

Formation

OpenOffice Calc
version 2

Niveau II

Table des matières

1	Fonction de condition SI.....	3
2	Fonction de rechercheV.....	4
3	Utilisation de macros.....	5
3.1	Enregistrer une macro.....	5
3.2	Premier pas dans les macros.....	6

1 Fonction de condition SI

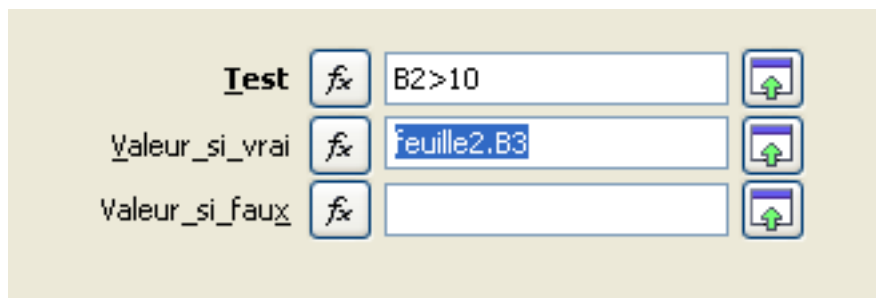
Dans notre exemple, la fonction SI va nous permettre de tester la note d'un élève et de mettre une appréciation. Sur la Feuille1 nous avons une liste d'élèves avec des moyennes et la feuille2 des appréciations.

	A	B
1	Niveau	Appréciation
2	De 0 à 10	Pas bien
3	De 10 à 15	Bien
4	De 15 à 20	Très bien
5		

Nous devons mettre en place la fonction SI pour tester la moyenne de l'élève et afficher l'appréciation de la feuille2 en colonne 2.

Il faut se placer en B2 puis :

- Cliquez sur Insertion
- Cliquez sur Fonction
- Dans l'onglet Fonction choisir Logique et SI
- Cliquez sur Suivant
- Dans la ligne Test saisir $B2 > 10$
- Puis dans Valeur_si_vrai nous avons feuille2.B3 (Bien)



- Puis dans Valeur_si_faux, cliquez sur *fx*
- Dans la ligne Test saisir $B2 > 15$
- Puis dans Valeur_si_vrai nous avons feuille2.B4 (Très Bien)
- Puis dans Valeur_si_faux nous avons feuille2.B2 (Pas Bien)

Spécifie un test logique à effectuer.

Valeur_si_faux(facultatif)
La valeur renvoyée si le test logique est FAUX.

Test

Valeur_si_vrai

Valeur_si_faux

Formule Résultat

`=SI(B2>10;feuille2.B3;SI(B2>15;feuille2.B4;feuille2.B2))`

- Cliquez sur Ok et on obtient la formule `=SI(B2>10;feuille2.B3;SI(B2>15;feuille2.B4;feuille2.B2))`
- Nous devons verrouiller certains éléments du calcul pour éviter l'incréméntation lors de la recopie de la cellule et nous obtenons :
 - `=SI(B2>10;feuille2.B$3;SI(B2>15;feuille2.B$4;feuille2.B$2))`
- Glissez la poignée de recopie jusqu'à la cellule C20

2 Fonction de rechercheV

La fonction RECHERCHEV permet de trouver une valeur dans un tableau. Dans notre exemple, nous désirons avec le nom de l'élève obtenir sa note

Assistant Fonctions RECHERCHEV Résultat partiel

Fonctions Structure

Catégorie

Fonction

- COLONNE
- COLONNES
- DDE
- DECALER
- EQUIV
- FEUILLE
- FEUILLES
- INDEX
- INDIRECT
- LIEN_HYPERTEXTE
- LIGNE
- LIGNES
- RECHERCHE
- RECHERCHEH
- RECHERCHEV**

Recherche verticale et renvoi aux cellules adjacentes.

Tri(facultatif)

Si la valeur est VRAI ou n'a pas été spécifiée, la colonne de recherche de la matrice doit être triée dans l'ordre croissant.

Critère_rech

Matrice

Indice

Tri

Formule Résultat

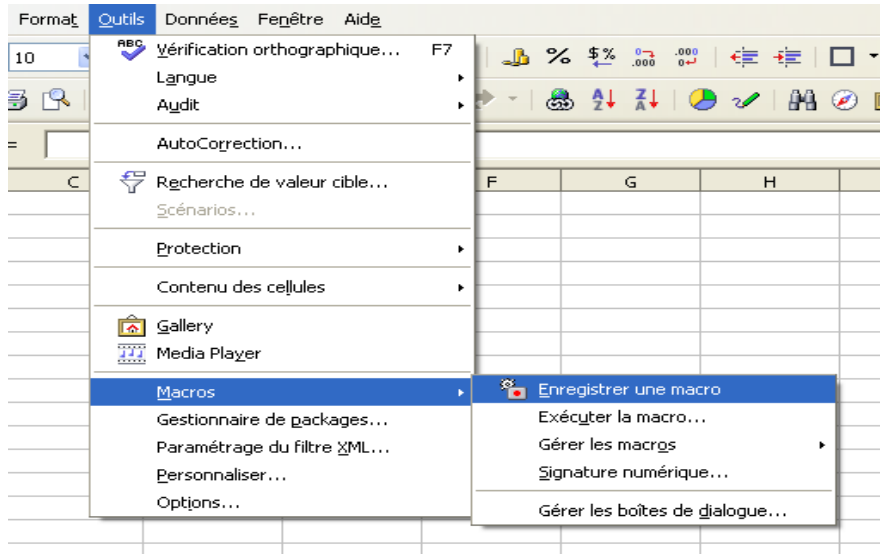
`=RECHERCHEV(F2;A2:B20;2;vrai)`

Matrice

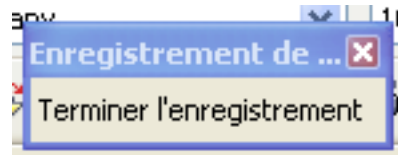
3 Utilisation de macros

3.1 Enregistrer une macro

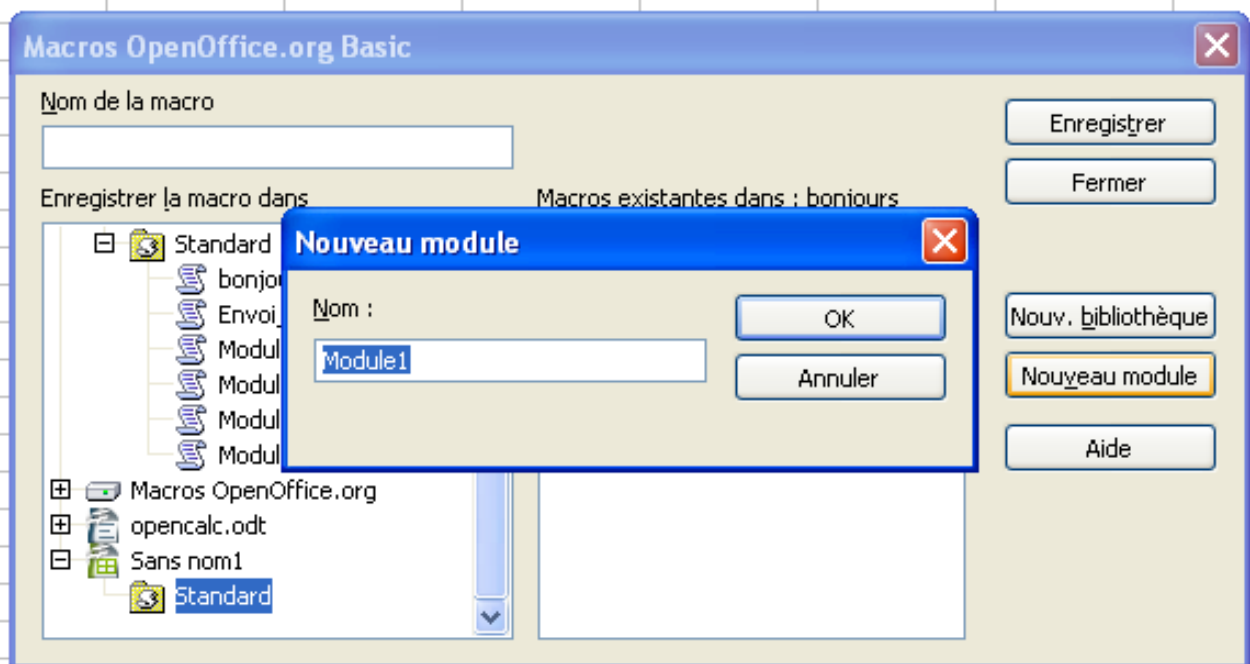
Vous pouvez vous servir de l'enregistreur de macro, via les menus Outils, Macros, macro.



A la fin de vos opérations vous cliquez sur Terminer l'enregistrement.



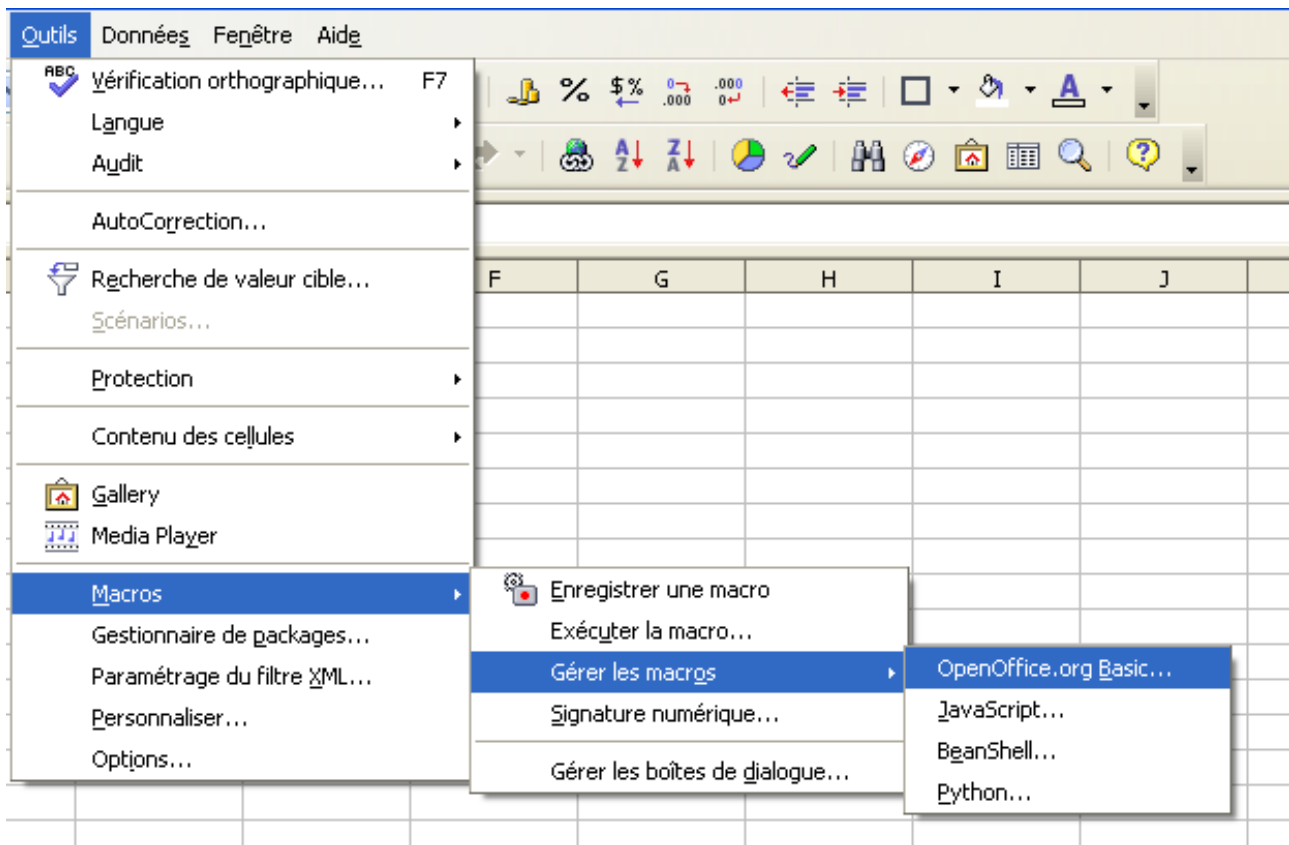
Un nom de macro vous sera demandé pour finir.



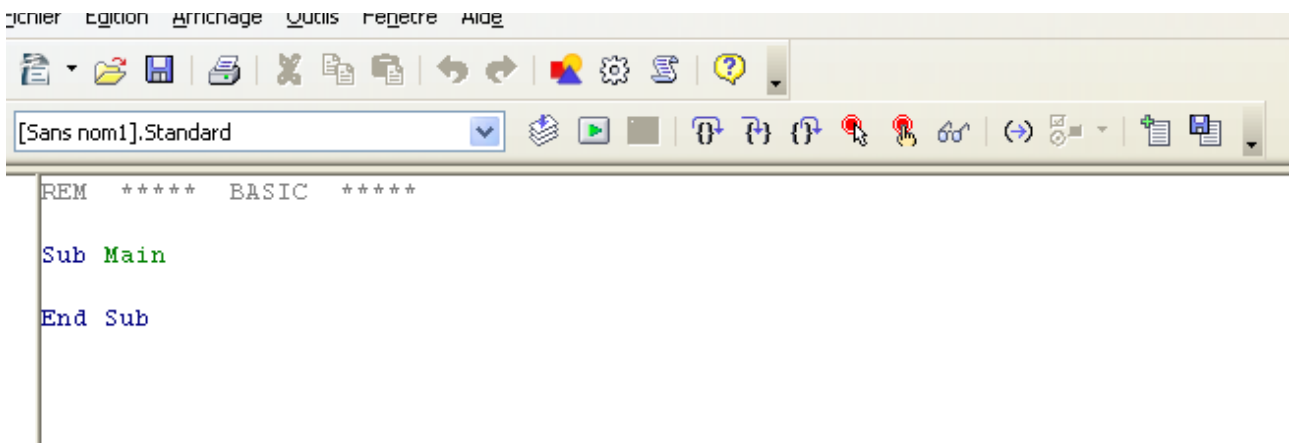
3.2 Premier pas dans les macros

Nous allons écrire un petit programme de tirage du loto pour nos premiers pas dans la programmation de macros. Il faut dans un premier temps :

- Cliquer sur Outils
- Cliquer sur Macros
- Cliquer sur Gérer les macros
- Cliquer sur OpenOffice Basic



- Cliquez sur Nouveau. Dans la nouvelle boîte Nouveau Module
- Entrez un nom comme **Mon_loto**. Ce module n'est autre qu'une feuille de texte qui va contenir une ou plusieurs macro, liés au classeur Sans nom1 (qu'il vaudra mieux sauvegarder sous un autre nom)



Une macro commence toujours par Sub (subroutine) et finit par End Sub. Toutes les instructions (sauf quelques exceptions) se trouvent entre ces 2 lignes. De même, le nom de la macro se trouve après le Sub. Les instructions s'exécutent ligne par ligne.

La 1ère ligne signale le nom (Sub Mon_Loto) et le début de la macro. La 2ème est une instruction REM. Elle signifie qu'il s'agit d'une remarque. A la suite de REM vous pouvez écrire ce que vous voulez, le programme ne l'interprétera pas. Pour vous en revanche, ça peut être utile pour inscrire quelques notes. L'instruction REM peut être remplacée par l'apostrophe ('). A partir de la 3ème ligne

nous allons déclarer les variables que nous allons utiliser dans le programme.

Sub Mon_Loto

```
Rem Déclaration des variables  
Dim Lig as Integer, Col as Integer  
Dim NumBoule as Integer  
Dim oDocument As Object  
Dim oSheet As Object  
Dim oCell As Object
```

Dim est une instruction de déclaration. Ici nous déclarons le document (classeur), les feuilles (Sheet) et les cellules (Cell) comme étant des objets (As Object) que l'on va manipuler. Notez l'ajout d'un o minuscule en début des noms. Ce n'est pas indispensable mais permettra de ne pas confondre avec des mots-clés de Basic. Lig un entier définissant les lignes, Col un entier définissant les colonnes. Et pour finir, NumBoule un entier donnant le numéro de la boule.

Ligne suivante:

```
oDocument=ThisComponent
```

Il s'agit du document actif sur lequel nous travaillons.

```
oSheet=oDocument.Sheets.getByname("Feuille1")
```

oSheet est la Feuille1 des feuilles du document actif.

```
Lig = 0
```

Correspond à la premier ligne de la feuille 1

```
For Col = 0 to 9
```

De la première colonne à la neuvième

```
NumBoule = Int(49*Rnd)+1
```

Nous avons déclaré une variable nommée NumBoule dont les valeurs peuvent varier (as Integer) de -32768 à +32767, au format nombre entier. Pour trouver un nombre aléatoire, nous nous servons de la fonction Rnd. Cette fonction génère un nombre aléatoire entre 0 et 1, comme par ex: 0,0048 ou 0,78945. Donc on multiplie par 49, on extrait la partie entière avec la fonction Int. Les résultats vont donc varier entre 0 et 48. On ajoute 1 au résultat pour faire varier de 1 à 49.

```
oCell=oSheet.getCellByPosition(0,0)
```

On sélectionne une cellule désignée par (Colonne, Ligne).

```
oCell.setValue(NumBoule)
```

On écrit la valeur NumBoule dans la cellule active.

```
Next Col
```

Termine la boucle Col

