



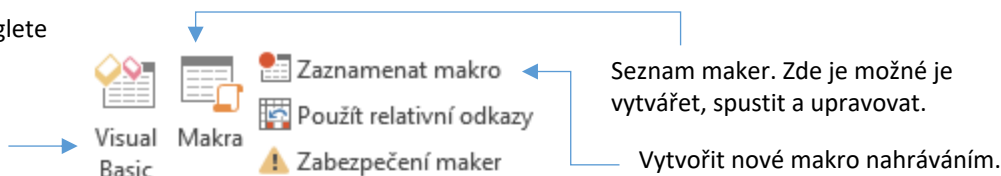
Makra

Ukázková makra a další zdroje pro učení najdete na stránce www.jiribenedikt.com/makra/

Na kartě vývojář ovládáte makra:

Pokud KARTU nevidíte, googlejte „[zobrazení karty vývojář](#)“

Programovací prostředí maker. Tam se upravuje zdrojový kód.



Makro se tvoří kombinací tří metod

- **Nahráním:** Jednoduché, ale omezené
- **Z internetu:** Rychlé, ale jen univerzální
- **Programování:** Náročné, ale dokonalé

Makro se může spouštět různými způsoby, zejména:

- **Klávesovou zkratkou:** Při nahrání makra nebo Makra > Možnosti
- **Tlačítkem na listě:** Vývojář > Vložit (kufřík) > Tlačítko (vlevo nahoře)
- **Na vlastním pásu karet:** Soubor > Možnosti > Přizpůsobit pás karet

Programování maker – Odstraňování chyb – režim “break”

Když makro spadne, často vám ve Visual Basicu ukáže řádek, na kterém se zasekl (ten nemusí být nutně zdrojem problému). Poté musíte makro znovu **spustit** nebo **ukončit**.



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

Nejčastější příkazy

Začátek a konec makra

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

Komentář

```
'to toto je poznámka jen pro vás
```

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

1. Vytvořte značku:
Zprava:
2. 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“)
```

