



Zobrazení karty vývojář (potřebné pro ovládání maker)

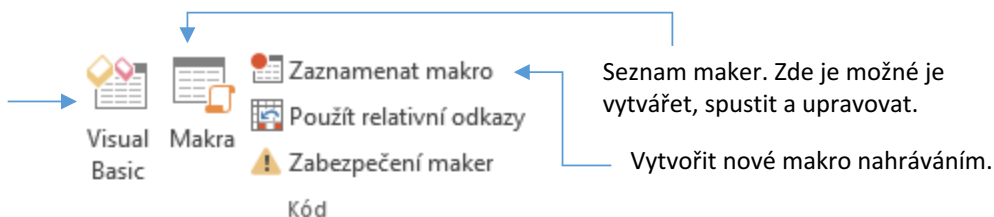
Excel 2010 a novější: Soubor > Možnosti > Přizpůsobit pás karet > Vpravo zaškrtnout „Vývojář“

Excel 2007: Kolečko vlevo nahoře > Možnosti aplikace Excel > Oblíbené > Zaškrtnout „Zobrazit kartu vývojář“

Excel 2016 pro Mac: Excel (vlevo nahoře) > Nastavení > Zobrazení > Dole zaškrtnout „Vývojář“

Na kartě vývojář ovládáte makra:

Programovací prostředí maker. Tam se upravuje zdrojový kód.



Proměnné

Proměnné jsou jako paměti na kalkulačce, akorát jich můžete vytvořit a používat kolik chcete.

Samotné vytvoření není povinné, ale doporučované.

Pomůže počítači pochopit, co chceme do proměnné ukládat.

```
dim a as integer / double / string  
(vytvoř proměnnou s názvem „a“ pro celé číslo / desetinné číslo / text)
```

Smyčky

Slouží k opakování části programu. Nejpraktičtější je smyčka FOR/NEXT:

```
for i = 1 to 10  
(začátek smyčky s počítadlem i, která proběhne pro 1 od 1 do 10)  
next  
(konec smyčky, vrať se zpět na další kolo, nebo konec)
```

Větvení

Slouží pro rozvětvení kódu podle podmínky. Vždy musí mít tuto strukturu:

```
if a = „ahoj“ then  
(pokud v proměnné a je uloženo „ahoj“, pak vykonej toto)  
elseif a = „čau“ then  
(jinak pokud v proměnné a je čau, pak vykonej toto)  
Příkazů elseif může být několik za sebou, nebo žádný.  
else  
( ve všech ostatních případech vykonej toto)  
end if  
(konec větvení, program pokračuje normálně)
```

Nejčastější příkazy

Začátek a konec makra

```
Sub nazevmakra()  
End sub
```

Komentář

'Vše v programu za apostrofem je pro vás, ne pro počítač

Vyskalovací okno se zprávou

```
MsgBox ("Ahoj!")
```

Vyskalovací okno se zprávou a vstupním oknem

```
a = InputBox ("Ahoj")  
(zobrazí vyskalovací okno a obsah uloží do proměnné a)
```

Spuštění makra v makru

```
Call Nazevmakra
```

Skok v rámci sešitu

- Vytvořte značku:
Zprava:
- V jiném místě dejte povel na skok na toto místo:
GoTo Zprava

Zápis z buňky do proměnné a naopak

```
b = Range ("A1").Value  
(vezme hodnotu z buňky A1 a uloží ji do proměnné b)  
Range ("A1").Value = b  
(vezme hodnotu z proměnné b a založí ji do buňky A1)
```

Aktivní list - Activesheet

```
Activesheet.name = "Ahoj"  
(Přejmenuje aktivní list na „Ahoj“)
```