

# R.M.

MAS  
DE 60 PROGRAMAS

# COBOL

## versiones 2.0X

F. Charte Ojeda

A. Ligerio Torres

COROL

EL LIBRO DEL

PROGRAMADOR

Edita: *D. Francisco Charte Ojeda y D. Armando Liger Torres*

Imprime: *Gráficas Jaén, S.C.L.*

Autor: *D. Francisco Charte Ojeda y D. Armando Liger Torres*

Depósito Legal: *J. 381 - 1987 - I.S.B.N.: 84 - 398 - 8843 - 0*

## **1 EI COBOL**

Un poco de historia  
Orientación del COBOL

## **2 Estructura del COBOL**

Divisiones  
Secciones  
Párrafos  
Márgenes  
Puntos  
Palabras en COBOL  
Signos de puntuación  
Constantes y variables  
Constantes figurativas

## **3 IDENTIFICATION DIVISION**

La cláusula PROGRAM ID  
La cláusula INSTALLATION  
La cláusula DATE-WRITTEN  
La cláusula DATE-COMPILED  
La cláusula SECURITY

## **4 ENVIRONMENT DIVISION**

La cláusula SOURCE-COMPUTER  
La cláusula OBJECT-COMPUTER  
La cláusula SPECIAL-NAMES  
La INPUT-OUTPUT SECTION

## **5 DATA DIVISION**

La FILE SECTION  
La WORKING-STORAGE SECTION

## **6 Utilización del COBOL**

La compilación

## **7 Instrucciones básicas**

La instrucción DISPLAY, primeros pasos  
La instrucción MOVE, primeros pasos  
La instrucción ACCEPT, primeros pasos  
La instrucción GO TO, primeros pasos  
La instrucción IF, primeros pasos  
La instrucción COMPUTE, primeros pasos

## **8 Instrucciones COBOL**

La instrucción ACCEPT, utilización avanzada  
La instrucción DISPLAY, utilización avanzada  
Instrucciones aritméticas  
Instrucciones de transferencias de control  
La instrucción IF, utilización avanzada  
Instrucciones de manipulación de datos  
La instrucción PERFORM, rutinas y bucles

Manejando tablas con la instrucción SET  
Modulación de programas

### **9 Utilización de ficheros**

La INPUT-OUTPUT SECTION  
La I-O-CONTROL  
La FILE-SECTION

### **10 Instrucciones relativas a ficheros**

Abriendo ficheros con la instrucción OPEN  
Escribiendo con la instrucción WRITE  
Leyendo con la instrucción READ  
Cerrando ficheros con la instrucción CLOSE  
Más sobre WRITE  
Más sobre READ  
Borrando con la instrucción DELETE  
Modificando con la instrucción REWRITE  
La instrucción START  
La instrucción UNLOCK

### **11 La cláusula COPY**

### **12 Las DECLARATIVES**

### **13 Programas**

De minúsculas a mayúsculas  
Editando pantallas  
Almacenando pantallas  
Las tres en raya

### **14 Aplicación de gestión de supermercados**

### **15 Errores en ficheros**

### **16 Errores de compilación**