

# プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				
1	サブルーチンの実行 #INIT			
	¥M1( T A G )			
2	サブルーチンの実行 #SCR1			
3	KLオンの時 あるいは KCオンの時 ( G O T O )¥END へ ¥M2( T A G )			
4	サブルーチンの実行 #SCR2			
5	KCオンの時 ( G O T O )¥END へ			
6	KLオンの時 ( G O T O )¥M1 へ			
7	サブルーチンの実行 #UPDT			
8	( G O T O )¥M1 へ ¥END( T A G )			
9	標識オン LR			
10	プログラムの終了			

# プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC
プログラム	名 称		サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03			初期処理
#INIT サブルーチンの開始			
1	( W R I T E ) 画面 F SCRO		
2	ビットオフ '01234567' > GKBFR1		
	ビットオフ '01234567' > GKBFR2		
	ビットオン '24567' > GKBFR1		
	転 送 'F' > GKBFR2		
( T I M E )D¥TIM			
サブルーチンの終了			

プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				第一画面処理
	#SCR1 サブルーチンの開始			
1	標識オフ 3099 標識オン 41 標識オフ 4243 転 送 *BLANK > 画面 F の G¥ERMS			
2	( W R I T E ) 画面 F SCRCLR			
3	( W R I T E ) 画面 F SCRK2			
4	( W R I T E ) 画面 F SFLCT1			
5	標識オフ 414243			
6	( W R I T E ) 画面 F SCR4 ¥SCR1( T A G )			
7	( W R I T E ) 画面 F SCRE			
8	打鍵待ち画面出力 画面 F SCR1			
9	標識オフ 3099 転 送 *BLANK > 画面 F の G¥ERMS			
10	KC㊦の時 あるいは KL㊦の時 ( G O T O )¥SCR1E へ			
11	サブルーチンの実行 #CHK1			
12	10㊦の時 あるいは 11㊦の時 あるいは 99㊦の時 ( G O T O )¥SCR1 へ ¥SCR1E サブルーチンの終了			

## プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				画面チェック処理
#CHK1 サブルーチンの開始				
1	KFの 時 ( D O )			
1. 1	プログラムの呼び出し 'VAG08'			
	パラメーター 画面 F の VA4HCD			
	パラメーター 画面 F の VA1HNM			
	パラメーター P¥KBN(1) < ''			
1. 2	( W R I T E ) 画面 F SCRCLR			
1. 3	( W R I T E ) 画面 F SCRK2			
1	終了			
2	10の 時			
	あるいは 11の 時 ( D O )			
2. 1	10の 時 画面 F の VA4HCD( S E T G T ) 競争馬マスター			
2. 2	11の 時 画面 F の VA4HCD( S E T L L ) 競争馬マスター			
2. 3	10の 時 ( D O )			
2. 3. 1	( R E A D ) 競争馬マスター (EQ90)			
2. 3. 2	90の 時 ( D O )			
2. 3. 2. 1	*LOVAL( S E T L L ) 競争馬マスター			
2. 3. 2. 2	( R E A D ) 競争馬マスター (EQ90)			
2. 3. 2	終了			
2. 3	終了			
2. 4	11の 時 ( D O )			
2. 4. 1	( R E A D P ) 競争馬マスター (EQ90)			
2. 4. 2	90の 時 ( D O )			
2. 4. 2. 1	*HIVAL( S E T L L ) 競争馬マスター			
2. 4. 2. 2	( R E A D P ) 競争馬マスター (EQ90)			
2. 4. 2	終了			
2. 4	終了			
2. 5	90の 時 左詰め転送 競争馬マスター の 馬コード > 画面 F の VA4HCD			
2	終了			
3	画面 F の VA4HCD = *ZERO の時			
3. 1	左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G¥ERMS			
	標識オン 3099			
4	3 以外の時			
4. 1	画面 F の VA4HCD( C H A I N ) 競争馬マスター (HI90)			
4. 2	90の 時 転 送 *BLANK > 画面 F の VA1HNM			
	90の99の 時 左詰め転送 TMSG,3 > 画面 F の G¥ERMS			
	90の 時 標識オン 3099			
4	終了			
	サブルーチンの終了			

## プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				第二画面処理
	#SCR2 サブルーチンの開始			
1	標識オフ 202122 標識オフ 232425 標識オフ 262728 標識オフ 99 ( Z - A D D )6 > 画面 F の PHLIN ( Z - A D D )2 > 画面 F の PHPOS 左詰め転送 TMSG,4 > 画面 F の G¥ERMS			
2	サブルーチンの実行 #SEDT			
3	( W R I T E ) 画面 F SCR5			
4	( W R I T E ) 画面 F SCR1 ¥SCR2( T A G )			
5	( W R I T E ) 画面 F SCRE			
6	打鍵待ち画面出力 画面 F SFLCT1			
7	DSCUR ÷ 256 = 画面 F の PHLIN 乗余の転送 画面 F の PHPOS ( Z - A D D )RCDNO > 画面 F の G¥RNO 標識オフ 202122 標識オフ 232425 標識オフ 262728 標識オフ 99 左詰め転送 TMSG,4 > 画面 F の G¥ERMS			
8	KC㊦の時 あるいは KL㊦の時 ( G O T O )¥SCR2E へ			
9	77㊦の時 サブルーチンの実行 #HELP			
10	サブルーチンの実行 #CHK2			
11	99㊦KI㊦の時 ( G O T O )¥SCR2E へ			
12	( G O T O )¥SCR2 へ ¥SCR2E サブルーチンの終了			

# プログラム詳細設計書

ライブラリー		WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称				サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03					サブファイル編集処理
	#SEDT サブルーチンの開始				
1	( Z - A D D )0 > RRN1(4,0)				
	標識オフ 202122				
	標識オフ 232425				
	標識オフ 262728				
	標識オン 43				
	標識オフ 4142				
2	( W R I T E ) 画面 F SFLCT1				
3	標識オフ 43				
4	画面 F の VA4HCD( S E T L L ) レース履歴マスター L F				
5	画面 F の VA4HCD( R E A D E ) レース履歴マスター L F (EQ90)				
6	( Z - A D D )1 > 画面 F の G#RNO				
7	*IN90 = '0' の間				
7. 1	RRN1 + 1 = RRN1				
	RRN1 ÷ 2 = W#CMP1(10,0)				
	乗余の転送 W#CMP2(10,0)				
	標識オフ 32				
7. 2	W#CMP2 = 0 の時				
7. 2. 1	標識オン 32				
7. 2	終了				
7. 3	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 日付 > 画面 F の GS4YMD				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 日付 > 画面 F の GS4HMD				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 着順 > 画面 F の GS4KKA				
	転 送 レース履歴マスター L F の 級 > 画面 F の GS4KYU				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 距離 > 画面 F の GS4MIL				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 騎手コード > 画面 F の GS4KCD				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の ゲート > 画面 F の GS4GT0				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の ハンデ > 画面 F の GS4HND				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 1 F 上がり > 画面 F の GS4AGR				
	( Z - A D D ) レース履歴マスター L F の 天気 > 画面 F の GS4TNK				
	左詰め転送 *BLANK > 画面 F の GSKYUN				
7. 4	画面 F の GS4KYU = '1' の時				
7. 4. 1	左詰め転送 ' 未勝利 ' > 画面 F の GSKYUN				
7. 4	終了				
7. 5	画面 F の GS4KYU = '2' の時				
7. 5. 1	左詰め転送 '500 万 ' > 画面 F の GSKYUN				
7. 5	終了				
7. 6	画面 F の GS4KYU = '3' の時				
7. 6. 1	左詰め転送 '900 万 ' > 画面 F の GSKYUN				
7. 6	終了				
7. 7	レース履歴マスター L F の 級 = '4' の時				
7. 7. 1	左詰め転送 '1500 万 ' > 画面 F の GSKYUN				
7. 7	終了				

# プログラム詳細設計書

ライブラリー		WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム		名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03					サブファイル編集処理
7. 8		レース履歴マスターLF の 級 = '5' の時			
7. 8. 1		左詰め転送 'オプン' > 画面F の GSKYUN			
7. 8		終了			
7. 9		レース履歴マスターLF の 級 = '6' の時			
7. 9. 1		左詰め転送 ' G ' > 画面F の GSKYUN			
7. 9		終了			
7. 10		レース履歴マスターLF の 級 = '7' の時			
7. 10. 1		左詰め転送 ' G ' > 画面F の GSKYUN			
7. 10		終了			
7. 11		レース履歴マスターLF の 級 = '8' の時			
7. 11. 1		左詰め転送 ' G ' > 画面F の GSKYUN			
7. 11		終了			
7. 12		レース履歴マスターLF の 級 = '9' の時			
7. 12. 1		左詰め転送 ' 休養 ' > 画面F の GSKYUN			
7. 12		終了			
7. 13		レース履歴マスターLF の 級 = 'A' の時			
7. 13. 1		左詰め転送 ' 障害 ' > 画面F の GSKYUN			
7. 13		終了			
7. 14		レース履歴マスターLF の 級 '9' の時			
7. 14. 1		レース履歴マスターLF の 騎手コード ( C H A I N ) 騎手マスター (HI91)			
7. 14. 2		91㍻の時 転 送 騎手マスター の 騎手名 ( 漢字 ) > 画面F の GSKSNM			
		91㍻の時 転 送 *BLANK > 画面F の GSKSNM			
7. 15		7. 14 以外の時			
7. 15. 1		画面F の GS4MIL *ZERO の時			
7. 15. 1. 1		KNEN *ZERO の時			
7. 15. 1. 1 1		転 送 *BLANK > 画面F の GSKSNM			
		転 送 *BLANK > GNEN			
		( Z - A D D )KNEN > GNEN1			
		左詰め転送 ' 年 ' > GNEN2			
7. 15. 1. 1 2		KTUK *ZERO の時			
7. 15. 1. 1 2. 1		( Z - A D D )KTUK > GNEN3			
7. 15. 1. 1 2. 2		GNEN31 = '0' の時			
7. 15. 1. 1 2. 2. 1		左詰め転送 *BLANK > GNEN31			
7. 15. 1. 1 2. 2		終了			
7. 15. 1. 1 2. 3		左詰め転送 ' カ月 ' > GNEN4			
7. 15. 1. 1 2		終了			
7. 15. 1. 1 3		転 送 GNEN > 画面F の GSKSNM			
7. 15. 1. 2		7. 15. 1. 1 以外の時			
7. 15. 1. 2 1		転 送 *BLANK > 画面F の GSKSNM			
		転 送 *BLANK > GTUK			
		( Z - A D D )KTUK > GTUK1			
7. 15. 1. 2 2		GTUK11 = '0' の時			
7. 15. 1. 2 2. 1		左詰め転送 *BLANK > GTUK11			

## プログラム詳細設計書

ライブラリー		WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称				サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03					サブファイル編集処理
7. 15. 1. 2 2	終了				
7. 15. 1. 2 3	左詰め転送 'ヵ月' > GTUK2				
	転送 GTUK > 画面 F の GSKSNM				
7. 15. 1. 2	終了				
7. 15. 1	終了				
7. 15	終了				
7. 16	( W R I T E ) 画面 F SFLRE1				
7. 17	画面 F の VA4HCD( R E A D E ) レース履歴マスター L F (EQ90)				
7	終了				
8	RRN1 + 1 = I(2,0)				
9	I( D O )51 RRN1				
9. 1	RRN1 ÷ 2 = W¥CMP1(10,0)				
	乗余の転送 W¥CMP2(10,0)				
	標識オフ 32				
9. 2	W¥CMP2 = 0 の時				
9. 2. 1	標識オン 32				
9. 2	終了				
9. 3	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4YMD				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4HMD				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4KKA				
	転送 *BLANK > 画面 F の GS4KYU				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4MIL				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4KCD				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4GTO				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4HND				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4AGR				
	( Z - A D D ) *ZERO > 画面 F の GS4TNK				
	転送 *BLANK > 画面 F の GSKYUN				
	転送 *BLANK > 画面 F の GSKSNM				
9. 4	( W R I T E ) 画面 F SFLRE1				
9	終了				
10	RRN1 = 0 の時				
10. 1	配列の転送 '10' > *IN,41				
	標識オン 80				
11	1 以外の時				
11. 1	配列の転送 '11' > *IN,41				
11	終了				
12	*LOVAL( S E T L L ) レース履歴マスター L F				
	#SEDTE サブルーチンの終了				



# プログラム詳細設計書

ライブラリー		WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称				サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03					H E L P 画面処理
	#HELP サブルーチンの開始				
1	DSCUR ÷ 256 = LINE(2,0) 乗余の転送 COL(2,0)				
2	LINE 6 の時 かつ LINE 22 の時 かつ COL 2 の時 かつ COL 80 の時				
2. 1	LINE - 6 = RRN1 RRN1 + RCDNO = RRN1 標識オフ 88				
2. 2	COL = 19 の時				
2. 2. 1	左詰め転送 '1' > P¥KBN 標識オン 88				
2. 2	終了				
2. 3	88桁の時 COL 33 の時 かつ COL 36 の時				
2. 3. 1	左詰め転送 '2' > P¥KBN 標識オン 88				
2. 3	終了				
2. 4	88桁の時 COL 40 の時 かつ COL 43 の時				
2. 4. 1	左詰め転送 '3' > P¥KBN 標識オン 88				
2. 4	終了				
2. 5	88桁の時 COL 61 の時 かつ COL 70 の時				
2. 5. 1	左詰め転送 '4' > P¥KBN 標識オン 88				
2. 5	終了				
2. 6	88桁の時 COL 77 の時 かつ COL 78 の時				
2. 6. 1	左詰め転送 '6' > P¥KBN 標識オン 88				
2. 6	終了				
2. 7	88桁の時 左詰め転送 '5' > P¥KBN				
2. 8	プログラムの呼び出し 'VAG031'				
	パラメーター P¥KBN(1) パラメーター P¥KYU(1)				
2. 9	P¥KBN = '1' の時 あるいは P¥KBN = '4' の時 あるいは P¥KBN = '6' の時				

プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				H E L P 画面処理
2. 9. 1	RRN1( C H A I N ) 画面 F SFLRE1(HI90)			
2. 9. 2	*IN90 = '0' の時			
2. 9. 2. 1	P¥KBN = '1' の時			
2. 9. 2. 1 1	左 詰 め 転 送 P¥KYU > 画面 F の GS4KYU			
2. 9. 2. 1	終 了			
2. 9. 2. 2	P¥KBN = '4' の時			
2. 9. 2. 2 1	左 詰 め 転 送 *BLANK > 画面 F の GS4GT0			
	転 送 P¥KYU > 画面 F の GS4GT0			
2. 9. 2. 2	終 了			
2. 9. 2. 3	P¥KBN = '6' の時			
2. 9. 2. 3 1	左 詰 め 転 送 P¥KYU > 画面 F の GS4TNK			
2. 9. 2. 3	終 了			
2. 9. 2. 4	( U P D A T ) 画面 F SFLRE1			
2. 9. 2	終 了			
2. 9	終 了			
2	¥HELPE サブルーチンの終了			

## プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				第二画面チェック処理
#CHK2 サブルーチンの開始				
1	( Z - A D D )1 > RRN1 標識オフ 99 左詰め転送 TMSG,4 > 画面 F の G¥ERMS			
2	RRN1( C H A I N ) 画面 F SFLRE1(HI90)			
3	*IN90 = '0' の間			
3. 1	標識オフ 202122 標識オフ 232425 標識オフ 262728			
3. 2	サブルーチンの実行 #CHK21			
3. 3	RRN1 ÷ 2 = W¥CMP1(10,0) 乗余の転送 W¥CMP2(10,0) 標識オフ 32			
3. 4	W¥CMP2 = 0 の時			
3. 4. 1	標識オン 32			
3. 4	終了			
3. 5	99次の時 RRN1 画面 F の G¥RNO の時			
3. 5. 1	( Z - A D D )RRN1 > 画面 F の G¥RNO			
3. 5	終了			
3. 6	( U P D A T ) 画面 F SFLRE1			
3. 7	RRN1 + 1 = RRN1			
3. 8	RRN1( C H A I N ) 画面 F SFLRE1(HI90)			
3	終了 ¥CHK2E サブルーチンの終了			

# プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				第二画面チェック処理 2
#CHK21 サブルーチンの開始				
1	画面 F の GS4YMD = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4HMD = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4KKA = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4KYU = *BLANK の時			
	かつ 画面 F の GS4MIL = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4KCD = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4GTO = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4HND = *ZERO の時			
1. 1	( G O T O )%CK21E へ			
1	終了			
2	画面 F の GS4KYU '9' の時			
	かつ 画面 F の GS4KKA = *ZERO の時			
2. 1	99万の時 左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G\$ERMS			
	標識オン 2199			
3	2 以外の時			
3. 1	画面 F の GS4KYU = '9' の時			
	かつ 画面 F の GS4KKA *ZERO の時			
3. 1. 1	99万の時 左詰め転送 TMSG,5 > 画面 F の G\$ERMS			
	標識オン 2199			
3. 1	終了			
3	終了			
4	画面 F の GS4KYU = *BLANK の時			
4. 1	99万の時 左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G\$ERMS			
	標識オン 2299			
5	4 以外の時			
5. 1	画面 F の GS4KYU = '0' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '1' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '2' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '3' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '4' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '5' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '6' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '7' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '8' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = '9' の時			
	あるいは 画面 F の GS4KYU = 'A' の時			
5. 1. 1	左詰め転送 *BLANK > 画面 F の GSKYUN			
5. 1. 2	画面 F の GS4KYU = '1' の時			
5. 1. 2. 1	左詰め転送 ' 未勝利 ' > 画面 F の GSKYUN			
5. 1. 2	終了			
5. 1. 3	画面 F の GS4KYU = '2' の時			
5. 1. 3. 1	左詰め転送 '500 万 ' > 画面 F の GSKYUN			

# プログラム詳細設計書

ライブラリー		WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称				サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03					第二画面チェック処理 2
5. 1. 3	終了				
5. 1. 4	画面 F の GS4KYU = '3' の時				
5. 1. 4. 1	左詰め転送 '900 万 ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 4	終了				
5. 1. 5	画面 F の GS4KYU = '4' の時				
5. 1. 5. 1	左詰め転送 '1500 万 ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 5	終了				
5. 1. 6	画面 F の GS4KYU = '5' の時				
5. 1. 6. 1	左詰め転送 'オーブ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 6	終了				
5. 1. 7	画面 F の GS4KYU = '6' の時				
5. 1. 7. 1	左詰め転送 ' G ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 7	終了				
5. 1. 8	画面 F の GS4KYU = '7' の時				
5. 1. 8. 1	左詰め転送 ' G ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 8	終了				
5. 1. 9	画面 F の GS4KYU = '8' の時				
5. 1. 9. 1	左詰め転送 ' G ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 9	終了				
5. 1. 10	画面 F の GS4KYU = '9' の時				
5. 1. 10. 1	左詰め転送 ' 休養 ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 10	終了				
5. 1. 11	画面 F の GS4KYU = 'A' の時				
5. 1. 11. 1	左詰め転送 ' 障害 ' > 画面 F の GSKYUN				
5. 1. 11	終了				
5. 2	5. 1 以外の時				
5. 2. 1	99㍻の時 左詰め転送 TMSG,2 > 画面 F の G¥ERMS				
	左詰め転送 *BLANK > 画面 F の GSKYUN				
	標識オン 2299				
5. 2	終了				
5	終了				
6	画面 F の GS4MIL = *ZERO の時				
6. 1	99㍻の時 左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G¥ERMS				
	標識オン 2399				
6	終了				
7	画面 F の GS4KCD = *ZERO の時				
7. 1	画面 F の GS4KYU '9' の時				
7. 1. 1	99㍻の時 左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G¥ERMS				
	標識オン 232499				
	転 送 *BLANK > 画面 F の GSKSNM				
7. 1	終了				
8	7 以外の時				
8. 1	画面 F の GS4KCD = 9999 の時				

# プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				第二画面チェック処理 2
8.	1.	1	プログラムの呼び出し 'VAG09'	
			パラメーター 画面 F の GS4KCD	
			パラメーター 画面 F の GSKSNM	
			パラメーター P¥KBN(1) < ''	
8.	1.	2	( W R I T E ) 画面 F SCRCLR	
8.	1.	3	( W R I T E ) 画面 F SCRK2	
8.	1.	4	( W R I T E ) 画面 F SCR1	
8.	1.	5	( W R I T E ) 画面 F SCR4	
8.	1	終了		
8	終了			
9	画面 F の GS4KYU '9' の時			
9.	1	画面 F の GS4KCD *ZERO の時		
9.	1.	1	画面 F の GS4KCD( C H A I N ) 騎手マスター (HI91)	
9.	1.	2	91㍻ の時 転 送 騎手マスター の 騎手名 ( 漢字 ) > 画面 F の GSKSNM	
			91㍻ の時 転 送 *BLANK > 画面 F の GSKSNM	
			99㍻91㍻ の時 左詰め転送 TMSG,3 > 画面 F の G¥ERMS	
			91㍻ の時 標識オン 2499	
9.	1	終了		
10	9 以外の時			
10.	1	画面 F の GS4MIL *ZERO の時		
10.	1.	1	KNEN *ZERO の時	
10.	1.	1.	1	転 送 *BLANK > 画面 F の GSKSNM
				転 送 *BLANK > GNEN
				( Z - A D D )KNEN > GNEN1
				左詰め転送 ' 年 ' > GNEN2
10.	1.	1.	2	KTUK *ZERO の時
10.	1.	1.	2	1 ( Z - A D D )KTUK > GNEN3
10.	1.	1.	2	2 GNEN31 = '0' の時
10.	1.	1.	2	2. 1 左詰め転送 *BLANK > GNEN31
10.	1.	1.	2	2 終了
10.	1.	1.	2	3 左詰め転送 ' ャ月 ' > GNEN4
10.	1.	1.	2	終了
10.	1.	1.	3	転 送 GNEN > 画面 F の GSKSNM
10.	1.	2	1 . 1 . 1	以外の時
10.	1.	2.	1	転 送 *BLANK > 画面 F の GSKSNM
				転 送 *BLANK > GTUK
10.	1.	2.	2	KTUK *ZERO の時
10.	1.	2.	2	1 ( Z - A D D )KTUK > GTUK1
10.	1.	2.	2	2 GTUK11 = '0' の時
10.	1.	2.	2	2. 1 左詰め転送 *BLANK > GTUK11
10.	1.	2.	2	2 終了

## プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名	称	サ ブ ル ー チ ン 名 称	
VAG03			第二画面チェック処理 2	
10.	1.	2. 2 3	左詰め転送 'ヵ月' > GTUK2	
		転送 GTUK > 画面 F の GSKSNM		
10.	1.	2. 2	終了	
10.	1.	2	終了	
10.	1		終了	
10			終了	
11			画面 F の GS4GT0 = *ZERO の時	
11.	1	99才の時	左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G¥ERMS	
			標識オン 2599	
11			終了	
12			画面 F の GS4KYU '9' の時	
			かつ 画面 F の GS4HND = *ZERO の時	
12.	1	99才の時	左詰め転送 TMSG,1 > 画面 F の G¥ERMS	
			標識オン 2699	
13			12 以外の時	
13.	1		画面 F の GS4KYU = '9' の時	
			かつ 画面 F の GS4HND *ZERO の時	
13.	1.	1	99才の時 左詰め転送 TMSG,5 > 画面 F の G¥ERMS	
			標識オン 2699	
13.	1		終了	
13			終了	
14			画面 F の GS4KYU = '9' の時	
			かつ 画面 F の GS4AGR *ZERO の時	
14.	1	99才の時	左詰め転送 TMSG,5 > 画面 F の G¥ERMS	
			標識オン 2799	
14			終了	
15			画面 F の GS4KYU = '9' の時	
			かつ 画面 F の GS4TNK *ZERO の時	
15.	1	99才の時	左詰め転送 TMSG,5 > 画面 F の G¥ERMS	
			標識オン 2899	
15			終了	
16			画面 F の GS4KYU '9' の時	
			かつ 画面 F の GS4TNK 4 の時	
16.	1	99才の時	左詰め転送 TMSG,6 > 画面 F の G¥ERMS	
			標識オン 2899	
16			終了	
			¥CK21E サブルーチンの終了	

# プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル - チ ン 名 称
VAG03				更新処理
#UPDT サブルーチンの開始				
1	( Z - A D D ) 1 > RRN1			
2	RRN1( C H A I N ) 画面 F SFLRE1(HI90)			
3	*IN90 = '0' の間			
3. 1	RRN1 ÷ 2 = W¥CMP1(10,0)			
	乗余の転送 W¥CMP2(10,0)			
	標識オフ 32			
3. 2	W¥CMP2 = 0 の時			
3. 2. 1	標識オン 32			
3. 2	終了			
3. 3	( U P D A T ) 画面 F SFLRE1			
3. 4	サブルーチンの実行 #UP			
3. 5	RRN1 + 1 = RRN1			
3. 6	RRN1( C H A I N ) 画面 F SFLRE1(HI90)			
3	終了			
	サブルーチンの終了			



# プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル - チ ン 名 称
VAG03				更新処理 2
	#UP サブルーチンの開始			
1	画面 F の GS4HMD = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4YMD = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4KKA = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4KYU = *BLANK の時			
	かつ 画面 F の GS4MIL = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4KCD = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4GTO = *ZERO の時			
	かつ 画面 F の GS4HND = *ZERO の時			
1. 1	( G O T O )¥UPE ヘ			
1	終了			
2	KVAG4 キー・リスト定義			
	キー・フィールド 画面 F の VA4HCD			
	キー・フィールド レース履歴マスター L F の 日付			
3	画面 F の GS4HMD 500000 の時			
3. 1	( Z - A D D )20000000 > レース履歴マスター L F の 日付			
4	3 以外の時			
4. 1	( Z - A D D )19000000 > レース履歴マスター L F の 日付			
4	終了			
5	レース履歴マスター L F の 日付 + 画面 F の GS4HMD = レース履歴マスター L F の 日付			
6	KVAG4( C H A I N ) レース履歴マスター L F (H191)			
7	( Z - A D D ) 画面 F の GS4YMD > レース履歴マスター L F の 日付			
8	画面 F の GS4YMD 500000 の時			
8. 1	レース履歴マスター L F の 日付 + 20000000 = レース履歴マスター L F の 日付			
9	8 以外の時			
9. 1	レース履歴マスター L F の 日付 + 19000000 = レース履歴マスター L F の 日付			
9	終了			
10	( Z - A D D ) 画面 F の GS4KKA > レース履歴マスター L F の 着順			
	転 送 画面 F の GS4KYU > レース履歴マスター L F の 級			
	( Z - A D D ) 画面 F の GS4MIL > レース履歴マスター L F の 距離			
	( Z - A D D ) 画面 F の GS4KCD > レース履歴マスター L F の 騎手コード			
	( Z - A D D ) 画面 F の GS4GTO > レース履歴マスター L F の ゲート			
	( Z - A D D ) 画面 F の GS4HND > レース履歴マスター L F の ハンデ			
	( Z - A D D ) 画面 F の GS4AGR > レース履歴マスター L F の 1 F 上がり			
	( Z - A D D ) 画面 F の GS4TNK > レース履歴マスター L F の 天気			
11	*IN91 = '0' の時			
11. 1	画面 F の GS4YMD = *ZERO の時			
11. 1. 1	削除 レース履歴マスター L F			
11. 2	11. 1 以外の時			
11. 2. 1	画面 F の GS4HMD = 画面 F の GS4YMD の時			
11. 2. 1. 1	( U P D A T ) レース履歴マスター L F			
11. 2. 2	11. 2. 1 以外の時			
11. 2. 2. 1	削除 レース履歴マスター L F			

プログラム詳細設計書

ライブラリー	WAGUE	ソースファイル	QSRPGSRC	
プログラム	名 称			サ ブ ル ー チ ン 名 称
VAG03				更新処理 2
11.	2.	2.	2	( W R I T E ) レース履歴マスター L F
11.	2.	2		終了
11.	2			終了
12		11		以外の時
12.	1			画面 F の GS4YMD *ZERO の時
12.	1.	1		( W R I T E ) レース履歴マスター L F
12.	1			終了
12				終了
		¥UPE		サブルーチンの終了