

# DEVELOPER

QUICKSTART

INTRO

PARA QUE SIRVE

BASE Y CONCEPTO

SINTAXIS Y FUNCIONES

BASIC STRUCTURES

FRAMES

## **DATABASES**

### **INTRODUCCIÓN**

### **FICHEROS PLANOS**

### **FICHEROS INDEXADOS**

### **POSTGRESQL**

### **TABLAS DE MOVIMIENTOS**

## **SCREENS**

### **MENUS**

## **INTRODUCCIÓN A MENÚS**

### **MENUS TINY**

### **MENUS COMPLETOS**

### **PARAMETROS**

## **MAINTENANCE**

### **INTRODUCCIÓN A MANTENIMIENTO**

### **CONFIGURACIÓN DE UN MANTENIMIENTO**

### **PARAMETROS**

### **PARÁMETROS DE CAMPOS DE PANTALLA**

## **MOVS**

## **INTRODUCTION A MOVIMIENTOS**

### **MOVIMIENTOS TINY**

### **MOVIMIENTOS COMPLETOS**

### **PARAMETROS**

### **ACCEPTS**

## **INTRODUCCIÓN A CAPTURA DE DATOS (ACCEPTS)**

### **CAPTURA DE DATOS (ACCEPTS)**

### **PARAMETROS**

### **ADVANCED SCREEN**

## **RECOGIDA DE DATOS EXTERNOS (ASSIGN\$)**

## **BUSQUEDAS RELACIONALES (TRIGGERS)**

### **DOCUMENTS**

#### **INTRODUCCIÓN**

#### **CONFIGURACIÓN**

### **SCRIPTS**

#### **INTRODUCCIÓN**

#### **PROGRAMACIÓN DE PROCEDIMIENTOS**

#### **REFERENCIA DE COMANDOS**

## **LIBRARIES**

---

**MEMORYLIB**

**MALLOC32**

**SPMEM32**

**SPSTR32**

**SPMATH32**

**SPERR32**