

**Objectif :** Être capable de :

- Simplifier certaines tâches très fastidieuses par la création d'automatismes en langage Visual Basic Application d'Excel
- Créer, modifier, optimiser et utiliser ces programmes
- Optimiser et fiabiliser ces applications



Pour qui : Utilisateurs expert Excel ou Développeur informatique



Prérequis : Avoir suivi une formation Excel Macro-commandes ou avoir ce niveau de compétence.



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 : fichiers 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.

**Évaluation des compétences :**

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

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
Écrire 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

Écrire 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

De nombreux exercices seront proposés pour valider le contenu du programme.