli.

SHARE
Určuje, zda je použití uloženého objektu povoleno i jiným uživatelům.

COMMENT
Uloží komentář k uloženému objektu. Text komentáře uzavřete do apostrofů, dvojitých uvozovek nebo závorek.

FOLDER
Určuje složku, do které chcete uložit objekt.

SPACE
Určuje paměťový prostor pro uložení dat vytvořených příkazem SAVE DATA. Prázdná hodnota určuje, že výchozí úložný prostor je určen databází v aktuálním umístění.

SPACE DATABASE
Určuje název databáze pro uložení tabulky v konkrétním kontejneru databáze. Tabulkový prostor se vytvoří automaticky s názvem vytvořené tabulky. Tento parametr se používá pouze pro databáze systému z/OS.

ACCELERATOR
Určuje název akcelerátoru, do kterého chcete uložit tabulku.

ACCELERATORDATABASE
Určuje název databáze, kterou chcete použít k ukládání tabulek pouze akcelerátoru. Klíčové slovo ACCELERATORDATABASE může mít délku až 128 znaků. Výchozí hodnota parametru ACCELERATORDATABASE je převzata z globální proměnné DSQEC_SAV_ACCELDB. Není-li hodnota globální proměnné DSQEC_SAV_ACCELDB prázdná, je databáze určená klíčovým slovem SPACE ignorována.

MODE
Určuje, zda je sada výsledků dotazu uložena spolu s formátováním a přidanými vypočtenými sloupci. Platné hodnoty jsou následující:

RAW Uloží sadu výsledků dotazu bez formátování a přidaných vypočtených sloupců.

GRID Uloží výslednou sadu dotazu s formátováním a přidanými vypočtenými sloupci.

METHOD
Určuje metodu ukládání sady výsledků dotazu. Platné hodnoty jsou následující:

REGULAR
Odešle data sady výsledků dotazu z klienta zpět na databázový server, kde jsou vložena do tabulky.

FAST Znovu spustí dotaz na serveru a vloží výsledky dotazu přímo do tabulky.

FASTSAFE
Znovu spustí dotaz na serveru bez klauzulí ORDER BY a vloží výsledky dotazu přímo do tabulky.

RESULTSET
Určuje číslo sady výsledků, kterou chcete uložit.

ROWIDADD
Určuje, zda má být do tabulky přidán sloupec ID řádku.

ROWIDDISP
Určuje možnosti zpracování nového sloupce ID řádku.

ROWIDNAME
Určuje název nového sloupce ID řádku.

SCOPE
Určuje obor potvrzování dat.

Příklady

```
SAVE QUERY AS QUERY1 (CONFIRM=NO
SA Q AS rsbi:/.workspaces/MY_WORKSPACE/QUERY1
```

Příkaz SAVE

Příkaz SAVE uloží změny v aktuálně otevřeném objektu, který již byl uložen do databáze. Pokud objekt dosud nebyl uložen do databáze, produkt QMF zobrazí panel s výzvou, ve kterém můžete určit umístění, kam chcete objekt uložit.

Syntaxe

```
>>--SAve--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
SAVE
SA
```

Příkaz SEARCH

Pomocí příkazu SEARCH v Editoru tabulek otevřete panel Hledat, kde můžete zadat informace, které chcete vyhledat v databázové tabulce.

Syntaxe

```
>>--SEArch--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
SEARCH
SEA
```

Příkaz SET GLOBAL

Příkaz SET GLOBAL nastavuje hodnoty existujících globálních proměnných nebo vytváří globální proměnné a jejich hodnoty. Všimněte si, že názvy vytvářených proměnných nemohou začínat předponou DSQ. Tato předpona identifikuje systémové globální proměnné. Systémové globální proměnné nelze přidat nebo odstranit, pouze je možné upravit jejich výchozí hodnoty.

Syntaxe

```
>>--SEt Global-(+-variable_name=value-------------+--<<
               +-Lifetime=Current/Permanent------+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz SET GLOBAL mohou být zadány následující parametry:

variable_name
Určuje název globální proměnné, které chcete přiřadit hodnotu.

value Určuje hodnotu, kterou chcete přiřadit globální proměnné.

LIFETIME
Určuje časové období, během kterého je proměnná dostupná k použití. Platné hodnoty jsou následující:

CURRENT
Proměnná je dostupná pouze v aktuální relaci (výchozí hodnota). Když relace skončí, proměnná se odstraní.

PERMANENT
Proměnná je k dispozici trvale.

Příklady

```
SET GLOBAL(EXAMPLE_VARIABLE=EXAMPLE_VALUE
SET G(DSQEC_RUN_MQ=0
```

Příkaz SET INVISIBLE

Příkaz SET INVISIBLE skryje určené lokální proměnné v dialogovém okně Proměnné výzvy. Dialogové okno Proměnné výzvy nebude požadovat hodnoty pro proměnné, které jsou nastaveny jako neviditelné. Jsou-li všechny lokální proměnné nastaveny jako neviditelné, dialogové okno Proměnné výzvy se vůbec nezobrazí.

Syntaxe

```
>>--SEt-Invisible-(variablename1, variablename2, ...-----<<
```

Parametry

Pro příkaz SET INVISIBLE můžete zadat parametr variablename. Platné hodnoty jsou názvy proměnných, které se nemají zobrazovat v dialogovém okně Proměnné výzvy.

Příklad

```
SET INVISIBLE (prom1, prom2
```

Příkaz SET KEY

Příkaz SET KEY umožňuje přiřadit příkaz funkční klávese.

Syntaxe

```
>>--SEt Key(+-Panelid=+-ALL-----+--<<
                       +-CURRENT-+
                       +-panelid-+
            +-Keyid=keyid-------+
            +-Label=text--------+
            +-Command=text------+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz SET KEY mohou být zadány následující parametry:

PANELID
Určuje panel, který obsahuje klávesu, kterou chcete nastavit. Možné hodnoty jsou:

- ALL - umožňuje nastavit zadanou klávesu na všech panelech, které ji používají.
- CURRENT - umožňuje nastavit zadanou klávesu na aktuálně otevřeném panelu.
- panelid - umožňuje nastavit zadanou klávesu na panelu, jehož identifikátor zadáte jako hodnotu parametru PANELID. Chcete-li zobrazit úplný seznam panelů produktu QMF a jejich identifikátorů, přečtěte si téma Dodatek H, “ID panelů aplikace QMF”, na stránce 93.

KEYID
Určuje číslo funkční klávesy, kterou chcete nastavit. Platné hodnoty jsou celá čísla od 1 do 24.

LABEL
Určuje text popisku přidružený klávese. Pokud hodnota parametru LABEL obsahuje více než jedno slovo, musí být celá hodnota uzavřena v uvozovkách.

COMMAND
Určuje příkaz, který chcete klávese přiřadit. Pokud hodnota parametru COMMAND obsahuje více než jedno slovo, musí být celá hodnota uzavřena v uvozovkách.

Příklady

```
SET KEY(PANELID=FQMPHOME, KEYID=5, LABEL=GLOBALS, COMMAND="SHOW GLOBALS"
SET KEY(P=FQMPHOME, K=5, L=GLOBALS, C="SHOW GLOBALS"
```

Příkaz SET LOCAL

Příkaz SET LOCAL nastavuje hodnoty existujících lokálních proměnných nebo vytváří nové lokální proměnné a nastavuje jejich hodnoty. Proměnné vytvořené příkazem SET LOCAL jsou k dispozici pouze pro aktuální objekt (dotaz, sestava), nezobrazují se v seznamu globálních proměnných a nemají vliv na jiné procedury.

Syntaxe

```
>>--SEt-Local-(variablename=value, ...--<<
```

Parametry

Pro příkaz SET LOCAL můžete zadat parametr variablename. Určuje název lokální proměnné, která má být nastavena nebo vytvořena. Název lokální proměnné může být dlouhý 1 až 17 znaků. Proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQ, jsou chráněny a nelze je vytvořit ani odstranit.

Hodnota lokální proměnné může být dlouhá 1 až 55 znaků. Hodnoty proměnných, jejichž názvy začínají řetězcem DSQ, jsou chráněny.

Příklad

```
SET LOCAL (proměnná_1=abc, proměnná_2=def
```

Příkaz SET LOCAL WITH VALUES

Příkaz SET LOCAL WITH VALUES vytvoří sadu vybratelných hodnot pro lokální proměnnou. Po zadání tohoto příkazu lze pomocí dialogového okna Proměnné výzvy vybrat jednu z předdefinovaných hodnot nebo zadat jinou předdefinovanou hodnotu.

Syntaxe

>>-SEt-Local-With-Values-(variablename=value1; value2;...-<<

Parametry

Pro příkaz SET LOCAL WITH VALUES můžete zadat parametr variablename. Určuje název lokální proměnné, která má být nastavena nebo vytvořena. Název lokální proměnné může být dlouhý 1 až 17 znaků. Proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQ, jsou chráněny a nelze je vytvořit ani odstranit.

Hodnoty zadané pro proměnnou budou dostupné pro výběr v okně Proměnné výzvy. Délka hodnoty musí ležet v rozsahu 1 až 55 znaků. Hodnoty proměnných, jejichž názvy začínají řetězcem DSQ, jsou chráněny.

Příklad

```
SET LOCAL WITH VALUES (Var1=abc; def, Var2=ghi
```

Příkaz SET

Příkaz SET OPTIONS určuje volby zpracování procedur.

Syntaxe

```
>>-SEt-Options--+------------------------+--<<
                (+-STOponerror=Yes/No-----+
                 +-SUppressmessages=value-+
```

Parametry

Pro příkaz SET OPTIONS můžete zadat následující parametry:

STOPONERROR

Určuje, zda se má tato procedura při výskytu chyby zastavit, či nikoli. Platné hodnoty jsou YES a NO.

Pokud nezadáte žádnou hodnotu pro parametr STOPONERROR, hodnota se vezme z globální proměnné DSQQW_PROC_FAIL_ON_ERROR.

SUPPRESSMESSAGES
Určuje typy zpráv, které mají být potlačeny, pokud je procedura spuštěna. Platné hodnoty jsou následující:

- ALL - potlačí všechny zprávy.
- INFORM - potlačí informační zprávy.
- ERROR - potlačí chybové zprávy.

Příklad

```
SET OPTIONS (STOPONERROR=YES SUPPRESSMESSAGES=ALL
```

Příkaz SHOW

Příkaz SHOW zobrazí zadaný panel.

Syntaxe

```
>>-SHow--+-Query--------+---------------------------+-<<
                        (+-View=value----------------+
                         +-Resultset=value-----------+
         +-Proc---------+
         +-Globals------+
         +-Home---------+
         +-REPort-------+
         +-Keys---------+------------------+
                        (+-PANELID=panel_id-+
         +-FORM---------+-------------+
                         +-.Main-------+
                         +-.BREAK------+
                         +-.COLumns----+
                         +-.CONditions-+
                         +-.Detail-+-----------------+
                                   (+-Variation=value-+
                         +-.Options----+
                         +-.Page-------+
                         +-.Final------+
                         +-.CAlc-------+
         +-FIeld--------+
         +-Actions------+
         +-FAvorites----+
         +-RECentlyused-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz SHOW FORM.DETAIL můžete zadat parametr VARIATION. Tento parametr určuje variantu podrobností, která má být zobrazena. Je-li tato volba vynechána, bude zobrazena aktuální varianta podrobností. Platné hodnoty jsou celá čísla od 1 do 99. Nebyla-li uvedená varianta podrobností dosud vytvořena, sníží se číslo na číslo následující po všech existujících variantách podrobností a vytvoří se nová varianta podrobností. Chcete-li tedy vytvořit novou variantu podrobností, zadejte jako hodnotu parametru VARIATION příkazu SHOW FORM.DETAIL hodnotu 99.

Pro příkaz SHOW QUERY můžete zadat následující parametry:

VIEW Určuje typ zobrazení cílového dotazu. Platné hodnoty jsou následující: SQL, PROMPTED, RESULTS.

RESULTSET
Určuje číslo sady výsledků, která má být zobrazena.

Poznámka: Tento parametr je k dispozici pouze v případě, že je hodnota parametru VIEW nastavena na hodnotu RESULTS.

Pro příkaz SHOW KEYS můžete zadat parametr PANELID. Tento parametr uvádí ID panelu, jehož sada funkčních kláves má být zobrazena. Úplný seznam panelů produktu QMF a jejich ID je uveden v příručce *Začínáme s produktem QMF Z Client*.

Příkaz SHOW FIELD zobrazí podrobné informace o poli nebo řádku na panelu; může být zadán v následujících situacích:

- Na panelu Globální prostředky slouží k zobrazení nebo úpravě informací o globální proměnné na samostatném panelu.
- Na panelu Seznam objektů slouží ke zvětšení vstupní oblasti pole Akce.
- V Editoru tabulek a na několika dalších panelech slouží ke zvětšení vstupní oblasti pole.
- V Editoru klíčů slouží k zobrazení nebo změně definice funkčních kláves.

Příklady

```
SHOW QUERY
SHOW PROC
SHOW FORM.MAIN
SHOW FORM.DETAIL (VARIATION=2
SHOW FORM.DETAIL (VARIATION=99
```

Příkaz SORT

Příkaz SORT seřadí položky v seznamu databázových objektů. Pokud zadáte příkaz SORT nebo stisknete funkční klávesu **Řadit**, zobrazí se panel, na kterém můžete zadat volby řazení.

Syntaxe

```
>>--SOrt--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
SORT
SO
```

Příkaz SPECIFY

Příkaz SPECIFY je k dispozici pouze na panelu Dotaz s výzvou a na panelu Form.Columns. Příkaz SPECIFY zobrazí panel, na němž můžete zadat volby zarovnání pro sloupce sady výsledků dotazu nebo zadat výraz definující vypočtený sloupec (na panelu Form.Columns) nebo zadat informace potřebné pro sestavení dotazu s výzvou (na panelu Dotaz s výzvou).

Syntaxe

Na panelu Form.Columns:

```
>>--SPecify--+------------+-<<
             +-Alignment--+
             +-Definition-+
```

Na panelu Dotaz s výzvou:

```
>>--SPecify--+------------+-<<
            +-Columns----+
            +-Joins------+
            +-Rows-------+
            +-Sort-------+
            +-Tables-----+
```

Velká písmena v každém diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Zadáte-li příkaz SPECIFY bez parametrů, otevře se panel Určit. Na tomto panelu můžete vybrat jednu z následujících položek:

Tabulky
Otevře panel Tabulky, na němž můžete určit tabulky, které mají být použity v dotazu.

Sloupce
Otevře panel Sloupce, na němž můžete určit sloupce, které mají být zahrnuty do sady výsledků dotazu.

Podmínky spojení
Otevře panel Spojení, na němž můžete zadat volby spojení pro tabulky v dotazu.

Podmínky řádků
Otevře panel Podmínky řádků, na němž můžete určit podmínky řádků.

Podmínky řazení
Otevře panel Podmínky řazení, na němž můžete určit podmínky řazení.

Pro příkaz SPECIFY mohou být zadány následující parametry:

ALIGNMENT
Otevře panel Zarovnání, na němž můžete zadat volby zarovnání textu pro sloupce sestavy.

DEFINITION
Otevře panel Definice, na němž můžete zadat výraz definující vypočtený sloupec.

COLUMNS
Otevře panel Sloupce, na němž můžete určit sloupce, které mají být zahrnuty do sady výsledků dotazu.

JOINS Otevře panel Spojení, na němž můžete zadat volby spojení pro tabulky v dotazu.

ROWS
Otevře panel Podmínky řádků, na němž můžete určit podmínky řádků.

SORT Otevře panel Podmínky řazení, na němž můžete určit podmínky řazení.

TABLES
Otevře panel Tabulky, na němž můžete určit tabulky, které mají být použity v dotazu.

Příklady

```
SPECIFY
SP
```

Příkaz SWITCH

Příkaz SWITCH slouží k zobrazení oblastí **Podmínky řádků** a **Podmínky řazení** v Editoru dotazů s výzvou. Příkaz SWITCH COMMENT slouží k zobrazení pole **Komentáře** na panelu Seznam objektů.

Syntaxe

```
>>--SWitch-+---------+--<<
           +-Comment-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Příkaz SWITCH lze zadat z řádku **Příkaz** na panelu Editor dotazů s výzvou; slouží k přepnutí mezi oblastmi **Podmínky řádků** a **Podmínky řazení** a oblastmi **Tabulky**, **Sloupce** a **Spojit**.

Příkaz SWITCH COMMENT lze zadat z řádku **Příkaz** na panelu Seznam objektů; slouží k přepnutí mezi poli **Upraveno** a **Vytvořeno** a polem **Komentáře**.

Příklady

```
SWITCH
SWITCH COMMENT
SW C
```

Příkaz TOP

Příkaz TOP provede posun směrem k horní části posouvatelné oblasti. Příkaz TOP je ekvivalentní příkazu BACKWARD MAX.

Syntaxe

```
>>--TOp--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Příklady

```
TOP
TO
```

Příkaz TSO

Příkaz TSO se používá k zadání příkazu v prostředí TSO, aniž by se ukončila relace QMF.

Syntaxe

```
>>--TSo---commandstring--<<
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Můžete zadat parametr commandstring pro příkaz TSO. Parametr commandstring je znakový řetězec, který představuje platný příkaz v prostředí TSO.

Každý znak, který následuje za slovem TSO, je odeslán do prostředí TSO a tam se interpretuje.

Je-li provedení úspěšné, vrátíte se na stejný panel QMF, ze kterého jste zadali příkaz TSO. Není-li provedení úspěšné, vrátíte se na stejný panel QMF, ze kterého jste zadali příkaz TSO, a obdržíte chybovou zprávu od prostředí TSO.

Příklad

Chcete-li odeslat uživateli JOHN5 zprávu příkazem TSO SEND, zadejte následující příkaz:

```
TSO SEND 'I RECEIVED YOUR PROC2. THANK YOU.' USER(JOHN5)
```

Příkaz USE REPOSITORY

Příkaz USE REPOSITORY vytváří připojení k určenému adresáři.

Syntaxe

```
>>--Use Repository---repositoryname--------------------<<
                                   (+-User=value-------+
                                    +-Password=value---+
                                    +-DBUser=value-----+
                                    +-DBPassword=value-+
```

Velká písmena v diagramu zobrazují minimální sadu písmen vyžadovanou k zadání příkazu.

Parametry

Pro příkaz USE REPOSITORY mohou být zadány následující parametry:

repositoryname
Určuje název úložiště, ke kterému se chcete připojit. Název uzavřete do uvozovek.

USER Určuje jméno uživatele, které má být použito pro připojení k zabezpečenému úložišti.

PASSWORD
Určuje heslo, které má být použito pro připojení k zabezpečenému úložišti.

DBUSER
Určuje jméno uživatele, které má být použito pro připojení k databázi uvedeného úložiště.

DBPASSWORD
Určuje heslo, které má být použito pro připojení k databázi uvedeného úložiště.

Příklady

```
USE REPOSITORY "Default"
U R SomeRepository (USER=user PASSWORD=password
```

Dodatek D. Systémové globální proměnné

S použitím systémových globálních proměnných lze řídit různé aspekty relace aplikace QMF, příkazy aplikace QMF a zobrazení panelů.

Globální proměnné DSQQW

Globální proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQQW, poskytují informace o aktuálním prostředí pro dotazy.

Aktuálně jsou k dispozici následující globální proměnné DSQQW:

Název	Délka	Popis
DSQQW_AUTOMATION	1	Indikuje, zda aplikace byla spuštěna jako server s automatickým zpracováním.
DSQQW_CONNECTIONS	1	Řídí používání připojení k databázovému serveru během zpracování procedury. Hodnota nula (0) minimalizuje počet připojení, hodnota jedna (1) povolí nové připojení pro každý příkaz RUN QUERY. V případě zadání hodnoty nula (0) může být pro distribuovaný produkt vynuceno obnovení nebo dokončení zpracování datového objektu, než bude zpracování procedury pokračovat. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_DQ	1	Hodnota znaku uvozovky. Tuto proměnnou lze používat v dotazech a procedurách s cílem umožnit uživateli zadávání textové hodnoty bez uvozovek. Výchozí hodnotou je znak uvozovky.
DSQQW_EXP_DT_FRMT	1	Formát, který má být použit při exportování dat pomocí příkazu EXPORT DATA v rámci procedury. Zadejte jednu z následujících hodnot: • 0 pro textový formát • 2 pro formát HTML • 3 pro formát CSV • 4 pro formát IXF • 5 pro formát dbase III • 6 pro formát XML • 7 pro formát PDF • 8 pro formát XLS • 9 pro formát XLSX

Název	Délka	Popis
DSQQW_EXP_OUT_MDE	1	Variace IXF, která má být použita při exportu dat do souboru IXF. Nastavit lze hodnotu nula (0) pro soubor IXF se znakovým režimem System/370 IXF nebo hodnotu jedna (1) pro formát PC/IXF. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_FST_SV_DATA	1	Řídí používání "rychlého režimu" při ukládání dat pomocí příkazu SAVE DATA v rámci procedury. Hodnota nula (0) určuje, že má být použit režim běžného ukládání (nikoli režim rychlého ukládání); hodnota jedna (1) určuje, že má být použit režim rychlého ukládání s odstraněním klauzulí ORDER BY; hodnota dva (2) určuje, že má být použit režim rychlého ukládání s klauzulemi ORDER BY. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_HTML_REFTEXT	55	Text, který se zobrazí v sestavě v případě použití proměnné &REF. Výchozí hodnota je "Zpět".
DSQQW_ORIENTATION	0	Orientace aplikace. Orientaci zleva doprava odpovídá hodnota nula (0). Orientaci zprava doleva odpovídá hodnota jedna (1).
DSQQW_PROC_FAIL_ON_ERROR	1	Zastaví provádění procedury, dojde-li k selhání některého z příkazů procedury. Hodnota nula (0) určuje, že procedura bude pokračovat. Hodnota jedna (1) určuje, že procedura bude zastavena.
DSQQW_PROC_OUTPUT		Název souboru výstupu pro proceduru.
DSQQW_PROC_WNDWS	1	Řídí manipulaci s přechodnými okny s výsledky, která jsou vytvořena při zpracování procedury. Hodnota nula (0) způsobí, že všechna přechodná okna budou zavřena a na konci zpracování procedury zůstane otevřeno pouze okno s konečnými výsledky. Hodnota jedna (1) způsobí, že na konci zpracování procedury zůstanou všechna okna otevřena. Hodnota dva (2) způsobí zavření všech přechodných oken a také okna procedury, je-li procedura spuštěna nepřímo (prostřednictvím jiné procedury nebo z příkazového řádku). Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_QUERY_LANG	1	Určuje podtyp dotazu, který je vytvořen po spuštění příkazu DISPLAY QUERY, pokud neexistuje žádný objekt dotazu. Hodnotě nula (0) odpovídá dotaz v zobrazení SQL, hodnotě jedna (1) odpovídá dotaz v zobrazení s výzvou. Výchozí hodnota je nula (0).

Název	Délka	Popis
DSQQW_QUERY_PREP	1	Určuje, zda má být dotaz v rámci příkazu RUN připravován či spuštěn. Výsledky připravovaného dotazu nejsou vráceny pracovní stanici uživatele. Hodnota nula (0) určuje, že dotaz má být připravován, hodnota jedna (1) určuje, že dotaz má být spuštěn. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_QUERY_PRESERVE_SORT	1	Určuje, zda bude řazení dotazu definované uživatelem uloženo v dotazu a použito při každém spuštění dotazu. Hodnota nula (0) určuje, že pořadí řazení nemá být zachováno, hodnota jedna (1) určuje, že pořadí řazení má být zachováno. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_REMOTE_LAUNCH	1	Určuje, zda jsou analytické dotazy spouštěny na serveru, nebo v klientském počítači. Hodnota nula (0) určuje, že analytické dotazy mají být spouštěny v klientském počítači, hodnota (1) určuje, že analytické dotazy mají být spouštěny na serveru. Spouštěním analytických dotazů na server lze u rozsáhlých analytických dotazů zvýšit rychlost zpracování. Tuto globální proměnnou lze použít pouze v případě, že používáte připojení k úložišti webové služby. **Poznámka:** Pokud některý z uzlů analytického dotazu obsahuje hierarchii výzev, bude dotaz spuštěn v lokálním počítači.
DSQQW_REUSE_OBJS	1	Určuje, zda mají být existující okna, v nichž jsou zobrazovány načtené objekty, používána opakovaně, nebo zda se při každém výběru objektu otevře nové okno. Hodnota nula (0) objekty vždy otevře v novém okně, hodnota jedna (1) aktivuje existující okno, pokud je vybraný objekt již otevřen. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_RPT_COPIES	10	Určuje počet kopií, které mají být vytištěny při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_RPT_FONT	55	Určuje název písma, které má být použito při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Výchozí hodnota je "Monospaced".

Název	Délka	Popis
DSQQW_RPT_FONT_BD	1	Určuje atribut použití tučného písma, který má být použit při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Hodnota nula (0) určuje písmo, které není tučné, hodnota jedna (1) určuje tučné písmo. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_FONT_CS	3	Určuje znakovou sadu písma, která má být použita při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_FONT_IT	1	Určuje atribut použití kurzívy, který má být použit při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Hodnota nula (0) určuje písmo, které není kurzíva, hodnota jedna (1) určuje kurzívu. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_FONT_SZ	2	Určuje velikost písma v bodech, která má být použita při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Výchozí hodnota je deset (10).
DSQQW_RPT_LEN_TYP	1	Určuje typ délky stránky, která má být použita při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT nebo exportování sestavy pomocí příkazu EXPORT REPORT v rámci procedury. Hodnota nula (0) způsobí, že bude délka automaticky přizpůsobena tisknuté stránce, v případě hodnoty jedna (1) bude použit explicitní počet řádků a hodnota dva (2) určuje souvislou sestavu bez konců stránek. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_NUM_CHR	10	Určuje počet znaků ve vodorovném směru, které lze vytisknout na stránku při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT nebo exportování sestavy pomocí příkazu EXPORT REPORT v rámci procedury. Tato volba má význam pouze v případě, že je proměnná DSQQW_RPT_WID_TYP nastavena na hodnotu (1). Výchozí hodnota je osmdesát (80).
DSQQW_RPT_NUM_LNS	10	Určuje počet řádků ve svislém směru, které lze vytisknout na stránku při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT nebo exportování sestavy pomocí příkazu EXPORT REPORT v rámci procedury. Tato volba má význam pouze v případě, že je proměnná DSQQW_RPT_LEN_TYP nastavena na hodnotu (1). Výchozí hodnota je šedesát (60).

Název	Délka	Popis
DSQQW_RPT_ORIENT	1	Určuje orientaci stránek, která má být použita při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT nebo exportování sestavy pomocí příkazu EXPORT REPORT v rámci procedury. Hodnota nula (0) určuje orientaci na výšku, hodnota jedna (1) určuje orientaci na šířku. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_OUT_TYP	1	Určuje formát, který má být použit při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Hodnota nula (0) určuje textový formát, hodnota dva (2) určuje formát HTML. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_TD_TYP	1	Formát data pro kód úprav TD. Možné hodnoty: nula (0) pro formát ISO, jedna (1) pro formát používaný v USA, dva (2) pro formát EUR nebo tři (3) pro formát JIS. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_TT_TYP	1	Formát času pro kód úprav TT. Možné hodnoty: nula (0) pro formát ISO, jedna (1) pro formát používaný v USA, dva (2) pro formát EUR nebo tři (3) pro formát JIS. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_RPT_USE_PS	1	Určuje volby formátování stránek (délka stránky, šířka stránky apod.) , které mají být použity při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. V případě nastavené hodnoty nula (0) budou použity hodnoty určené v rámci příkazu PRINT REPORT nebo v globálních proměnných, v případě nastavené hodnoty jedna (1) budou použity hodnoty určené v nastavení stránky formuláře. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_RPT_WID_TYP	1	Určuje typ šířky stránky, která má být použita při tisku sestavy pomocí příkazu PRINT REPORT v rámci procedury. Hodnota nula (0) způsobí, že bude šířka automaticky přizpůsobena tisknuté stránce, v případě hodnoty jedna (1) bude použit explicitní počet znaků a hodnota dva (2) určuje souvislý řádek. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_SHOW_QUERY	1	Určuje zobrazení dotazu, které má být zobrazeno v případě spuštění příkazu SHOW QUERY z procedury. Platné hodnoty jsou nula (0) pro zobrazení **SQL** nebo **S výzvou** a jedna (1) pro zobrazení **Výsledky**. Výchozí hodnota je nula (0).

Název	Délka	Popis
DSQQW_SQ	1	Hodnota znaku apostrofu. Tuto proměnnou lze používat v dotazech a procedurách s cílem umožnit uživateli zadávání textové hodnoty bez uvozovek. Výchozí hodnotou je znak apostrof (').
DSQQW_SV_DATA_C_S	10	Počet řádků, které mají být vloženy před potvrzením transakce při ukládání dat pomocí příkazu SAVE DATA v rámci procedury. Hodnota nula (0) určuje vložení všech řádků, jiná hodnota určuje explicitní počet řádků. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQQW_SV_DATA_T_M	1	Určuje způsob zjišťování shody datových typů zdrojového a cílového sloupce v případě použití příkazu SAVE DATA. Hodnota nula (0) vyžaduje přesnou shodu datových typů, hodnota jedna (1) umožňuje převody datových typů beze ztráty dat, hodnota dva (2) umožňuje všechny převody datových typů podporované databází. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQQW_UEDIT_JAR	55	Název souboru archivu JAVA, který obsahuje uživatelské rutiny pro úpravy.

Globální proměnné DSQAO

Globální proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQAO, poskytují informace o aktuálním stavu relace dotazu.

K dispozici jsou následující globální proměnné DSQAO:

Název	Délka	Popis
DSQAO_BATCH	1	Dávkový nebo interaktivní režim. Hodnota jedna (1) určuje interaktivní relaci, hodnota dva (2) určuje dávkovou relaci. Informace naleznete v popisu parametru příkazového řádku BATCH.
DSQAO_CONNECT_ID	8	Jméno uživatele používané pro připojení k aktuální databázi.
DSQAO_CURSOR_OPEN	1	Stav kurzoru databáze pro aktuální objekt dotazu. Hodnota jedna (1) reprezentuje otevřený kurzor, hodnota dva (2) reprezentuje zavřený kurzor.
DSQAO_DBCS	1	Stav podpory dvoubajtových znakových sad. Hodnota jedna (1) určuje, že je podpora dvoubajtových znakových sad k dispozici, hodnota dva (2) určuje, že podpora dvoubajtových znakových sad není k dispozici.

Název	Délka	Popis
DSQAO_HOME_WORKSPACE	128	Klávesa domovského pracovního prostoru pro aktuální úložiště uživatele (pokud pracovní prostor existuje). Platné hodnoty jsou následující: • rsbi:/.workspaces/<jméno uživatele> Toto je hodnota v případě, že je uživatel připojen k zabezpečenému úložišti a objekt rsbi:/.workspaces/<jméno uživatele> může zobrazit aktuální uživatel v úložišti. <*jméno uživatele*> představuje přihlašovací jméno uživatele úložiště. • rsbi:/.workspaces Toto je hodnota v případě, že je uživatel připojen k úložišti bez zabezpečení nebo uživatel nemůže zobrazit objekt rsbi:/.workspaces/<jméno uživatele>, případně objekt neexistuje. • Prázdná Toto je hodnota, pokud nenastanou předchozí situace. Příkladem je situace, kdy uživatel není připojen k žádnému připojení úložiště. **Poznámka:** Operace pracovního prostoru, jako je vytváření, odstraňování a přejmenování, prováděné aktuálním uživatelem ovlivňuje hodnotu globální proměnné. Na hodnotu mohou mít dále vliv operace prováděné ostatními uživateli.
DSQAO_NLF_LANG	1	Národní jazyk relace. Hodnota "E" odpovídá angličtině.
DSQAO_NUM_FETCHED	0	Počet řádků načtených aktuálním objektem dotazu.
DSQAO_OBJ_NAME	18	Název aktuálního objektu dotazu, formuláře nebo procedury. Pokud není žádný objekt aktuální, bude hodnota prázdná.
DSQAO_OBJ_OWNER	8	Vlastník aktuálního objektu dotazu, formuláře nebo procedury. Pokud není žádný objekt aktuální, bude hodnota prázdná.
DSQAO_REP_USER	8	Jméno uživatele slouží pro připojení k aktuálnímu úložišti.
DSQAO_QMF_RELEASE	2	Číselný zápis čísla verze aplikace.
DSQAO_QMF_VER_RLS	10	Externí číslo verze a vydání aplikace.
DSQAO_QUERY_MODEL	1	Model aktuálního objektu dotazu. Hodnota 1 odpovídá relačnímu modelu.
DSQAO_QRY_SUBTYPE	1	Podtyp aktuálního objektu dotazu. Hodnota jedna (1) určuje dotazy SQL, hodnota tři (3) určuje dotazy v zobrazení s výzvou.

Název	Délka	Popis
DSQAO_SYSTEM_ID	1	Aktuální operační systém. Hodnoty mohou být následující: • 8 - Windows NT a vyšší • 9 - Linux • 10 - HP-UX • 11 - AIX • 12 - Solaris • 13 - iSeries • 14 - z/OS

Globální proměnné DSQEC

Globální proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQEC, řídí způsob zpracování příkazů a procedur.

K dispozici jsou následující globální proměnné DSQEC:

Název	Délka	Popis
DSQEC_CON_ACC_RES	1	Pro spustitelné dotazy SELECT, které aplikace odešle produktu Db2 for z/OS, tato proměnná určuje, jak má databáze pokračovat, pokud jsou vybraná data uzamknuta operací vložení, aktualizace nebo odstranění. Při nastavení této proměnné aplikace určí klauzuli přidruženou k hodnotě proměnné u atributu concurrent-access-resolution příkazu PREPARE pro dotaz SELECT. Spustitelné dotazy SELECT mohou být výsledkem nejen dotazů (například dotazů SELECT jazyka SQL, dotazů s výzvou nebo dotazů QBE P.), ale také dalších operací, jako je například příkaz DISPLAY TABLE. Možné hodnoty jsou: • **0** - Nejsou určeny žádné volby řešení souběžného přístupu v příkazu PREPARE, který se vztahuje k nevyřízenému příkazu SELECT jazyka SQL. Tato hodnota je výchozí. • **1** - PŘESKOČIT UZAMKNUTÁ DATA. Tuto hodnotu lze určit pro spustitelné příkazy SELECT, jejichž cílem je produkt DB2 for z/OS verze 9 nebo 10 či produkt Db2 for z/OS verze 11 nebo novější. • **2** - POUŽÍT AKTUÁLNĚ POTVRZENÉ. Tuto hodnotu lze určit pro spustitelné příkazy SELECT, jejichž cílem je produkt DB2 for z/OS verze 10 či produkt Db2 for z/OS verze 11 nebo novější. • **3** - ČEKAT NA VÝSLEDEK. Tuto hodnotu lze určit pro spustitelné příkazy SELECT, jejichž cílem je produkt DB2 for z/OS verze 10 či produkt Db2 for z/OS verze 11 nebo novější.
DSQEC_CURR_FOLDER	128	Použijte proměnnou k seskupení odkazů na objekty ve složce katalogu QMF. Její hodnota je použita jako výchozí hodnota pro parametr FOLDER v příkazech LIST, SAVE a ERASE pro databáze Db2. Může obsahovat maximálně 128 znaků. Ve výchozím nastavení je proměnná prázdná a pro příkazy LIST, SAVE a ERASE není použita žádná složka.

Název	Délka	Popis
DSQEC_EXTND_STG	31	Určuje počet megabajtů rozšířeného úložiště, které aplikace získá při každém požadavku na správce rozšířených datových úložišť, když dojde k přetečení dat do rozšířeného úložiště QMF pro TSO. Jakmile uživatel provede operaci, která vyžaduje rozšířené úložiště, aplikace začne generovat požadavky na správce rozšířených datových úložišť na určenou velikost a požadavky opakuje, dokud není operace dokončena nebo nedojde k vyčerpání rozšířeného úložiště. Při nastavení této globální proměnné přihlédněte k průměrné velikosti datových objektů, se kterými vaši uživatelé pracují. Pokud je průměrná velikost velmi velká a proměnnou DSQEC_EXTND_STG nastavíte na příliš malou hodnotu, aplikace musí pro dokončení datového objektu vygenerovat velký počet volání na správce rozšířených datových úložišť, což může ovlivnit celkový výkon. Hodnoty mohou být v rozsahu 1 až 1000. Výchozí hodnota je 25, která označuje, že aplikace při každém požadavku vyžaduje 25 MB úložiště.
DSQEC_FORM_LANG	1	Definuje výchozí jazyk NLF, ve kterém má být uložen nebo exportován formulář. Nastavit lze hodnotu nula (0) odpovídající nastavenému jazyku NLF nebo jedna (1) odpovídající angličtině. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQEC_LAST_RUN	1	Určuje sadu příkazů, které způsobí aktualizaci sloupce LAST_USED tabulky Q.OBJECT_DIRECTORY. Možné hodnoty jsou: • **0** - Sloupec posledního použití je aktualizován při všech aktivitách. • **1** - Sloupec posledního použití je aktualizován při provedení příkazů RUN, SAVE a IMPORT.
DSQEC_LIST_OWNER	128	Poskytuje výchozí hodnotu pro parametr OWNER příkazu LIST. Zadejte ID autorizace obsahující až 128 znaků. Tato proměnná je standardně prázdná a vygeneruje seznam objektů, které vlastní aktuální ID autorizace. V hodnotě proměnné můžete používat symboly výběru. Podtržení (_) nahradí jeden znak a znak procento (%) zastupuje žádný nebo několik znaků. Například po vyvolání následujícího příkazu, za kterým následuje příkaz LIST, aplikace zobrazí seznam těch objektů, které jsou vlastněny ID uživatele začínajícím znaky RO: SET GLOBAL (DSQEC_LIST_OWNER=RO%Následující příkaz nastaví výchozího vlastníka na libovolné ID uživatele, které začíná písmenem I, na druhém místě obsahuje libovolný znak a pak následuje jakýkoli počet znaků: SET GLOBAL (DSQEC_LIST_OWNER=I_%
DSQEC_NLFCMD_LANG	1	Definuje očekávaný jazyk NLF pro příkazy v procedurách. Nastavit lze hodnotu nula (0) odpovídající nastavenému jazyku NLF nebo jedna (1) odpovídající angličtině. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQEC_RESET_RPT	1	Určuje, zda bude uživateli zobrazena výzva při zjištění neúplného datového objektu, který bude mít vliv na výkon. Hodnota nula (0) určuje, že má být datový objekt doplněn bez zobrazení výzvy, hodnota jedna (1) určuje, že má být uživateli zobrazena výzva s dotazem, zda má být datový objekt doplněn, a hodnota dva (2) určuje, že má být datový objekt obnoven bez zobrazení výzvy.

Název	Délka	Popis

DSQEC_RUN_MQ	1	Určuje, zda příkaz RUN QUERY podporuje násobné příkazy v dotazu SQL. Možné hodnoty jsou:
		• **0** - Násobné příkazy SQL nejsou podporovány.
		Pokud tuto proměnnou nastavíte na hodnotu 0 a spustíte dotaz SQL, který obsahuje několik příkazů, aplikace bude ignorovat všechny příkazy, které následují za prvním středníkem.
		• **1** - Násobné příkazy SQL jsou podporovány.
		Tato hodnota je výchozí.
		Na konci každého příkazu lze umístit středník.
		Místo středníku lze používat libovolný jiný znak, pokud na začátku textu SQL uvedete komentář SET STATEMENT DELIMITER. Následující ukázka například představuje platný text SQL s několika příkazy:
		`--SET STATEMENT DELIMITER="!"`
		`select * from q.staff!`
		`select * from q.org`

DSQEC_SAV_ACCELDB	128	Určuje název databáze, kterou chcete použít k ukládání tabulek pouze akcelerátoru.
DSQEC_SAV_ACCELNM	128	Obsahuje výchozí název akcelerátoru. který chcete použít při vytváření tabulek typu Pouze akcelerátor s příkazy SAVE DATA, IMPORT TABLE a RUN QUERY (s klíčovým slovem TABLE). Tato proměnná je odkazována pouze v případě, že je povolena akcelerace dotazů a není zadáno klíčové slovo ACCELERATOR. Tuto hodnotu globální proměnné můžete nechat prázdnou, pokud není hodnota globální proměnné DSQEC_SAV_ALLOWED nastavena na 2, 4 nebo 5.

Název	Délka	Popis
DSQEC_SAV_ALLOWED	1	Toto pole určuje, zda mohou uživatelé ukládat data do databázové tabulky nebo tabulky akcelerátoru pomocí příkazů SAVE DATA, IMPORT TABLE a RUN QUERY (s klíčovým slovem TABLE. Možné hodnoty této globální proměnné jsou: • **0** - Určuje, že uživatelé vůbec nemohou ukládat data. • **1** - Určuje, že uživatelé mohou ukládat data pouze do databázových tabulek. Tato volba je standardně vybrána při výchozím nastavení. • **2** - Určuje, že uživatelé vůbec mohou ukládat data pouze do tabulek akcelerátoru. Je-li vybrána tato volba, globální proměnná DSQEC_SAV_ACCELNM musí obsahovat název akcelerátoru, který chcete standardně používat při výchozím nastavení. Globální proměnná DSQEC_SAV_ACCELNM může být přepsána klíčovým slovem ACCELERATOR. Tabulky typu Pouze akcelerátor nelze kopírovat do více než jednoho akcelerátoru. • **3** - Určuje, že uživatelé mohou ukládat data do tabulky databáze i tabulky akcelerátoru. Data jsou uložena do databázové tabulky, pokud neexistuje žádný příkaz s klíčovým slovem, který by to potlačil, například SPACE nebo ACCEL. • **4** - Určuje, že uživatelé mohou ukládat data do tabulky databáze i tabulky akcelerátoru. Data jsou uložena do tabulky akcelerátoru, pokud neexistuje žádný příkaz s klíčovým slovem, který by to potlačil, například SPACE nebo ACCELERATOR. Je-li vybrána tato volba, globální proměnná DSQEC_SAV_ACCELNM musí obsahovat název akcelerátoru, který chcete standardně používat při výchozím nastavení. • **5** - Určuje, že uživatelé mohou ukládat data do stínových tabulek akcelerátoru. Tyto tabulky jsou uloženy v databázi, ale navíc podporují dotazy s akcelerovaným čtením dat, a proto je lze uložit i do akcelerátoru. Je-li vybrána tato volba, globální proměnná DSQEC_SAV_ACCELNM musí obsahovat název akcelerátoru, který chcete používat. Stínové tabulky akcelerátoru lze kopírovat do více akcelerátorů.
DSQEC_SHARE	1	Určuje výchozí hodnotu nastavení, zda budou uložené objekty sdíleny s jinými uživateli. Hodnota nula (0) určuje, že objekt nemá být sdílen, hodnota jedna (1) určuje, že objekt má být sdílen.
DSQEC_SP_RS_NUM	1	Určuje číslo sady výsledků, která bude zobrazena pro uloženou proceduru. Standardní číslo sady výsledků je mínus jedna (-1).

Název	Délka	Popis
DSQEC_SQLQRYSZ_2M	1	Určuje, zda příkaz RUN QUERY podporuje dotazy SQL delší než 32767 bajtů (32 kB). Možné hodnoty jsou: • **0** - Dotazy SQL směrované do databází produktů DB2 for iSeries nebo Db2 for z/OS, Linux, UNIX and Windows jsou omezeny na 32767 bajtů (32 kB). • **1** - Dotazy SQL mohou být větší než 32 kB. Maximální podporovaná velikost dotazů směrovaných do databáze produktu DB2 for iSeries nebo produktu Db2 for Linux, UNIX, and Windows je až 65 kB. Maximální podporovaná velikost dotazu závisí na typu databáze, které dotazy adresujete: – Dotazy směrované do databáze produktu Db2 for z/OS mohou mít délku až 2 MB. – Dotazy směrované do databáze DB2 for iSeries nebo Db2 for Linux, UNIX, and Windows mohou mít délku až 65 KB. Tyto maximální hodnoty předpokládají, že verze databáze, na kterou směrujete příkaz RUN QUERY, přímo podporuje dotazy této velikosti. Dotazy SQL přenášené do produktu DB2 for VM a VSE mají maximální velikost 8 kB. Výchozí hodnota je 1.
DSQEC_USERGLV_SAV	1	Určuje, zda jsou globální proměnné, které byly vytvořeny nebo upraveny uživatelem během aktuální relace aplikace QMF, na konci relace uloženy. Uložené proměnné a hodnoty budou obnoveny na začátku další relace aplikace QMF. Platné hodnoty jsou následující: • **0**: Na začátku další relace je obnoven výchozí stav všech systémových globálních proměnných. Všechny globální proměnné definované uživatelem jsou zahozeny. • **1**: Všechny globální proměnné vytvořené uživatelem během aktuální relace jsou na konci relace zahozeny. Pro všechny globální proměnné, které byly během aktuální relace upraveny uživatelem, je obnoven předchozí stav. • **2**: Všechny globální proměnné, které byly vytvořeny nebo upraveny uživatelem během aktuální relace, jsou na konci relace uloženy. Mějte na paměti, že globální proměnné, jejichž parametr LIFETIME byl nastaven na hodnotu CURRENT, jsou i přesto zahozeny. Tato hodnota je výchozí.

Globální proměnné DSQDC

Globální proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQDC, řídí způsob zobrazování informací.

K dispozici jsou následující globální proměnné DSQDC:

Název	Délka	Popis
DSQDC_COL_LABELS	1	Určuje, zda jako záhlaví sloupců se v klasické sestavě použijí názvy sloupců nebo popisky databáze. Nulová hodnota (0) určuje, že záhlaví sloupců budou představovat názvy sloupců, a hodnota jedna (1) nastavuje, že záhlaví sloupců budou představovat popisky databáze. Výchozí hodnota je jedna (1).
DSQDC_CURRENCY	18	Definuje vlastní symbol měny, který má být používán v případě zadání kódu úprav DC.

Název	Délka	Popis
DSQDC_DISPLAY_RPT	1	Určuje, zda bude po spuštění příkazu RUN QUERY v rámci procedury zobrazena sestava. Hodnota nula (0) určuje, že sestava nemá být zobrazena, hodnota jedna (1) určuje, že má být automaticky zobrazena sestava s výchozím formulářem. Výchozí hodnota je nula (0).
DSQDC_LIST_ORDER	2	Určuje výchozí pořadí řazení pro objekty v seznamu databázových objektů. Platnými hodnotami pro tuto proměnnou jsou kombinace dvou znaků zadané dohromady bez mezery mezi nimi. Platné hodnoty pro první znak: **1** Seznam je seřazen výchozím způsobem. **2** Seznam je seřazen podle vlastníka objektu. **3** Seznam je seřazen podle názvu objektu. **4** Seznam je seřazen podle typu objektu. **5** Seznam je seřazen podle data úpravy. **6** Seznam je seřazen podle data posledního použití. Platné hodnoty pro druhý znak: **A** Seznam je seřazen vzestupně. **D** Seznam je seřazen sestupně. Tato proměnná se týká pouze objektů, které jsou vypsány jako výsledek příkazu LIST. Tato proměnná se nevztahuje na seznam vytvořený jiným způsobem.
DSQDC_POS_SQLCODE	1	Určuje, co se stane v případě, že je z databáze vrácen kladný kód SQL. Možné hodnoty jsou: • **0** - Neprotokolovat zprávu a nezobrazovat text zprávy. • **1** - Protokolovat zprávu přidruženou ke kódu SQL. • **2** - Zobrazit nápovědu online související s kódem SQL.

Globální proměnné DSQCP

Globální proměnné, jejichž názvy začínají řetězcem DSQCP, řídí práci editoru tabulek.

K dispozici jsou následující globální proměnné DSQCP:

Název	Délka	Popis
DSQCP_TEDFLT	1	Definuje vyhrazený znak používaný v editoru tabulek pro určení výchozí hodnoty pro sloupec. Výchozí hodnota je "+".
DSQCP_TENULL	1	Definuje vyhrazený znak používaný v editoru tabulek pro určení hodnoty Null pro sloupec. Výchozí hodnota je "-".

Dodatek E. Řádkové příkazy editoru SQL

Prostřednictvím řádkových příkazů lze vkládat, odebírat, kopírovat a přemisťovat řádky v oblasti editoru SQL. Oblast řádkových příkazů se nachází vlevo od oblasti editoru.

INSERT

Řádkový příkaz INSERT vloží jeden či více prázdných řádků. Syntaxe řádkového příkazu INSERT je následující:

I Vloží jeden prázdný řádek.

I<n> Za řádek označený znakem I vloží <n> prázdných řádků.

DELETE

Řádkový příkaz DELETE odebere jeden či více řádků. Syntaxe řádkového příkazu DELETE je následující:

D Odebere jeden řádek.

D<n> Odebere <n> řádků počínaje řádkem, který je označen znakem D.

DD ... DD
Odebere všechny řádky mezi oběma příkazy DD včetně řádků, na kterých jsou příkazy DD zadány.

COPY

Řádkový příkaz COPY zkopíruje jeden či více řádků a vloží je před určený řádek nebo za něj. Syntaxe řádkového příkazu COPY je následující:

C A/B Zkopíruje řádek označený znakem C a vloží jej za řádek označený znakem A nebo před řádek označený znakem B.

C<n> A/B
Zkopíruje <n> řádků počínaje tím, který je označen znakem C, a vloží je za řádek označený znakem A nebo před řádek označený znakem B.

CC ... CC A/B
Zkopíruje všechny řádky mezi oběma příkazy CC včetně řádků, na kterých jsou příkazy CC zadány, a vloží je za řádek označený znakem A nebo před řádek označený znakem B.

REPEAT

Řádkový příkaz REPEAT duplikuje jeden či více řádků. Syntaxe řádkového příkazu REPEAT je následující:

R Duplikuje jeden řádek.

R<n> Vloží <n> kopií řádku označeného znakem R.

RR ... RR
Duplikuje řádky, na kterých jsou příkazy RR zadány, a všechny řádky mezi nimi.

RR ... RR<n>
Vloží <n> kopií řádků uzavřených příkazy RR.

MOVE

Řádkový příkaz MOVE přesune jeden či více řádků. Syntaxe řádkového příkazu MOVE je následující:

M A/B Umístí řádek označený znakem M za řádek označený znakem A nebo před řádek označený znakem B.

M<n> A/B
Umístí <n> řádků počínaje řádkem, který je označen znakem M, za řádek označený znakem A nebo před řádek označený znakem B.

MM ... MM A/B
Umístí všechny řádky mezi oběma příkazy MM včetně řádků, na kterých jsou příkazy MM zadány, za řádek označený znakem A nebo před řádek označený znakem B.

Dodatek F. Kódy použití produktu QMF

Při vytváření sestavy určujete pro každý sloupec kód použití. Kód použití určuje operaci, která má být s daty ve sloupci provedena.

ACROSS
Vytvoří sestavu s vodorovnými řídicími zarážkami. Mějte na paměti:

- Počet sloupců v sestavě a jejich názvy závisí na hodnotách ve sloupci ACROSS. Každé hodnotě ve sloupci ACROSS odpovídá pouze jedna sada sloupců sestavy, přičemž záhlaví je určeno hodnotou příslušného sloupce. Sada sloupců sestavy obsahuje sloupec pro každý sloupec využívající agregační kód použití, například SUM, AVERAGE, COUNT.
- Sestava může obsahovat pouze jeden sloupec ACROSS.
- Kódy použití CSUM, PCT, CPCT, TPCT a TCPCT jsou při generování sestav využívajících také kód použití ACROSS podporovány pouze částečně.

AVERAGE
Analyzuje všechny hodnoty ve sloupci a vypočítá průměr. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce. Tento kód použití je platný pouze pro číselná data.

BREAK*n*
Poskytuje úroveň řídicích zarážek. Symbol "n" představuje číslo v rozsahu 1 až 6. Kód použití BREAK1 například určuje řídicí sloupec pro zarážku úrovně 1. Kód BREAK2 určuje řídicí sloupec pro zarážku úrovně 2. Jakákoli změna hodnoty sloupce způsobí výskyt zarážky oddílu v sestavě. Dílčí součty jsou zobrazeny pro sloupce, jejich kód použití odpovídá některému z typů agregace. Kromě toho je zobrazen text zarážky určený na panelu Form.Break.

BREAK*n*X
Stejný kód jako BREAKn s tím rozdílem, že řídicí sloupec v sestavě není obsažen.

CALC*id*
Poskytuje vyhodnocení výrazů výpočtu na panelu Form.Calculations. Část "id" představuje ID výrazu pro výpočet.

COUNT
Zjistí počet hodnot jiných než Null ve sloupci. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota a bude formátována s použitím kódu úprav K.

CPCT Vypočítá kumulativní procentní část každé hodnoty ve sloupci relativně vzhledem k aktuálnímu součtu.

CSUM Vypočítá kumulativní součet hodnot ve sloupci. Vypočtená hodnota nahradí jednotlivé hodnoty na řádcích s podrobnostmi a rovněž se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce. Kód použití CSUM je při generování sestav využívajících také kód použití ACROSS podporován pouze částečně.

FIRST První hodnota sloupce. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce.

GROUP
Zobrazuje pouze jeden řádek souhrnných dat pro každou sadu hodnot ve sloupci. Kód použití GROUP může být použit pro více než jeden sloupec. V takovém případě

bude mít změna hodnoty ve kterémkoli sloupci za následek zahájení nové skupiny. Ostatní sloupce bez kódu použití v sestavě uvedeny nebudou.

LAST Poslední hodnota ve sloupci. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce.

MAXIMUM
Maximální hodnota ve sloupci. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce.

MINIMUM
Minimální hodnota ve sloupci. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce.

OMIT Vyloučí sloupec ze sestavy.

PCT Vypočítá procentní část každé hodnoty ve sloupci relativně vzhledem k aktuálnímu součtu. Vypočtená hodnota nahradí jednotlivé hodnoty na řádcích s podrobnostmi a rovněž se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce. Kód použití PCT je při generování sestav využívajících také kód použití ACROSS podporován pouze částečně.

STDEV
Vypočítá směrodatnou odchylku hodnot ve sloupci. Tento kód použití je platný pouze pro číselná data. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce.

SUM Vypočítá součet hodnot ve sloupci. Tento kód použití je platný pouze pro číselná data. Vypočtená hodnota se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce.

TPCT Vypočítá procentní část každé hodnoty ve sloupci relativně vzhledem ke konečnému součtu. Vypočtená hodnota nahradí jednotlivé hodnoty na řádcích s podrobnostmi a rovněž se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce. Kód použití TPCT je při generování sestav využívajících také kód použití ACROSS podporován pouze částečně.

TCPCT
Vypočítá kumulativní procentní část každé hodnoty ve sloupci relativně vzhledem ke konečnému součtu. Vypočtená hodnota nahradí jednotlivé hodnoty na řádcích s podrobnostmi a rovněž se v sestavě zobrazí jako celková hodnota. Vypočtená hodnota je formátována s použitím kódu úprav příslušného sloupce. Kód použití TCPCT je při generování sestav využívajících také kód použití ACROSS podporován pouze částečně.

Dodatek G. Kódy úprav produktu QMF

Kód úprav je sada znaků, která aplikaci QMF informuje o tom, jak formátovat data v konkrétním sloupci sestavy a jakou použít interpunkci. Kódy úprav nemění data v databázi, ale jen řídí způsob jejich zobrazení. Níže je uveden úplný seznam kódů úprav aplikace QMF.

Kódy úprav pro znaková data

S použitím kódů úprav pro znaková data můžete formátovat textová pole v sestavě.

C Zobrazí znaková data.

CW Zobrazí znaková data, přičemž data budou zalamována podle šířky sloupce. Pokud se hodnota nevejde na jeden řádek ve sloupci, je co nejvíce dat umístěno do sloupce a další data jsou zalomena na dalších řádcích ve sloupci.

CT Zobrazí znaková data, přičemž data budou zalamována podle textu ve sloupci. Pokud se hodnota nevejde na jeden řádek ve sloupci, je co nejvíce dat umístěno na řádek ve sloupci, dokud se v textu nevyskytne mezerový znak, který vyvolá zalomení dalších dat na další řádky ve sloupci. Pokud je textový řetězec příliš dlouhý, nevejde se do sloupce a neobsahuje mezerový znak, budou data zalamována podle šířky, dokud se nevyskytne mezerový znak.

CDx Zobrazí znaková data, přičemž data budou zalamována podle určeného oddělovače. Pokud se hodnota nevejde na jeden řádek ve sloupci, bude ve sloupci začínat nový řádek vždy, když se v textu vyskytne speciální oddělovač. Pokud je textový řetězec příliš dlouhý, nevejde se do sloupce a neobsahuje oddělovač, budou data zalamována podle šířky, dokud se nevyskytne oddělovač. Oddělovačem určeným parametrem "x" může být libovolný znak včetně mezery. Znak oddělovače se v sestavě nezobrazí.

X Formátuje data jako posloupnost hexadecimálních znaků.

XW Formátuje data jako posloupnost hexadecimálních znaků se zalamováním podle šířky sloupce. Sloupce jsou zalamovány podle pravidel určených pro kód úprav CW.

B Formátuje data jako posloupnost nul a jedniček.

BW Formátuje data jako posloupnost nul a jedniček se zalamováním podle šířky sloupce. Sloupce jsou zalamovány podle pravidel určených pro kód CW.

Kódy úprav pro datová data

S použitím kódů úprav pro datová data můžete formátovat pole, která obsahují informace o datu. Písmeno "x" v kódech úprav data reprezentuje znak, který má být v hodnotě data použit jako oddělovač. Hodnotou proměnné "x" může být kterýkoli speciální znak včetně mezery, avšak s výjimkou písmen a číslic.

TDYx Rok (čtyři číslice), měsíc, den.

TDMx Měsíc, den, rok (4 číslice).

TDDx Den, měsíc, rok (4 číslice).

TDYAx
Rok (poslední 2 číslice), měsíc, den.

TDMAx
Měsíc, den, rok (poslední 2 číslice).

TDDAx
Den, měsíc, rok (poslední 2 číslice).

TDL Formátuje datum podle formátu určeného jako výchozí nastavení na databázovém serveru, který odeslal žádost o data.

TD Kódy úprav, které se vyskytují v sestavách sad výsledků. Jedná se o sestavy vygenerované z volání uložené procedury. Používají se pro časová nebo kalendářní data, jestliže tato data nejsou ve formátu ISO. Jsou-li tyto kódy úprav nalezeny u sloupcových dat, nelze kód úprav pro daný sloupec změnit. Dále platí, že je-li ve formuláři přítomen tento kód úprav, nelze exportovat objekt sestavy.

Kódy úprav pro grafická data

S použitím kódů úprav pro grafická data lze formátovat pole, která obsahují grafická data nebo informace pouze s dvojbajtovou znakovou sadou.

G Zobrazí grafická data.

GW Zobrazí grafická data, přičemž data budou zalamována podle šířky sloupce. Pokud se hodnota nevejde na jeden řádek ve sloupci, je co nejvíce dat umístěno do sloupce a další data jsou zalomena na dalších řádcích ve sloupci.

Kódy úprav pro číselná data

S použitím kódů úprav pro číselná data můžete formátovat pole, která obsahují číselné informace. Písmena "nn" v kódech úprav číselných dat reprezentují číslo v rozsahu 0 až 99. Toto číslo určuje počet povolených míst za desetinnou čárkou. Čísla s více místy za desetinnou čárkou jsou zaokrouhlena, čísla s menším počtem míst jsou doplněna.

E Zobrazuje čísla ve vědeckém zápisu. Zobrazeno je až 17 platných číslic nebo až 34 platných číslic (při úpravách rozšířených dat ve formátu pohyblivé řádové čárky) i v případě, že se by ve sloupci bylo možné zobrazit více číslic. Používá se jako výchozí tvar pro sloupce s datovým typem FLOAT.

EZ Zobrazuje čísla ve vědeckém zápisu, přičemž jsou ve sloupci potlačeny nulové hodnoty. Zobrazeno je až 17 platných číslic nebo až 34 platných číslic (při úpravách rozšířených dat ve formátu pohyblivé řádové čárky) i v případě, že se by ve sloupci bylo možné zobrazit více číslic.

Dnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, oddělovače tisíců a symbolu měny.

DZnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, oddělovače tisíců a symbolu měny, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny.

DCnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, oddělovače tisíců a symbolu měny definovaného uživatelem. Symbol měny, který bude použit místo standardního symbolu měny, je definován prostřednictvím globální proměnné DSQDC_CURRENCY.

DZCnn
Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, oddělovače tisíců a symbolu měny definovaného uživatelem, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny. Symbol měny, který bude použit místo standardního symbolu měny, je definován prostřednictvím globální proměnné DSQDC_CURRENCY. Jsou-li použity volby kódu úprav "Z" a "C", musí být volba "C" uvedena za volbou "Z".

Inn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím zobrazených úvodních nul a znaménka pro záporná čísla.

IZnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím zobrazených úvodních nul a znaménka pro záporná čísla, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny.

Jnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím zobrazených úvodních nul.

JZnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím zobrazených úvodních nul, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny.

Knn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla a oddělovače tisíců.

KZnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla a oddělovače tisíců, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny.

Lnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla.

LZnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny.

Pnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, oddělovače tisíců a znaku procento.

PZnn Zobrazuje čísla v desítkovém zápisu formátovaná s použitím znaménka pro záporná čísla, oddělovače tisíců, symbolu měny a znaku procento, přičemž jsou veškeré nulové hodnoty ve sloupci potlačeny.

Kódy úprav pro časová data

S použitím kódů úprav pro časová data můžete formátovat pole, která obsahují informace o čase. Písmeno "x" v kódu úprav časových dat reprezentuje znak, který bude v časové hodnotě použit jako oddělovač. Hodnotou proměnné "x" může být kterýkoli znak včetně mezery, avšak s výjimkou písmen a číslic.

TTSx Čas ve 24hodinovém formátu včetně sekund.

TTCx Čas ve 12hodinovém formátu včetně sekund.

TTAx Čas ve 24hodinovém formátu bez sekund.

TTAN Čas ve 24hodinovém formátu bez sekund a bez oddělovače mezi hodinami a minutami.

TTUx Formát používaný v USA (HHxMM odp, HHxMM dop).

TTL Formátuje časová data podle formátu určeného jako lokální výchozí nastavení na databázovém serveru, který odeslal žádost o data.

TT Kódy úprav, které se vyskytují v sestavách sad výsledků. Jedná se o sestavy vygenerované z volání uložené procedury. Budou použity pro časová nebo kalendářní data, jestliže se zjistí, že tato data nejsou ve formátu ISO. Jsou-li tyto kódy úprav nalezeny u sloupcových dat, nelze kód úprav pro daný sloupec změnit. Dále platí, že je-li ve formuláři přítomen tento kód úprav, nelze exportovat objekt sestavy.

Kódy úprav pro data časových značek

S použitím kódů úprav pro data časových značek můžete formátovat pole, která obsahují informace o časových značkách.

TSI yyyy–mm–dd–hh.mm.ss.nnnnnnnnnnnn, kde řetězec yyyy označuje rok ve čtyřmístném zápisu, řetězec mm označuje měsíc ve dvoumístném zápisu, řetězec dd označuje den ve dvoumístném zápisu, řetězec hh označuje hodiny ve dvoumístném zápisu, řetězec mm označuje minuty ve dvoumístném zápisu, řetězec ss označuje sekundy ve dvoumístném zápisu a řetězec nnnnnnnnnnnn je dvanáctimístný údaj o zlomcích sekundy.

TSZ yyyy–mm–dd–hh.mm.ss.nnnnnnnnnnnn±th:tm, kde řetězec yyyy označuje rok ve čtyřmístném zápisu, řetězec mm označuje měsíc ve dvoumístném zápisu, řetězec dd označuje den ve dvoumístném zápisu, řetězec hh označuje hodiny ve dvoumístném zápisu, řetězec mm označuje minuty ve dvoumístném zápisu, řetězec ss označuje sekundy ve dvoumístném zápisu, řetězec nnnnnnnnnnnn je dvanáctimístný údaj o zlomcích sekundy, řetězec ±th představuje dvoumístnou hodnotu hodin časového pásma zobrazenou jako posun vůči času UTC a řetězec tm je dvoumístná hodnota představující hodnotu minut časového pásma v rozsahu 0 až 59.

Poznámka: Chcete-li zadat hodnotu v pásmu UTC, můžete buď nastavit časové pásmo -24:00 nebo +24:00, nebo nahradit posun časového pásma včetně znaménka velkým písmenem Z.

Kódy úprav definované uživatelem

Pro speciální účely lze používat kódy úprav Uxxxx a Vxxxx definované uživatelem. Hodnota "xxxx" může být tvořena libovolnou kombinací znaků s výjimkou vložených mezerových znaků. Předdefinovány jsou následující uživatelské kódy úprav:

VSSN nebo USSN
Formát čísla sociálního pojištění (xxx–xx–xxxx).

VTEL Formát telefonního čísla ((xxx) xxx–xxxx).

VTEL2
Formát telefonního čísla (xxx.xxx.xxxx).

VZIP Formát PSČ (xxxxx–xxxx).

Kódy úprav pro metadata

S použitím kódu úprav pro metadata M můžete pro sloupec sestavy zobrazit místo skutečných dat popisná data. Metadata pro sloupec jsou uložena v oblasti deskriptoru a sestávají z informací o typu a délce dat, která budou ve sloupci obsažena. Pokud má sloupec s kódem úprav M hodnotu Null, bude místo metadat zobrazen indikátor hodnoty Null. Pokud je velikost sloupce menší než hodnota potřebná pro zobrazení metadat, budou metadata zkrácena, aby se do prostoru sloupce vešla.

Dodatek H. ID panelů aplikace QMF

Celoobrazovkové panely

Panel Form.Main
ID panelu je FQMPFMAN.

Panel Form.Break
ID panelu je FQMPFBRK.

Panel Form.Calculations
ID panelu je FQMPFCLC.

Panel Form.Columns
ID panelu je FQMPFCOL.

Panel Form.Conditions
ID panelu je FQMPFCON.

Panel Form.Detail
ID panelu je FQMPFDET.

Panel Form.Final
ID panelu je FQMPFFIN.

Panel Form.Options
ID panelu je FQMPFOPT.

Panel Form.Page
ID panelu je FQMPFPAG.

Panel Globální prostředky
ID panelu je FQMPGLOB.

Panel Domovské umístění
ID panelu je FQMPHOME.

Panel Klávesy
ID panelu je FQMPKEYS.

Panel Seznam objektů
ID panelu je FQMPOBJL.

Panel Editor procedur
ID panelu je FQMPPEDT.

Panel Editor dotazů
ID panelu je FQMPQEDT.

Panel Editor dotazů s výzvou
ID panelu je FQMPPQRY.

Panel Výsledky
ID panelu je FQMPRSLT.

Panel Sestava
ID panelu je FQMPRPRT.

Panel Editor tabulek
ID panelu je FQMPTBED.

Panely, které nejsou celoobrazovkové

Panel Informace
ID panelu je FQMPABOT.

Panel Akce
ID panelu je FQMPACTE.

Panel Akce pro objekt <název_objektu>
ID panelu je FQMPOACT.

Panel Přidat globální proměnnou
ID panelu je FQMPGLAD.

Panel Přidat řádek
ID panelu je FQMPTEAD.

Panel Zarovnání
ID panelu je FQMPFCAL.

Panel Přerušení funkce Attention
ID panelu je FQMPATTN.

Panel Seznam dávek
ID panelu je FQMPBTLT.

Panel Průvodce dávkou - Obecné parametry
ID panelu je FQMPBTD4.

Panel Průvodce dávkou - Hlavní parametry
ID panelu je FQMPBTD1.

Panel Průvodce dávkou - Parametry pro proceduru
ID panelu je FQMPBTDP.

Panel Průvodce dávkou - Parametry pro dotaz
ID panelu je FQMPBTDQ.

Panel Průvodce dávkou - Parametry sestavy
ID panelu je FQMPBTD3.

Panel Průvodce dávkou - Nastavení SMTP
ID panelu je FQMPBTD5.

Panel Sloupce
ID panelu je FQMPPQCE.

Panel Popis sloupce
ID panelu je FQMPCOLD.

Panel Seznam sloupců
ID panelu je FQMPPQCL.

Panel Příkaz
ID panelu je FQMPCMDS.

Panel Příkazový řádek
ID panelu je FQMPCMPD.

Panel Operátor porovnání
ID panelu je FQMPPQOE.

Panel Operátory porovnání
ID panelu je FQMPPQCO.

Panel Operátor porovnání: Mezi
ID panelu je FQMPPQOB.

Panel Připojit k
ID panelu je FQMPCNDS.

Panel Popis zdroje dat
ID panelu je FQMPDSDS.

Panel Objekt zdroje dat
ID panelu je FQMPFOB1.

Panel Definice
ID panelu je FQMPFCDF.

Panel Upravit řádek
ID panelu je FQMPTEED.

Panel Export kódu JCL
ID panelu je FQMPJEXP.

Panel Oblíbené akce
ID panelu je FQMPACTS.

Panel Oblíbené objekty
ID panelu je FQMPFAVS.

Panel Číslo zarážky formuláře
ID panelu je FQMPSPBK.

Panel Ze zdroje dat
ID panelu je FQMPFOB2.

Panel Varianta podrobností formuláře
ID panelu je FQMPSPDV.

Panel Z otevřeného objektu
ID panelu je FQMPFOB4.

Panel Z úložiště
ID panelu je FQMPFOB3.

Panel Nápověda
ID panelu je FQMPHELP.

Obsah nápovědy
ID panelu je FQMPMGSB.

Panel Výzva procedury jazyka JavaScript
ID panelu je FQMPPRMT.

Panel Spojení
ID panelu je FQMPPQJE.

Panel Sloupce spojení
ID panelu je FQMPPQJC.

Panel Editor kláves
ID panelu je FQMPKDLG.

Panel Seznam
ID panelu je FQMPLOCS.

Panel Přihlásit
ID panelu je FQMPAUTH.

Panel Popis objektu
ID panelu je FQMPODSC.

Panel Výzva
ID panelu je FQMPMSGB.

Panel Proměnné výzvy
ID panelu je FQMPVARS.

Panel Číslo dotazu
ID panelu je FQMPSPQN.

Panel Popis úložiště
ID panelu je FQMPREPD.

Panel Naposledy použito
ID panelu je FQMPRCUS.

Panel Číslo sady výsledků
ID panelu je FQMPSPRS.

Panel Podmínky řádků
ID panelu je FQMPPQRC.

Panel Uložit objekty
ID panelu je FQMPSVOB.

Panel Test obrazovky
ID panelu je FQMPSTST.

Panel Hledat
ID panelu je FQMPTESD.

Panel Nastavit zdroj dat
ID panelu je FQMPSTDS.

Panel Vybrat zdroj dat
ID panelu je FQMPSLDS.

Panel Vybrat úložiště
ID panelu je FQMPSERP.

Panel Vybrat objekt
ID panelu je FQMPOBLD.

Panel Zobrazit pole
ID panelu je FQMPSHFD.

Panel Zobrazit globální proměnnou
ID panelu je FQMPGLSH.

Panel Seřadit seznam objektů
ID panelu je FQMPOSRT.

Panel Podmínky řazení
ID panelu je FQMPPQSE.

Panel Zadat: Form.Columns
ID panelu je FQMPFCSP.

Panel Zadat: Dotaz s výzvou
ID panelu je FQMPPQSC.

Panel Přepnout úložiště
ID panelu je FQMPSRVR.

Panel Tabulky
ID panelu je FQMPPQTE.

Panel Okna
ID panelu je FQMPODOC.

Panel Popis pracovního prostoru
ID panelu je FQMPWSDS.

Poznámky

Tyto informace byly vytvořeny pro produkty a služby poskytované v USA.

Společnost IBM nemusí produkty, služby nebo funkce uvedené v tomto dokumentu nabízet v ostatních zemích. Informace o produktech a službách, které jsou ve vaší oblasti aktuálně dostupné, získáte od místního zástupce společnosti IBM. Odkazy na produkty, programy nebo služby společnosti IBM v této publikaci nejsou míněny jako vyjádření nutnosti použití pouze uvedených produktů, programů či služeb společnosti IBM. Místo produktu, programu nebo služby společnosti IBM lze použít libovolný funkčně ekvivalentní produkt, program nebo službu, které neporušují intelektuální vlastnická práva společnosti IBM. Ověření funkčnosti produktu, programu nebo služby pocházející od jiného výrobce je však povinností uživatele.

K jednotlivým subjektům popisovaným v tomto dokumentu se mohou vztahovat patenty nebo nevyřízené patentové přihlášky společnosti IBM. Vlastnictví tohoto dokumentu uživateli neposkytuje žádná licenční práva k těmto patentům. Dotazy týkající se licencí můžete posílat písemně na adresu:

IBM Director of Licensing
IBM Corporation
North Castle Drive
Armonk, NY 10504-1785
U.S.A.

Odpovědi na dotazy týkající se licencí pro dvoubajtové znakové sady (DBCS) získáte od oddělení IBM Intellectual Property Department ve vaší zemi, nebo tyto dotazy můžete zasílat písemně na adresu:

Intellectual Property Licensing
Legal and Intellectual Property Law
IBM Japan, Ltd.
1623-14, Shimotsuruma, Yamato-shi
Kanagawa 242-8502 Japan

Následující odstavec se netýká Spojeného království ani jiných zemí, ve kterých je takovéto vyjádření v rozporu s místními zákony: SPOLEČNOST INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORPORATION TUTO PUBLIKACI POSKYTUJE "TAK, JAK JE" BEZ JAKÝCHKOLIV ZÁRUK, VYJÁDŘENÝCH VÝSLOVNĚ NEBO VYPLÝVAJÍCÍCH Z OKOLNOSTÍ, VČETNĚ, A TO ZEJMÉNA, ZÁRUK NEPORUŠENÍ PRÁV TŘETÍCH STRAN, PRODEJNOSTI NEBO VHODNOSTI PRO URČITÝ ÚČEL. Některé právní řády u určitých transakcí nepřipouštějí vyloučení záruk výslovně vyjádřených nebo vyplývajících z okolností, a proto se na vás výše uvedené omezení nemusí vztahovat, a proto se vás toto prohlášení nemusí týkat.

Uvedené údaje mohou obsahovat technické nepřesnosti nebo typografické chyby. Údaje zde uvedené jsou pravidelně upravovány a tyto změny budou zahrnuty v nových vydáních této publikace. Společnost IBM může kdykoli bez upozornění provádět vylepšení nebo změny v produktech či programech popsaných v této publikaci.

Jakékoli odkazy v těchto informacích na weby jiných společností než IBM jsou poskytovány pouze pro větší pohodlí uživatele a nemohou být žádným způsobem vykládány jako schválení těchto webů společností IBM. Materiály obsažené na takových webech nejsou součástí materiálů pro tento produkt IBM a mohou být používány pouze na vlastní riziko.

Společnost IBM může používat nebo distribuovat vámi dodané informace libovolným způsobem podle vlastního uvážení, aniž by došlo k vytvoření jakéhokoliv závazku vůči vaší osobě.

Vlastníci licence k tomuto programu, kteří chtějí získat informace o možnostech (i) výměny informací s nezávisle vytvořenými programy a jinými programy (včetně tohoto) a (ii) oboustranného využití vyměňovaných informací, mohou kontaktovat informační středisko na adrese:

IBM Corporation
J46A/G4
555 Bailey Avenue
San Jose, CA 95141-1003
U.S.A.

Poskytnutí takových informací může být podmíněno dodržením určitých podmínek a požadavků zahrnujících v některých případech uhrazení stanoveného poplatku.

Licencovaný program popsaný v tomto dokumentu a veškerý licencovaný materiál k němu dostupný jsou společností IBM poskytovány na základě podmínek uvedených ve smlouvách IBM Customer Agreement, IBM International Program License Agreement nebo v jiné ekvivalentní smlouvě.

Tyto informace zahrnují příklady dat a sestav, s kterými se uživatel setká v každodenním obchodním provozu. Aby byla představa úplná, používají se v příkladech jména osob a názvy společností, značek a produktů. Všechna tato jména a názvy jsou fiktivní a jejich podobnost se jmény, názvy a adresami používanými ve skutečnosti je zcela náhodná.

LICENČNÍ INFORMACE:

Tyto informace obsahují ukázkové aplikační programy ve zdrojovém jazyce ilustrující programovací techniky na různých operačních platformách. Tyto ukázkové programy můžete bez závazků vůči společnosti IBM jakýmkoliv způsobem kopírovat, měnit a distribuovat za účelem vývoje, používání, odbytu či distribuce aplikačních programů odpovídajících rozhraní API pro operační platformu, pro kterou byly ukázkové programy napsány. Tyto příklady nebyly plně testovány za všech podmínek. Společnost IBM proto nemůže zaručit spolehlivost, upotřebitelnost nebo funkčnost těchto programů. Ukázkové programy jsou poskytnuty, "TAK, JAK JSOU", bez jakékoli záruky. IBM nenese odpovědnost za žádné škody vzniklé ve spojení s užíváním ukázkových programů.

Ochranné známky

IBM, logo IBM a ibm.com jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami společnosti International Business Machines Corporation ve Spojených státech a případně v dalších jiných zemích. Tyto a další výrazy, které jsou ochrannými známkami IBM, jsou při prvním výskytu v těchto informacích označeny příslušným symbolem (® nebo ™), což znamená, že jde o registrované ochranné známky nebo ochranné známky podle obecného práva ve Spojených státech amerických, jež jsou k okamžiku zveřejnění těchto informací vlastnictvím společnosti IBM. Tyto ochranné známky mohou být rovněž registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami podle obecného práva v jiných zemích. Úplný a aktuální seznam ochranných známek společnosti IBM je k dispozici na webu na adrese http://www.ibm.com/legal/copytrade.shtml.

UNIX je registrovaná ochranná známka společnosti The Open Group ve Spojených státech a případně v dalších jiných zemích.

Další názvy společností, produktů a služeb mohou být ochrannými nebo servisními známkami jiných společností.

Podmínky pro dokumentaci k produktu

Oprávnění k použití těchto publikací jsou omezena následujícími podmínkami:

Platnost podmínek: Tyto podmínky doplňují jakékoli podmínky užívání platné pro webové stránky IBM.

Osobní použití: Uvedené publikace lze reprodukovat pro osobní nekomerční využití za předpokladu, že jsou zachovány všechny údaje týkající se vlastnických práv. Distribuce, publikování či jakékoli odvozené využití těchto publikací (či jejich částí) je povoleno pouze s výslovným souhlasem společnosti IBM.

Komerční využití: Uvedené publikace lze reprodukovat, distribuovat či zobrazit pouze v rámci daného podniku za předpokladu, že jsou zachovány všechny údaje týkající se vlastnických práv. Jakékoli odvozené využití těchto publikací (či jejich částí) ani reprodukce, distribuce či zobrazení mimo daný podnik nejsou povoleny bez výslovného souhlasu společnosti IBM.

Práva: S výjimkou oprávnění výslovně uvedených v tomto ujednání nejsou uděleny žádné další licence ani oprávnění (přímé ani odvozené) k těmto publikacím ani k žádným jiným informacím, datům, softwaru či jinému duševnímu vlastnictví v nich obsaženým.

Společnost IBM si vyhrazuje právo odebrat na základě vlastního uvážení oprávnění udělená v tomto dokumentu, kdykoli by využití publikací bylo na újmu zájmům této společnosti nebo kdykoli by předchozí ujednání nebyla řádně dodržována (podle posouzení společnosti IBM).

Uvedené informace smí být stahovány, exportovány či reexportovány pouze v plném souladu se všemi relevantními zákony a předpisy, včetně všech zákonů a předpisů USA pro export.

SPOLEČNOST IBM NEPOSKYTUJE ŽÁDNOU ZÁRUKU OHLEDNĚ OBSAHU TĚCHTO PUBLIKACÍ. UVEDENÉ PUBLIKACE JSOU POSKYTOVÁNY "TAKOVÉ, JAKÉ JSOU," BEZ JAKÝCHKOLIV ZÁRUK, VYJÁDŘENÝCH VÝSLOVNĚ NEBO VYPLÝVAJÍCÍCH Z OKOLNOSTÍ, VČETNĚ, A TO ZEJMÉNA, ZÁRUK NEPORUŠENÍ PRÁV TŘETÍCH STRAN, PRODEJNOSTI NEBO VHODNOSTI PRO URČITÝ ÚČEL.

Aspekty zásad ochrany osobních údajů

Softwarové produkty společnosti IBM, včetně řešení modelu SaaS (Software as a Service), („nabídka softwaru“) mohou využívat soubory cookie a další technologie ke shromažďování informací a využívání produktu, vylepšení služeb pro koncového uživatele, přizpůsobení interakcí s koncovým uživatelem nebo k jiným účelům. V mnoha případech nejsou nabídkou softwaru shromažďovány žádné identifikovatelné osobní údaje. Některé z našich nabídek softwaru vám mohou umožnit shromažďovat identifikovatelné osobní údaje. Pokud tato nabídka softwaru používá soubory cookie k shromažďování identifikovatelných osobních údajů, jsou níže uvedeny informace o tom, jak tato nabídka soubory cookie využívá.

Tato nabídka softwaru nepoužívá soubory cookie ani jiné technologie k shromažďování identifikovatelných osobních údajů.

Pokud konfigurace implementované pro tuto nabídku softwaru poskytují vám jako zákazníkovi možnost shromažďovat identifikovatelné osobní údaje koncových uživatelů

prostřednictvím souborů cookie či jiných technologií, měli byste vyhledat právní rady ohledně příslušných zákonů vztahujících se ke shromažďování dat včetně všech požadavků na upozornění a souhlas.

Další informace o použití různých technologií, včetně souborů cookie, k výše popsaným účelům naleznete v zásadách ochrany osobních údajů společnosti IBM na adrese http://www.ibm.com/privacy/cz, v online prohlášení společnosti IBM o ochraně soukromí na adrese http://www.ibm.com/privacy/cz/details v části o souborech cookie, webových signálech a dalších technologiích a v prohlášení o ochraně soukromí pro softwarové produkty a řešení SaaS společnosti IBM na adrese http://www.ibm.com/software/info/product-privacy.

Slovníček

Slovníček poskytuje krátké popisy termínů používaných v produktu.

accessibility (usnadnění přístupu) Tyto funkce jsou užitečné při používání počítače postiženými uživateli, například s omezenou pohyblivostí nebo zrakovými možnostmi.

batch objects (dávkové objekty) Dávkový objekt je množina parametrů sloužící k vytvoření dávkové úlohy JCL.

calculated columns (vypočtené sloupce) Sloupce dat, které lze přidávat do výsledků dotazu.

reports (sestavy) Tyto textové tabulkové sestavy se generují s použitím výsledků dotazu jako zdroje dat a šablony formulářů.

command line (příkazový řádek) Rozhraní, které uživateli umožňuje interakci s aplikací QMF zadáváním příkazů.

data sources (zdroje dat) Zdroje dat jsou entity produktu QMF, v nichž jsou uloženy informace o připojení pro přístup k databázím.

formatting options (volby formátování) Způsob zobrazení výsledků dotazu v okně editoru lze přizpůsobit. Můžete použít volby formátování pro celé sloupce, jednotlivé buňky, záhlaví sloupců a buňky shrnutí. Můžete také určit, že má být formátování sloupců a buněk použito na základě výsledků podmíněného výrazu.

forms (formuláře) Formuláře jsou považovány za objekty a lze je uložit do úložiště, do souboru nebo do katalogu QMF. Při otevření uloženého objektu formuláře ve skutečnosti spouštíte objekt formuláře pro generování sestavy. Formuláře při otevření automaticky používají aktuálně aktivní výsledky dotazu jako zdroj dat.

global variables (globální proměnné) Globální proměnné jsou proměnné, které zůstávají aktivní, dokud je aktivní aktuální relace produktu QMF. Jejich protikladem jsou substituční proměnné, které jsou aktivní pouze během zpracování objektu (dotazu, procedury, formuláře). Pro objekty využívající globální proměnné je použita hodnota, která je aktuálně definována pro globální proměnnou.

grouping and aggregation (seskupení a agregace) Pro sloupce s výsledky dotazů lze použít volby seskupení a agregace a uspořádat tak data výsledků do logických nebo souhrnných seskupení. Přidáním seskupení a agregace automaticky získáte souhrnné informace o datech a zobrazíte data v přehledněji.

LOB data (data objektu LOB) Velký objekt (objekt LOB) je datový typ produktů Db2 for z/OS a Db2 for UNIX®, do kterého se v databázové tabulce ukládají data jiného než tradičního typu, například text, multimédia, obrázky, video, fotografie, zvuk či jakékoli velmi velké datové soubory. Načítání či ukládání dat objektů LOB může spotřebovávat značné množství prostředků.

object key (klíč objektu) Jedinečný identifikátor přiřazený ke každému databázovému objektu. Klíč konkrétního objektu můžete zobrazit tím, že přejdete na panel Seznam objektů, umístíte na příslušný objekt kurzor a stisknete funkční klávesu **Popsat**.

procedures (procedury) Sada příkazů SQL, která umožňuje spouštět dotazy, tisknout sestavy, importovat a exportovat data a provádět další akce.

Prompted Query Editor (Editor dotazů s výzvou) Při sestavování dotazů s použitím editoru dotazů s výzvou zadáte tabulky spolu s informacemi o spojeních, sloupcích, řazení a řádcích, a editor dotazů s výzvou sestaví příkazy jazyka SQL (Structured Query Language).

QMF catalogs (katalogy QMF) Množina databázových tabulek obsahujících uložené objekty (dotazy, procedury a formuláře); omezení a profily uživatelských prostředků; sestavy a další různá nastavení a informace. Katalogy produktu QMF jsou umístěny na databázových serverech, na kterých běží databáze Db2.

Query Editor (Editor dotazů) Rozhraní, které umožňuje otevřít libovolnou tabulku databáze dostupnou z pracovního prostoru.

query parameters (parametry dotazu) Parametry dotazu obsahují hodnotu, která bude odeslána do dotazu a použita v běhovém režimu.

relational query (relační dotaz) Dotaz je požadavek na informace ze zdroje dat. Chcete-li si vyžádat informace z relačního zdroje dat, sestavte dotaz pomocí příkazů jazyka SQL.

SQL Query Editor (Editor dotazů SQL) Jednou z možností vytvoření dotazu je pro uživatele se zkušenostmi s jazykem SQL zadání příkazů SQL v editoru dotazů SQL. Je možné zadat jeden příkaz SQL, který vrátí jednu sadu výsledků, nebo více příkazů SQL, které vrátí více sad výsledků.

substitution variables (substituční proměnné) Substituční proměnné slouží k zadání proměnných hodnot do dotazu SQL za běhu. Tato funkce umožňuje nahradit část příkazu SQL a učinit jej generičtějším. Substituční proměnné jsou aktivní pouze v případě spuštění objektu (dotazu, procedury nebo formuláře). Výsledkem je, že prostřednictvím substituční proměnné lze přistupovat pouze k jednomu objektu. Tato proměnná nebude po spuštění objektu existovat.

Table Editor (Editor tabulek) Rozhraní, které umožňuje otevřít libovolnou tabulku databáze dostupnou z pracovního prostoru.

usage codes (kódy použití) Kódy použití poskytují souhrnné informace o datech ve sloupci. Kódy použití mohou například poskytovat celkové souhrnné informace na konci sloupce nebo částečné souhrnné informace v místech řídicích zarážek tabulky. Kódy použití, které jsou k dispozici, závisí na datech ve sloupci a na typu souhrnu.

workspaces (pracovní prostory) Všechny zdroje dat a objekty, ke kterým máte přístup, jsou obsaženy v jednom či několika pracovních prostorech, které byly předběžně naplněny administrátorem.

Rejstřík

D

dotaz
  vytvoření 13
DSQAO 76
DSQCP 83
DSQDC 82
DSQEC 78
DSQQW 71

E

editor dotazů s výzvou
  vytváření dotazů 13
editor SQL 85
  vytváření dotazů 13

F

funkce trasování produktu QMF 25

G

globální proměnné 5
  DSQAO 76
  DSQCP 83
  DSQDC 82
  DSQEC 78
  DSQQW 71

I

ID panelů produktu QMF 93
informace o podpoře v

K

kódy použití 87
kódy úprav 89

N

navigace v aplikaci QMF 23

O

odkazy
  weby jiných poskytovatelů 101
odstraňování problémů 25

P

práce
  databázové tabulky 18
  dávkové objekty 19, 21
  dotazy 13
  procedury 17
  složky 11
příkaz actions 27
příkaz add 27
příkaz backward 28
příkaz batch 28
příkaz bottom 29
příkaz clear 29
příkaz close 30
příkaz connect 30
příkaz convert 31
příkaz create 31
příkaz delete 32
příkaz describe 33
příkaz display 33
příkaz draw 35
příkaz edit 35
příkaz end 36
příkaz erase 36
příkaz exit 37
příkaz export 37
příkaz favorite 41
příkaz forward 42
příkaz help 42
příkaz change 29
příkaz check 29
příkaz import 43
příkaz insert 45
příkaz ispf 45
příkaz left 46
příkaz limit local 46
příkaz list 47
příkaz mail to 48
příkaz refresh 51
příkaz rename 51
příkaz reset 52
příkaz reset global 53
příkaz reset key 54
příkaz retrieve 54
příkaz right 55
příkaz run 55
příkaz runtso 58
příkaz save 62
příkaz save as 60
příkaz search 62
příkaz set global 63
příkaz set invisible 63
příkaz set key 64
příkaz set local 64
příkaz set local with values 65
příkaz set options 65
příkaz show 66
příkaz sort 67
příkaz specify 67
příkaz switch 69
příkaz switch comment 69
příkaz top 69
příkaz tso 69
příkaz use repository 70
připojení
  úložiště 9
  zdroj dat 10
přístup k objektům produktu QMF 10
přizpůsobení funkčních kláves 5

Ř

řádkové příkazy 85
řádkové příkazy editoru SQL 85

S

servisní informace v
spuštění existujících
  dotazy 14

T

tabulka systémových globálních
  proměnných 71

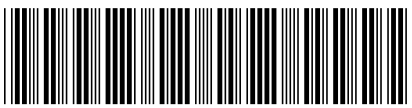
U

ukládání objektů 10
úložiště a zdroje dat 9
upozornění
  právní informace 99
úpravy
  databázové tabulky 18
úpravy výchozích hodnot globálních
  proměnných 6
usnadnění přístupu 23
usnadnění přístupu v prostředí QMF 23

V

vytváření
  globální proměnné definované
    uživatelem 6
vytváření dotazů
  editor SQL 13
vytvoření
  dávkové objekty 19
  procedury 17
  sestavy 15
vytvoření dotazů
  editor dotazů s výzvou 13

Číslo programu: 5697-QM2
5650-DB2
5615-DB2

Vytištěno v Dánsku společností IBM Danmark A/S.

GC43-4734-00