

5 Mythen zu RPG Open Access

Web Entwicklung mit ProfoundUI

Mythos 1: RPG OA ist mit erhöhtem Programmieraufwand verbunden.

RPG OA mit ProfoundUI benötigt nur ein zusätzliches Statement, nämlich das Keyword "HANDLER". Dieses Keyword erlaubt alle Bildschirm-Operationen wie gewohnt durchzuführen. Der CVTRPGOAR-Befehl von Logic IT-Services erlaubt eine automatisierte Massenmutation. Die einzige Einschränkung ist, dass RPG ILE vorausgesetzt wird, doch mittels CVTRPGSRC lassen sich diese Sourcen schnell und bequem umsetzen. Richtig ist, dass die Entwicklung von eigenen Handlern mit vertieftem RPG-Wissen verbunden ist.

Mythos 2: RPG ist tot. Andere Sprachen eignen sich besser für moderne Applikationen.

IBM investiert weiterhin in RPG, das beste Beispiel ist RPG Open Access. Zudem enthält jeder neue Release neue Features. Leider werden längst nicht alle Funktionen wie ILE, SQL, API oder das Free-Format genutzt. RPG ist nach wie vor die effektivste Business-Programmiersprache, genutzt in über 100000 Installationen und mit Millionen an Programmzeilen auf der ganzen Welt. Selbst das ProfoundUI Backend ist in RPG programmiert.

Mythos 3: Web-Programmierung mit RPG ist zu kompliziert

Mit dem ProfoundUI Visual Designer erhalten Entwickler ein mächtiges, komfortables WYSIWYG-Werkzeug mit dem sich die Elemente mittels Drag and Drop einsetzen und verschieben lassen. Die entworfenen RIU Bildschirmmasken bleiben wie gewohnt in der DDS der Power i und werden auch mit den gebräuchlichen Commands kompiliert. Es ist auch nicht nötig HTML, CSS und Javascript zu lernen - das ProfoundUI Framework ist kompatibel mit den meisten Browsern. Ueber 100 vorgefertigte Widgets sind für die Applikations-Entwicklung vorgesehen. Wird erweiterte Funktionalität oder eigene Widgets gewünscht, lassen sich mittels JavaScript/CSS zusätzliche Features leicht einbauen.

Mythos 4: Modernisierung mit RPG OA ist das Gleiche wie Screen Scrapping

Hier gilt es zu unterscheiden, existieren Bildschirm-Sourcen oder werden Bildschirmmasken ohne Sourcen ausgeliefert. Zum Beispiel: Betriebssystem oder Standardanwendungen. Fehlen diese Sourcen müssen Screen Scrapers verwendet werden. Bei bestehenden Sourcen gibt es zwei Wege: Refactoring mit Screen Scrapers, wenn die Anforderungen an erweiterte Funktionalität nicht gewünscht ist oder die Konvertierung der Masken zu HTML und der Einsatz von RPG OA. Der Einsatz von RPG OA entbindet die Bildschirmmasken gänzlich von den Einschränkungen des 5250 Datenstrom. Das heisst, Subfiles werden als Grids an den Browser übermittelt, frei gestaltbar in Grösse und Breite und sortierbar. Oder der Einsatz von Tab-Formularen, Drop-Down-Boxen, Grafiken und so weiter.

Mythos 5: Modernisierung mit RPG OA ist teuer

Seit Januar 2012 bildet RPG OA einen Bestandteil der RPG-Entwicklungsumgebung und ist kostenlos darin enthalten. Anders als mit anderen Methoden, werden mit dem DDS-Konversionstool 5250-Bildschirme unter Einhaltung der DDS-Bedingungen schnell und einfach in ein Rich User Interface RIU auf der IBM i konvertiert. Der RPG-Code muss nur mit dem Handler-Keyword ergänzt werden. Die umgesetzten Web-Masken lassen sich in einem zweiten Schritt mit Erweiterungen wie Google Maps, Bilder, eingeschobenen Grids etc. erweitern. Hierzu sind keine Webkenntnisse nötig und demzufolge ist die Lernkurve flach und kostengünstig.

ProfoundUI läuft vollständig auf dem System i und wird pro System/LPAR lizenziert. Es sind keine Middleware-Server, Clients, Lizenzen und Wartungskosten nötig, wie auch Job- und Objekt-Sicherheit wird durch die IBM i verwaltet. Als Webfrontend steht der Designer allen Entwicklern zur Verfügung, egal ob OSx, Linux oder Microsoft als Betriebssystem der Workstation fungiert. ProfoundUI nutzt den Apache-Server der IBM i und so fallen auch keine Kosten für Softwarewechsel und Deployment an.

Mit RPG OA und ProfoundUI verbleiben Entwicklungs- und Ausführungsumgebung vollständig auf der IBM i.

