



Vyšší odborná škola obalové techniky
a střední škola, Štětí

Digitální učební materiály

Programové vybavení - Tabulkový procesor

Ivan Pomykacz



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Licence



Digitální učební materiály, jejímž autorem je Ivan Pomykacz, podléhají licenci [Creative Commons: Uvedte autora - Nevyužívejte dílo komerčně - Zachovejte licenci 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Vytvořeno na základě tohoto díla: <http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz>

Práva nad rámec této licence jsou popsána zde: <http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz>.

Disclaimer

Tento PDF dokument byl strojově vygenerován z HTML stránek

<http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz/>.

Je tedy možné, že sazba textu může obsahovat chyby. Jde převážně o vizuální a typografické chyby, které mohou narušit plynulou čitelnost textu. V některých případech může být ohrožena i funkčnost některých komponent (jako vnitřní odkazy).

Vzhledem k tomu, že vypracované materiály nebyly nikdy určeny pro výstupní formát PDF, autor se zříkává jakékoli odpovědnosti za nalezené chyby. Nesnažte se proto v této souvislosti autora kontaktovat.

Programové vybavení

Tabulkový procesor

Obsah

- Makra

Makra

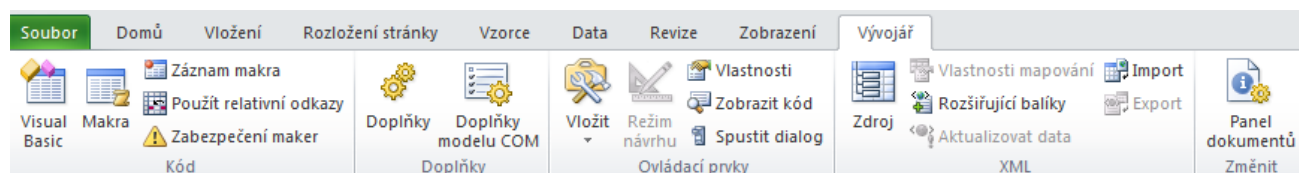
Název školy	Vyšší odborná škola obalové techniky a Střední škola, Štětí, příspěvková organizace		
Adresa školky	Kostelní 134, 411 08 Štětí		
IČ	46773509		
Název operačního programu	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost		
Registrační číslo	CZ.1.07/1.5.00/34.1006		
Označení vzdělávacího materiálu	VY_32_INOVACE_02_PVY_039		
Název tématické oblasti (sady)	Programové vybavení		
Název materiálu	Makra		
Anotace	Představení technologie maker v tabulkovém procesoru. Záznam makra. Editace maker v příslušném programovacím jazyce. Psaní vlastních maker. Spouštění maker.		
Autor	Ivan Pomykacz	Jazyk	čeština
Očekávaný výstup	Provede záznam makra a jeho (opětovné) spuštění. Píše vlastní jednoduchá makra.		
Klíčová slova	makra		
Druh výukového zdroje	Výklad	Věková skupina žáků	15+
Typ interakce	aktivita	Ročník	2.
Speciální vzdělávací potřeby	žádné		
Zhotoveno, (datum/období)	09.10.2013	Celková velikost	

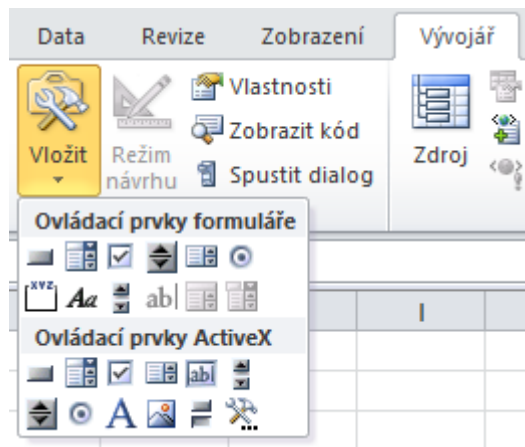
Obsah

- [Vývojář](#)
 - [Záznam makra](#)
 - [Ovládací prvky](#)
- [Ukázka](#)
- [Tvorba maker](#)
 - [Záznam maker](#)
 - [Ruční psaní maker](#)
- [Správce maker](#)

Vývojář

Pro práci s makry je potřeba aktivovat si skrytou nabídku karty *Vývojář*.





Záznam makra

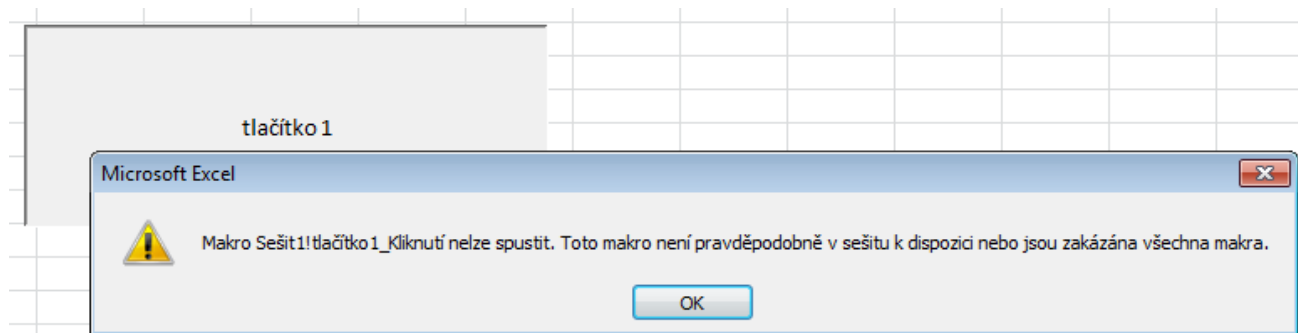
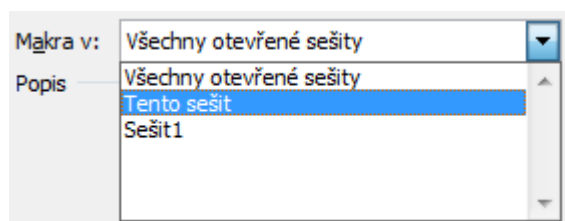
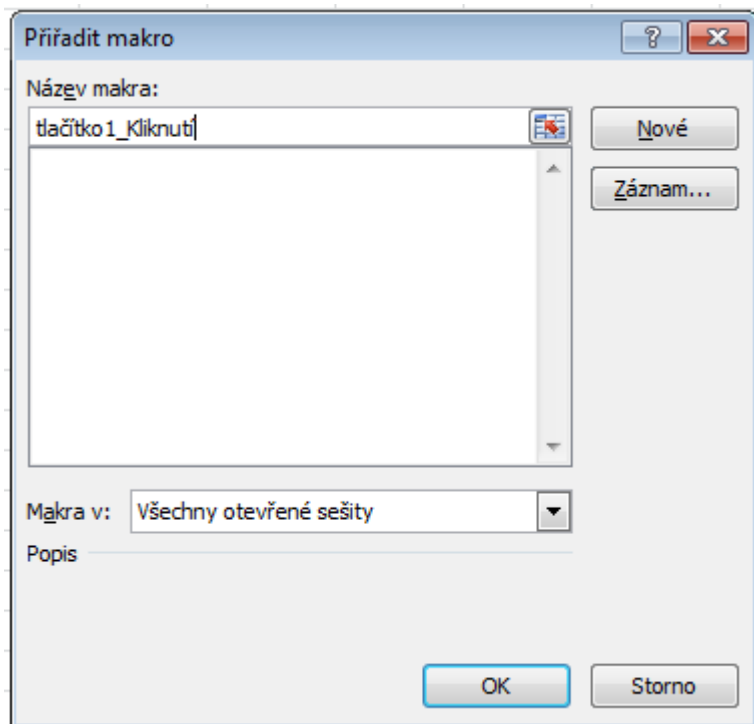
Žárovka

Ovládací prvky

Propojení ovládacího prvku s buňkou. Příklad na výpočtu doby stahování souboru.

Downloader	
rychlost	40 Mbit/s
	40 000 000 b/s
	5 000 000 B/s
	4,8 MB/s
velikost souboru	100 MB
doba stahování	0,3495 minut

Příklad: změna mocniny pomocí ovládacího prvku - zobrazit graf x^1 , x^2 , x^3 , ...



Ukázka

Jako makro lze obecně označit skript, který postupně vykonává v sobě použité příkazy.

Následující ukázka zobrazuje makro **Autor**, které po spuštění zobrazí dialogové okno (příkaz **MsgBox**), ve kterém se zobrazí věta **Copyright by IP**.

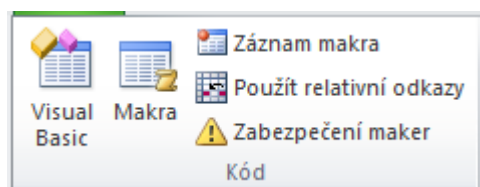
```
Sub Autor ()
|
| ' Autor Makro
|
|
|
| MsgBox "Copyright by IP"
End Sub
```


Dialog při spuštění makra:



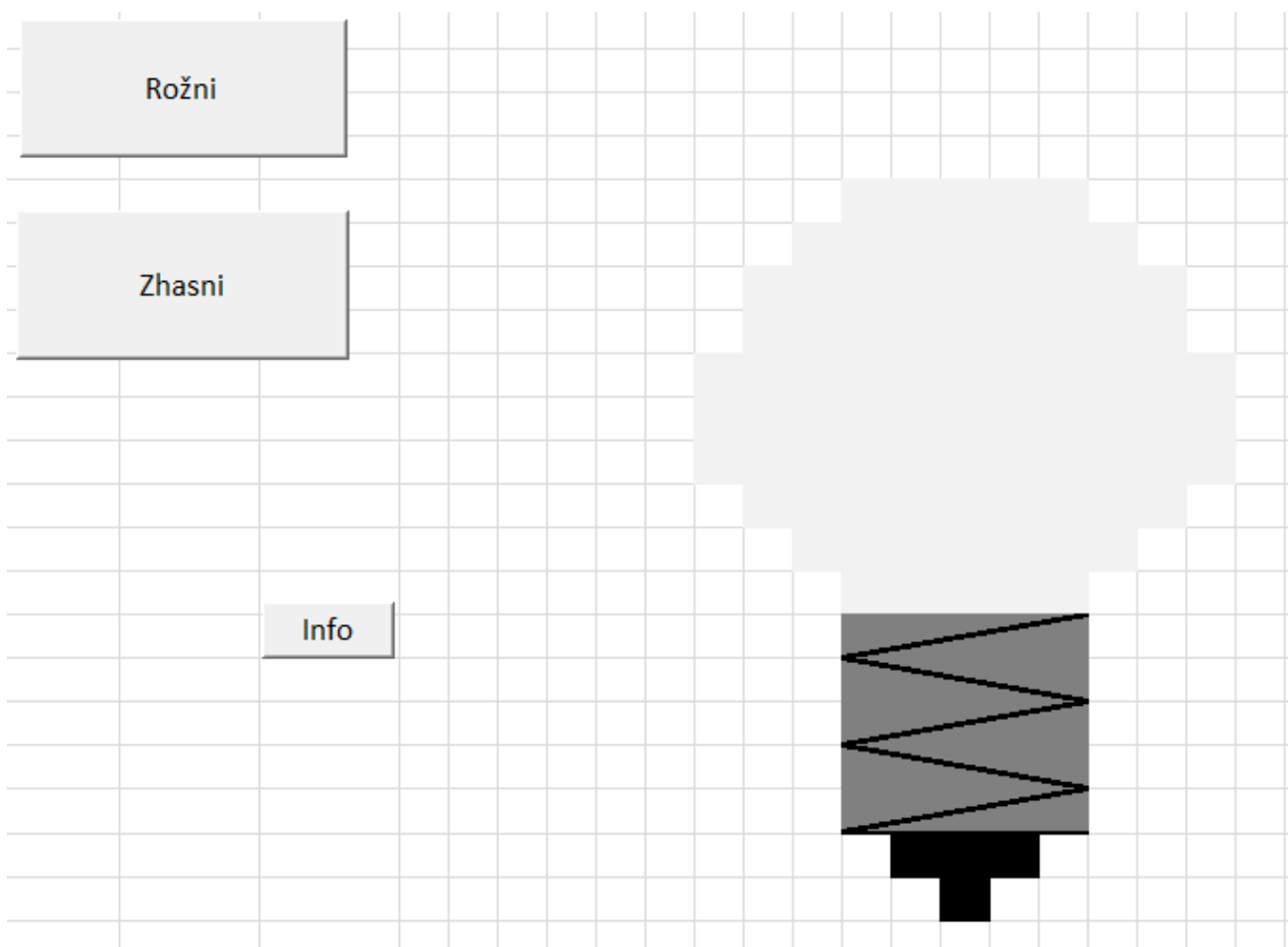
Tvorba maker

Záznam maker

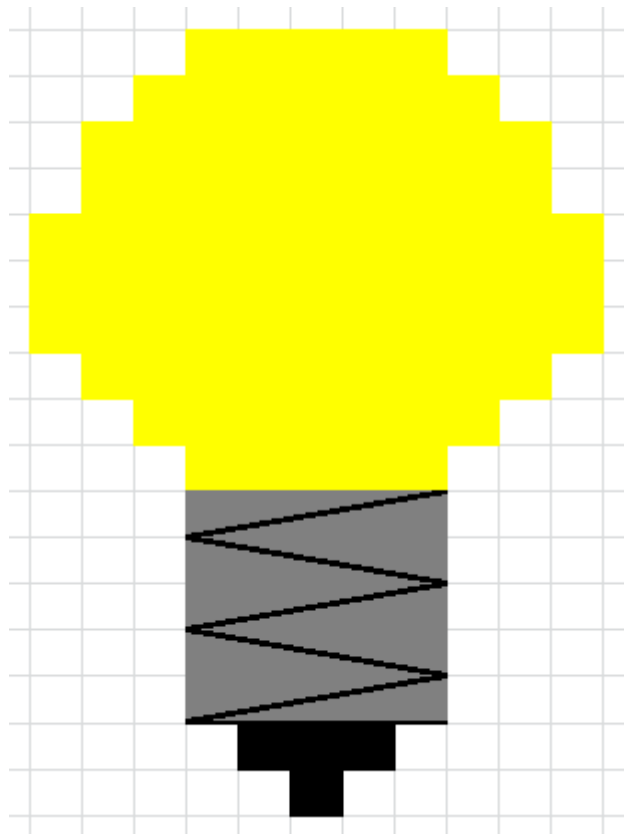


Makra lze zaznamenávat pomocí nástrojového panelu na kartě Vývojář.

Mějme příklad žárovky.



Jde o předpřipravený "obrázek", který se po kliknutí na tlačítko "Rožni" změní. Resp. dojde k tomu, že se buňky přebarví na jinou barvu.



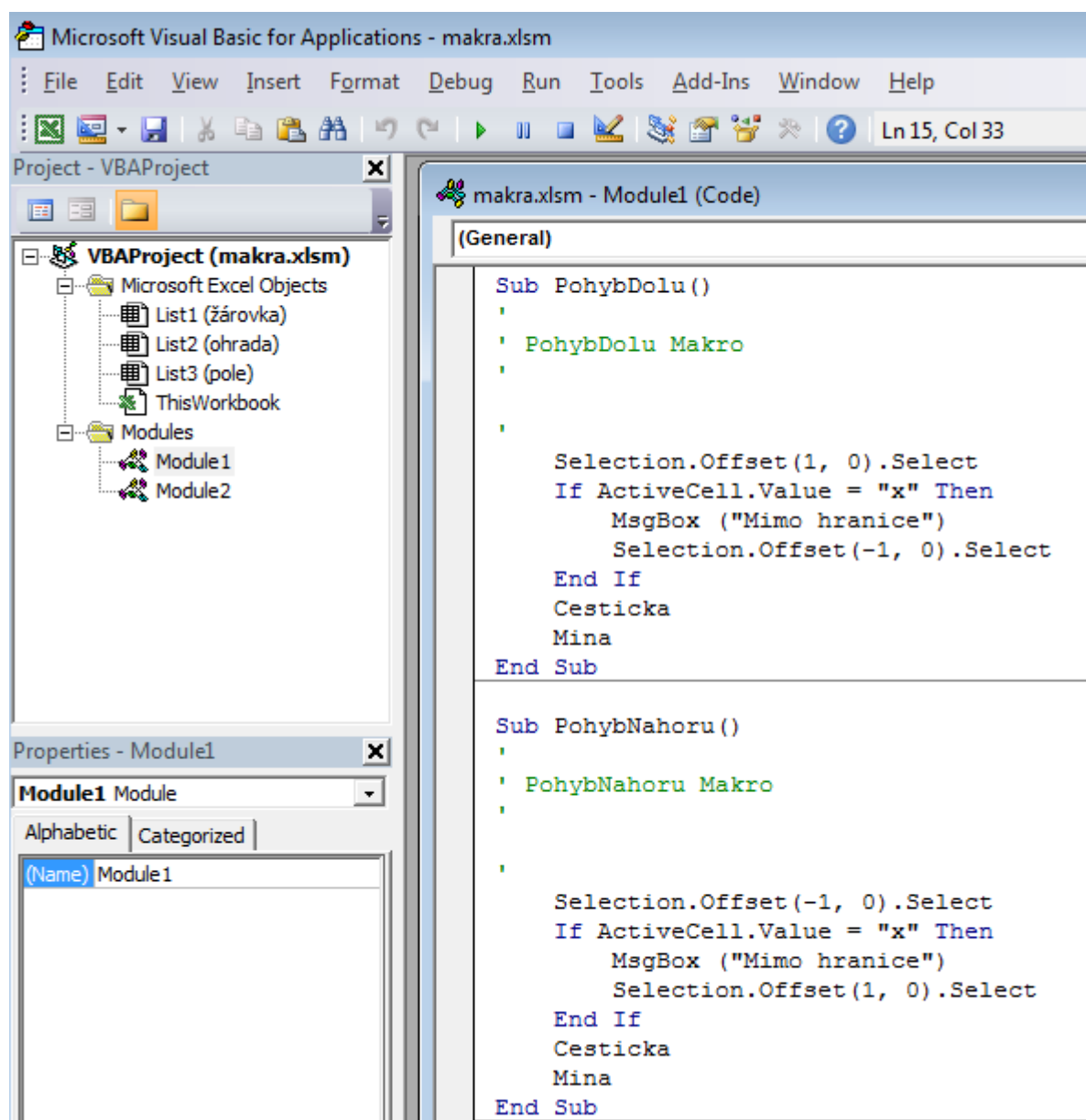
Způsob vytvoření takového makra spočívá v tom, že se zaznamená uživatelova činnost, ve které přebarví žárovku na žlutou.

Tato činnost se pak navíc namapuje na tlačítko.

Ruční psaní maker

Pro ruční psaní maker je zde externí editor.

Tato činnost je vázána na znalost programovacího jazyka, ve kterém se makra píšou.



Správce maker

Makra lze spravovat ze stejného panelu nástrojů, kde dochází k jejich záznamu.

Makra lze zpětně editovat, případně mazat, ale hlavně spouštět.

