

- TSS 端末の開始処理
LOGON TSS SS0101 /
SS S (700) とキーインする。
- プログラムの実行開始
READY の状態から、「KONDATE」とキーインする。
- データの入力
 - ・ 「KONDATE」が実行されると、ディスプレイに図10が表示され、氏名と料理件数のデータと「アサ」の入力を求めてくる。
 - ・ 氏名、料理件数、「アサ」を入力すると、入力データとデータチェックが表示される。エラーがなければ0を入力する。
 - ・ 次に図11が表示され、材料件数、料理名のデータを求めてくる。データを入力すると入力データとデータチェックが表示される。エラーがあれば1を入力して再度データを入力する。
 - ・ 0を入力すると、図12のように材料の番号とグラム数のデータを求めてくる。データを入力し、データをチェックして0を入力すると、図12が再度表示される。材料件数分を繰り返して、データを入力する。材料件数が終ると、図11が表示される。以下料理件数分を繰り返し「アサ」の分が終了する。
次に、「ヒル」、「ユウ」の分のデータを入力する。データの入力が終了すると図10がディスプレイに表示される。
- 結果の印字
「/＊」をキーインすると、結果がラインプリンターに出力される。(C10参照)
- 入力データの修正
栄養所要量の平均と献立表との差を分析し、献立を作り直す場合は、データの入力回数を少なくするために、1回目のデータを使用することにした。よって図8のフローチャートにしたがって実習を行う。

```

データノ INPUT カ オウリ マシカ。 オウツラ /＊ フ
INPUT シナサイ。
オウライ ハアハ ツキ ハ。
シタノ レイノ ヨウニ ナマイ(ロマシ) チ 10カラム イナイ ニ)ノ
リヨウリ ケンスウ、 アサ.ヒル.ユウ ノ クハツ フ
INPUT シナサイ。
データノ レイ ==> 'YOSHIDA' 2 'アサ'

```

図10 データの入力画面

```

シタノ レイノ ヨウニ サイリヨウ ケンスウ、
リヨウリ メイ( 25カラム イナイ ニ カサカタ ) フ、
INPUT シナサイ。
データノ レイ ==> 2 'ワカメノ ミソシル'

```

図11 データの入力画面

```

シタノ レイノ ヨウニ サイリヨウ ノ ヒツフン ハンコウ ト、 グラムスウ フ
INPUT シナサイ。
データノ レイ ==> 070340 15

```

図12 データの入力画面

- ・ READY 状態から「DATAOUT」とキーインすると、ディスプレイ上にデータが表示されるので、TSS 端末から修正する。
- ・ サブコマンド END S で SAVE する。
- ・ 次に「SYUUSEI」とキーインすると、プログラムが実行され結果がラインプリンターに出力される。
- TSS 端末の終了処理
LOGOFF とキーインする。

4. 活用事例

県内のある高校の協力により、普通科の「家庭一般」と家政科の「食物」の授業でバッチ処理による活用を試みた。

(1) 活用のプロセス

次に活用のプロセスを図13に示す。なお、栄養所要量および栄養指数は「家庭一般」と「食物」、献立表は「食物」の授業で活用した。

- ※印は献立の栄養量合計と家族の栄養所要量の平均との差が印字されることを利用した