

Rámcový přehled učiva kurzu MS Excel – základy VBA

Standardní délka kurzu jsou dva dny (16 vyučovacích hodin). Výuka probíhá na počítačové učebně vybavené datovým projektorem. Školení probíhají od 9:00 do 16:00. Každý posluchač má k dispozici samostatný počítač a obdrží zdarma kvalitní literaturu ke kurzu. Optimální počet posluchačů v kurzu je pět až deset. V průběhu kurzu je k dispozici občerstvení a volný internet.

Základním předpokladem k úspěšnému zvládnutí kurzu je *znalost MS Excel* v rozsahu pro začátečníky a pokročilé.

Kurs je rozdělen do bloků s následujícím přehledem probírané látky:

1. BLOK:

- **Tvorba maker**
 - Záznam makra, spuštění makra
 - Úprava a tvorba panelu nástrojů
- **Základy jazyka VisualBasic for Application**
 - Práce s editorem Visual Basicu
 - Tvorba uživatelské funkce
 - Použití proměnných
 - Větvení kódu: příkazy If a Case
 - Proměnné s indexem, cyklus
 - Tvorba procedur
 - Standardní funkce jazyku Visual Basic: msgbox, inputbox, date, round, weekday
- **Objektový model Excelu**
 - Odkazy na buňku
 - Odkaz na oblasti
 - Vlastnosti buněk a oblastí: písmo, zarovnání, numerický formát, vzorec, komentář
 - Metody buněk a oblastí: posuv, mazání, odstranění, kopírování, přesun
 - Práce s listy: aktivace, skrytí, zamknutí
 - Cyklus pro členy kolekce
 - Kolekce sešitů: otevření, zavření
 - Běh Excelu: objekt Application, odkaz na standardní funkce Excelu
- **Pokročilé programovací techniky**
 - Odchycení chyb
 - Makra s parametry
 - Práce se soubory

2. BLOK:

- **Programování událostí**
 - Události listu: aktivace, deaktivace, změna obsahu buňky
 - Události sešitu: otevření, zavření, tisk
- **Použití grafických objektů**
 - Grafické objekty umístěné na listu: panel Formuláře
 - Vytvoření uživatelského formuláře ve VBA
 - Základní typy objektů na formuláři: label, textbox, checkbox, commandbutton
 - Události na formuláři: click, open, activate, deactivate, change.
 - Odkazy na objekty formuláře v program.kódu. Nastavení vlastností objektů příkazem, metody objektů
 - Použití seznamů: rozbalovací a listovací, číselník a posuvník, vícepoloh.přepínač, přepínací tlačítko, karty
 - objekt RefEdit