

FORMATION

EXCEL

VBA Niveau 1

PROGRAMME

Objectif : Etre capable de

- automatiser des tâches en développant des applications en langage Visual Basic Application d'Excel.
- optimiser et fiabiliser ces applications

Pour qui : Utilisateurs expert Excel ou Développeur informatique

Prérequis : avoir suivi le stage Excel Macro-commandes ou posséder ce niveau de compétences Excel.

Durée : 3 jours (21 heures)

Formateur : Consultant Expert VBA Excel anime la totalité de la formation

Moyens : Support informatique. Chaque apprenant dispose d'un ordinateur équipé du logiciel Excel. Nos salles sont équipées de système de projection de l'écran du formateur.

Attribué : support de cours / **Transmis :** fichier d'exercices

Méthode pédagogique : Dans une pédagogie active le formateur alterne, pour chaque thème, présentation théorique et mise en pratique. L'apprenant observe puis met en application. Le formateur accompagne les apprentissages individuels.

Evaluation des compétences :

- Cas pratiques réalisés au cours de la formation
- Bilan des acquis avec le formateur



DÉCUPLEZ VOS CHANCES
DE RÉUSSIR, DITES OUI
À LA FORMATION !

PARTIE 1

Utiliser des contrôles sur une feuille

Utilisation efficace des macros

Découvrir l'interface de développement

L'éditeur de code

Options de l'éditeur

Les couleurs syntaxiques

L'explorateur de projets

Les propriétés - Créer du code

Ecrire un algorithme

Afficher un message

Insérer des commentaires

Compilation

Enregistrer le fichier

Créer une procédure

Insérer un module

Exécuter une procédure

Utiliser des arguments d'appel

Les éléments du Basic

Variables : Types, Portée, Private/Public, « static »

Constantes : utilisateur, intrinsèques

Créer et utiliser des boîtes de messages

PARTIE 2

Créer des structures de contrôle :

Boucle : For, DO

Structure conditionnelle : IF, ELSE, CASE...

Les objets du Basic :

Les collections - La hiérarchie des objets - Syntaxe des objets

Utiliser les objets d'Excel :

Définir les propriétés

Gérer les cellules :

Ecrire dans une cellule

Sélectionner lignes, colonnes, cellule

Supprimer des données

Insérer des lignes ou colonnes

Tester le contenu

Boucler sur une plage

Gérer les feuilles du classeur :

Affecter du code à l'ouverture et la fermeture du classeur

Créer une fonction

PARTIE 3

Traquer les erreurs :

Réinitialiser le code

Les outils de débogage :

Définir des points d'arrêt - Utiliser le mode pas à pas

Définir des valeurs espionnes - Utiliser la fenêtre d'exécution

Modifier les propriétés du projet :

Nommer - Décrire - Protéger

Gérer les événements

Description - Différents type d'évènements

EXERCICES

Des exercices seront proposés pour valider le contenu du programme