

Министерство образования и науки Российской Федерации

Томский государственный университет систем управления и
радиоэлектроники

И.Г. Афанасьева

А.В. Дубровин

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В УПРАВЛЕНИИ

Методические указания по выполнению лабораторных и самостоятельных
работ

Томск

ТУСУР

2018

Афанасьева И.Г., Дубровин А.В.

Методические указания по выполнению лабораторных и самостоятельных работ по дисциплине «Информационные технологии в управлении». 2018. – 75 с.

Предлагаемые методические указания по выполнению лабораторных и практических работ выполняются студентами в компьютерном классе с использованием пакета Microsoft Office и встроенного редактора Visual Basic for Application.

© Афанасьева Инга Геннадьевна, 2018
© Дубровин Алексей Валентинович, 2018
© Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2018

Содержание

Лабораторная работа №1 Знакомство с системой VBA.....	4
Лабораторная работа №2 Знакомство с системой VBA. Структура редактора VBA.....	8
Лабораторная работа №3 Типы данных и переменные в Visual Basic	21
Лабораторная работа №4 Условные операторы и операторы циклов	45
Лабораторная работа №5 Использование управляющих элементов (панель элементов Visual Basic).....	55
Лабораторная работа №6 Классы и объекты в Visual Basic for Application....	68
Список используемой литературы	75

Лабораторная работа №1

Знакомство с системой VBA

Тема и цель работы

Знакомство с понятием «макрос». Создание пользовательской панели инструментов.

Теоретический материал, для освоения темы

Для работы с повторяющимися событиями наиболее удобно использовать заданный алгоритм действий. Например: «научить» компьютер создавать необходимую таблицу, а потом по мере необходимости лишь отдавать команду к подготовке таблицы, чтобы осталось внести в нее данные.

Для этого используется MacroRecorder – транслятор, позволяющий преобразовать все действия пользователя в макрос на языке Visual Basic for Application (VBA).

Макрос – последовательность команд на языке VBA.

Для сохранения последовательности действий в макрос необходимо перейти: **ВИД – Макросы –Запись макроса** (рис. 1).

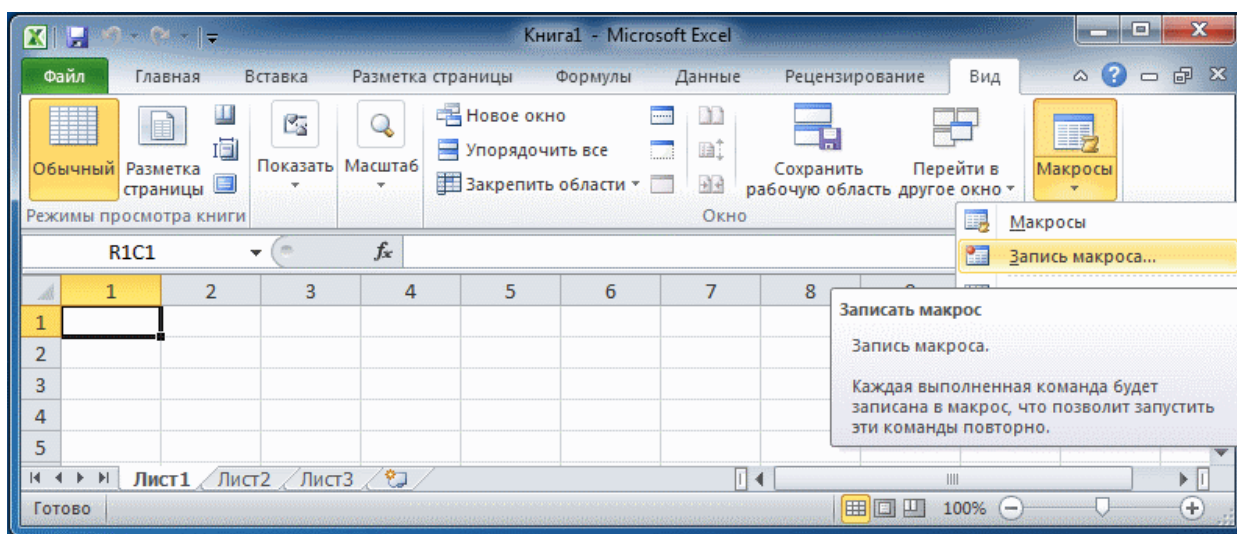


Рис. 1 Вкладка **Вид** на ленте в Excel

В появившемся диалоговом окне устанавливаем параметры макроса. Задаем имя макроса (по умолчанию присваиваются имена Макрос1, Макрос2 и т.д.), а в параметре **Сохранить в** указываем в какой книге Excel сохраняем макрос (рис. 2). Если выбрать **Личная книга макросов**, то макрос будет сохранен в специальной книге, макросы которой будут доступны для других рабочих книг.

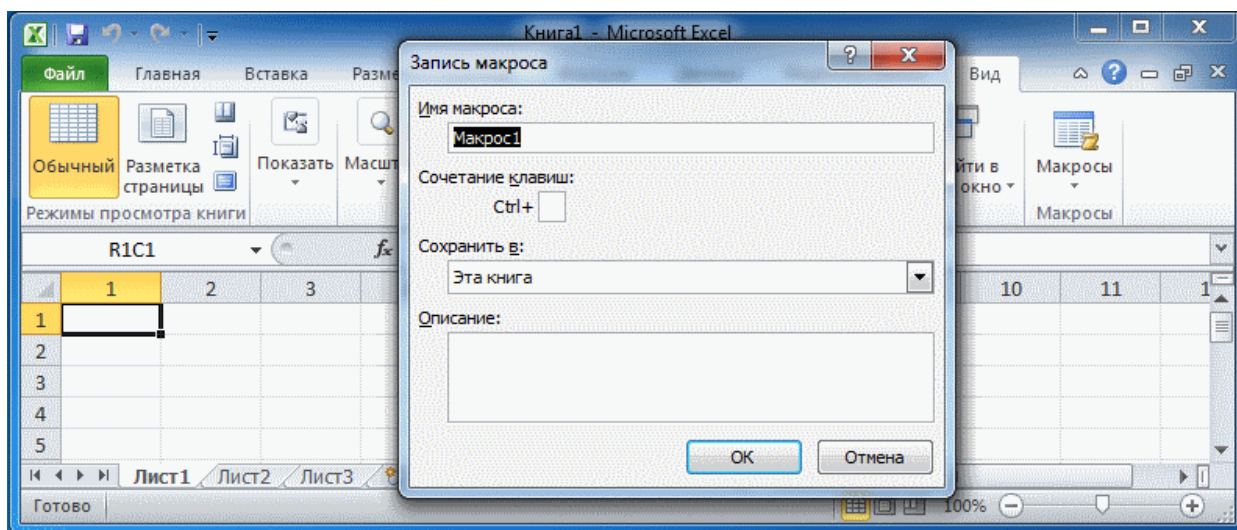


Рис. 2 Запись макроса в Excel

После указанных параметров и нажатия кнопки **OK**, появляется плавающая панель записи макроса.

После ввода всей таблицы (или выполнения заданных действий: расчет функции, создание диаграммы и т.д.) необходимо нажать кнопку **Остановить** на плавающей панели.

После того как макрос был записан, его можно активизировать на другой рабочей области (Листе): **Вид – Макросы– Макросы**. В появившемся диалоговом окне выбираем нужный макрос и нажимаем кнопку **Выполнить**.

Для редактирования записанного макроса необходимо:

- Выбрать команду **Вид – Макросы – Макросы**. Выводится диалоговое окно **Макрос**.
- Выбрать имя требуемого макроса.

- Нажать кнопку **Изменить**. Макрос выводится в окне редактора Visual Basic for Applications.

Создание кнопки для макроса на панели быстрого доступа

Перейти на вкладку **Файл**. Нажать кнопку **Параметры**, для открытия диалогового окна **Параметры Excel**, а затем щелкнуть **Панель быстрого доступа**.

В списке под надписью **Выбрать команды из:** выбрать **Макрос**. В появившемся списке найти макрос, который нужно добавить, и выбрать его.

Нажать кнопку **Добавить >>**, чтобы добавить макрос в список с правой стороны, а затем нажать кнопку **Изменить...**, чтобы выбрать изображение кнопки, связываемой с макросом.

Задания на лабораторную работу

Задание 1. Microsoft Word. С помощью макрорекордера написать макрос, который бы запускался с помощью кнопки быстрого доступа. Макрос должен установить для выделенного текста следующие характеристики шрифтов: шрифт – Arial, начертание – курсив, высота символов – 14 пт., цвет символов – синий. Вокруг выделенных слов должна быть рамка – снизу одинарная линия толщиной 1 пт., цвет линии зеленый, слева двойная линия черного цвета, толщиной 0,5 пт. Выделенные слова должны быть залиты желтым цветом.

Задание 2. Microsoft Word. С помощью макрорекордера написать макрос, который бы при нажатии комбинации клавиш <Ctrl + 1> для выделенного текста устанавливал шрифты, имеющие следующие характеристики: Monotype Corsiva, начертание полужирный курсив, высота – 18 пт., цвет символов – синий. Эффекты – с тенью. Масштаб символов 200%.

Задание 3. Microsoft Word. Написать макрос, который бы для выделенного абзаца устанавливал следующие параметры: Величина выступа

– 15 мм, междустрочное расстояние 1,6 интервала, отступы слева и справа по 10 мм, сверху и снизу по 6 пт., выравнивание по ширине.

Задание 4. Microsoft Word. С помощью макрорекордера написать макрос, который бы при нажатии кнопки быстрого доступа для данного абзаца расставлял границы. Слева и справа граница должна быть синего цвета двойная линия толщиной 0,75 пт., сверху границы быть не должно, а внизу границей должна быть волнистая линия красного цвета толщиной 1,5 пт.

Задания на самостоятельную работу

Задание 1. Microsoft Excel. С помощью макрорекордера написать макрос, который устанавливал «Все границы» у выделенных ячеек. Цвет заливки в первой строке тех же ячеек установить оливковым 40 %, у остальных – 80 %.

Задание 2. Microsoft Word. С помощью макрорекордера написать макрос, который вставлял таблицу умножения для чисел до 5 и заполнял её.

1	2	3	4	5
2	4	6	8	10
3	6	9	12	15
4	8	12	16	20
5	10	15	20	25

Рис. 3 Пример таблицы

Лабораторная работа №2

Знакомство с системой VBA. Структура редактора VBA

Тема и цель работы

Знакомство с интерфейсом редактора VBA. Рассмотрение структуры кода на примере кода простого макроса MS Excel.

Запуск редактора VBA

Все приложения Office 2010 используют ленту. Одной из вкладок на ленте является вкладка **Разработчик** (рис. 4), на которой можно вызвать редактор Visual Basic и другие инструменты разработчика. Поскольку в Office 2010 вкладка **Разработчик** не показана по умолчанию, необходимо вывести ее на экран, выполнив следующую процедуру.

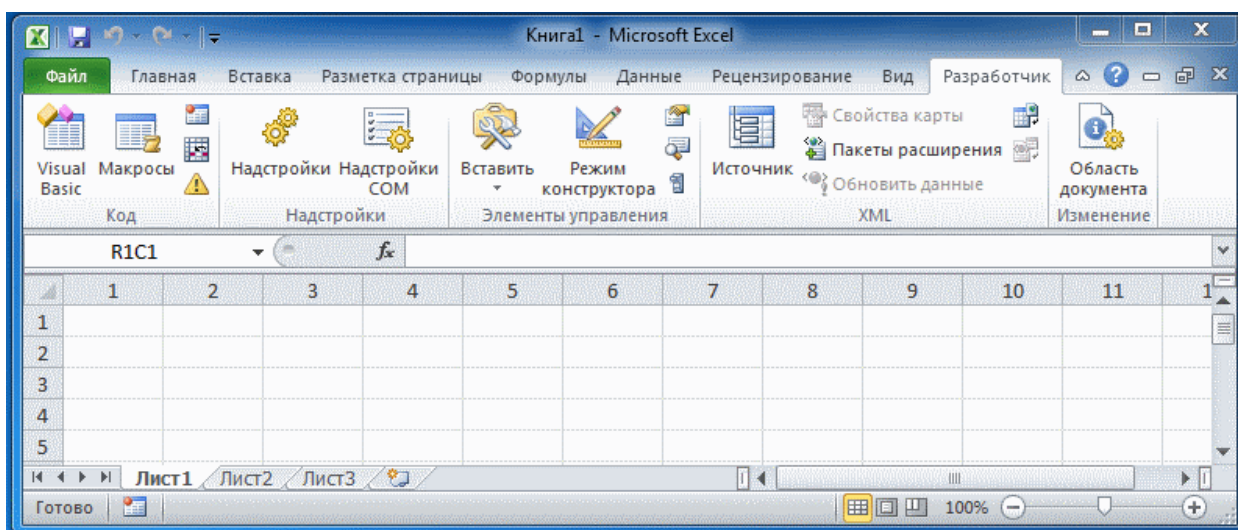


Рис. 4 Вкладка **Разработчик** на ленте в Excel

На вкладке **Файл** выбрать **Параметры**, чтобы открыть диалоговое окно **Параметры Excel**. Щелкнуть **Настройка ленты** в левой части диалогового окна. В разделе **Выбрать команды**, расположенном слева в окне, выбрать **Часто используемые команды**. В разделе **Настройка ленты**, который находится справа в диалоговом окне, выбрать **Основные вкладки**, а затем установить флажок **Разработчик**.

Также Редактор VBA можно открыть при помощи сочетания клавиш <ALT+F11>. Возвратиться из редактора VBA в рабочую книгу можно нажатием кнопки **Вид–Microsoft Excel (View–Microsoft Excel)**. Интерфейс VBA состоит из следующих основных компонентов: окно проекта, окно свойств, окно редактирования кода, окна форм, меню и панели инструментов (рис. 5).

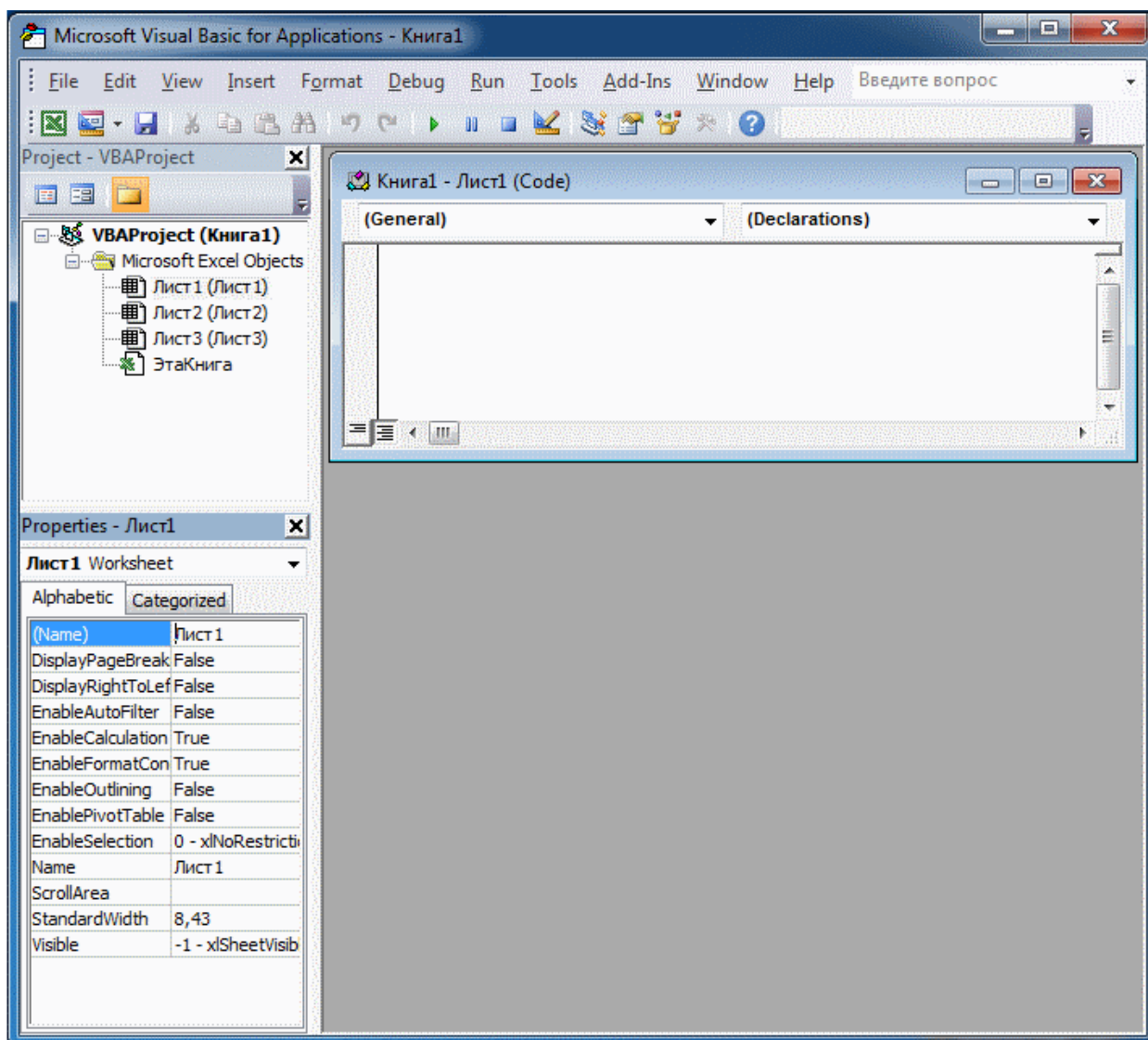


Рис. 5 Редактор VBA

Проблемы безопасности

Нажмите кнопку **Безопасность макросов**, чтобы определить, какие макросы могут выполняться и при каких условиях. Хотя неконтролируемый код макроса может серьезно повредить компьютер, условия безопасности,

запрещающие выполнять полезные макросы, могут серьезно ухудшить производительность работы. Безопасность макросов – это сложный и важный вопрос, в котором следует разобраться при работе с макросами Excel.

Необходимо помнить, что если при открытии книги, содержащей макрос, между лентой и листом появляется строка **Предупреждение системы безопасности: запуск макросов отключен**, можно нажать кнопку **Включить содержимое**, чтобы включить макрос.

Кроме того, в качестве мер безопасности, нельзя сохранить макрос в формате файлов Excel, используемом по умолчанию (XLSX-файлы), вместо этого макрос должен быть сохранен в файл со специальным расширением, XLSM-файл.

Окно проекта (Project)

Окно проекта в редакторе VBA активизируется выбором команды **Вид, Окно проекта** (View, Projectexplorer). В окне проекта (Project – VBAProject) представлена иерархическая структура файлов форм и модулей текущего проекта (рис. 6).

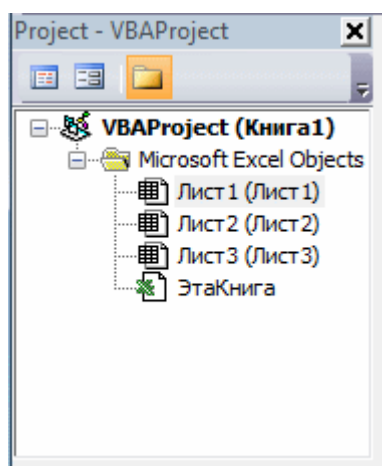


Рис. 6 Окно проекта

В проекте автоматически создается модуль для каждого рабочего листа и для всей книги. Кроме того, модули создаются для каждой пользовательской формы, макросов и классов. По своему предназначению модули делятся на два типа: модули объектов и стандартные. К стандартным модулям относятся те, которые содержат макросы. Такие модули

добавляются в проект командой **Вставка –Модуль(Insert–Module)**. К модулям объектов относятся модули, связанные с рабочей книгой, рабочими листами, формами, и модули класса.

Формы создаются командой **Вставка –UserForm (Insert–UserForm)**, а модули класса – командой **Вставка –Модуль класса(Insert–Module)**. По мере создания, добавления и удаления файлов из проекта эти изменения отображаются в окне проекта. Отметим, что удаление файла из окна проекта производится выбором значка файла с последующим выполнением команды **Файл –Удалить(File–Delete)**.

В окне проекта выводится проект всех открытых рабочих книг. Это позволяет легко копировать формы и коды из одного проекта в другой, что убыстряет процесс создания новых приложений.

Окно свойств (Properties)

В окне свойств отображаются основные параметры свойств выбранной формы или элемента управления (рис. 7). Для отображения этого окна надо либо щелкнуть кнопку **Properties Window**, либо выбрать команду **View – Properties Window**, либо нажать клавишу <F4>.

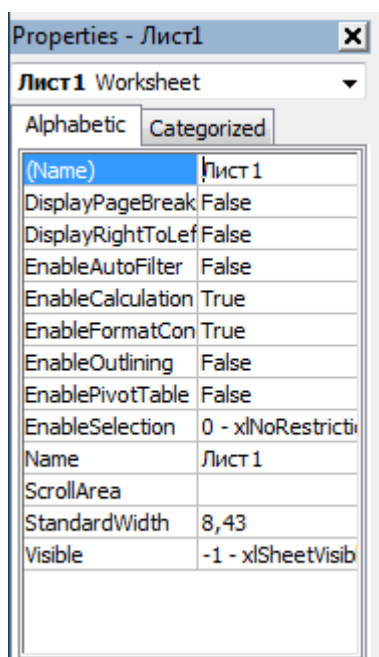


Рис. 7 Окно свойств

В верхней части окна свойств можно из раскрывающегося списка выбрать как форму, так и любой элемент на ней. Основная часть окна свойств состоит из списка свойств выбранного элемента, каждое из которых можно изменить, при необходимости, или с клавиатуры, или выбрать одно из значений выбранного свойства из раскрывающегося списка.

Окно редактирования кода

Окно редактирования кода (рис. 8) служит в качестве редактора для ввода и изменения кода процедур приложения. Код внутри модуля организован в виде отдельных разделов для каждого объекта, программируемого в модуле.

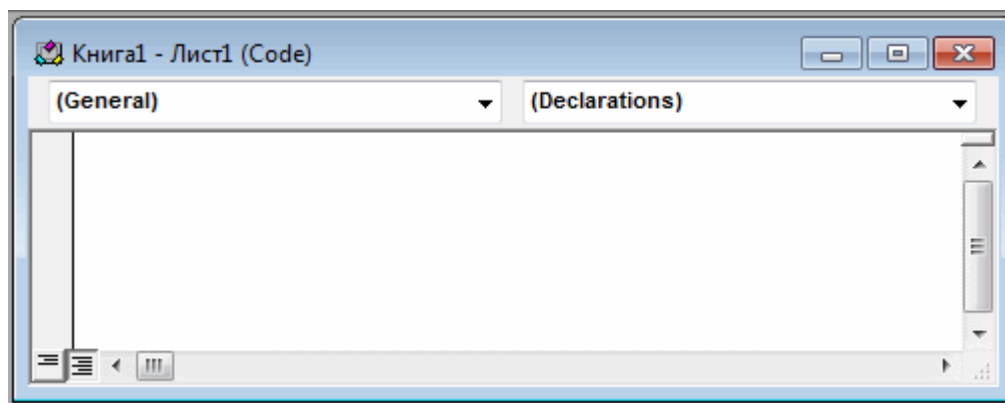


Рис. 8 Окно редактирования кода

В окне редактирования доступны два режима представления кода: просмотр отдельной процедуры и всего модуля. Переключение режимов работы окна редактирования кода осуществляется выбором одной из двух кнопок в нижнем левом углу окна редактирования кода, либо установкой или снятием флажка **Просмотр всего модуля (Default to Full Module View)** вкладки **Редактор (Editor)** диалогового окна **Параметры (Options)**, отображаемого на экране командой **Инструменты–Параметры (Tools–Options)**.

Два раскрывающихся списка в верхней части окна редактора кода облегчают ориентацию в процедурах. Левый раскрывающийся список позволяет выбрать управляющий элемент или форму, а правый – содержит

список событий, допустимых для выбранного в левом списке объекта. Отметим, что при выборе элемента управления в форме посредством двойного щелчка или перемещении указателя на элемент управления и нажатии кнопки **Программа (View Code)** открывается окно редактирования кода как раз в том месте, где располагается процедура, связанная с этим элементом управления. Обратный переход от процедуры к объекту управления быстрее всего осуществить нажатием кнопки **Объект (View Object)**.

Интеллектуальные возможности редактора кода

Написание программ существенно облегчается за счет способности редактора кода автоматически завершать написание операторов, свойств и параметров. При написании кода редактор сам предлагает пользователю список компонентов, логически завершающих вводимую пользователем инструкцию. Например, набирая код `Range ("A1") .` после ввода точки на экране отобразится список компонентов (рис. 9), которые логически завершают данную инструкцию. Двойной щелчок на выбранном элементе из этого списка или нажатие клавиши **<Tab>** вставляет выбранное имя в код программы.

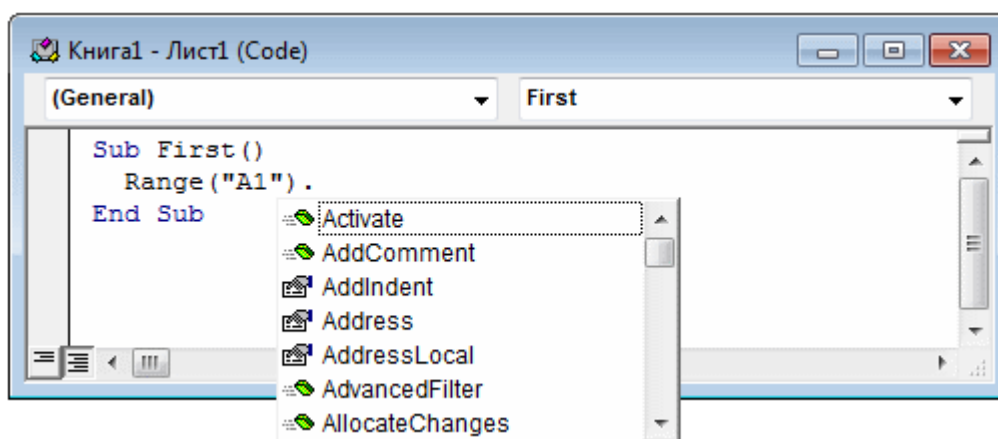


Рис. 9 Список компонентов

Автоматическое отображение списка компонентов происходит только при установленном флажке **Список компонентов (Auto List Members)** вкладки **Редактор (Editor)** диалогового окна **Параметры (Options)**,

отображаемого на экране после выбора команды **Инструменты – Параметры (Tools–Options)**.

Список компонентов можно выводить на экран нажатием комбинации клавиш **<Ctrl+J>**, при этом список отображается как при установленном, так и при снятом флажке **Список компонентов (Auto List Members)** вкладки **Редактор (Editor)** диалогового окна **Параметры (Options)**.

Отображение списка компонентов, логически завершающих вводимую инструкцию, является одним из интеллектуальных качеств редактора кода. Этим качеством интеллектуальные ресурсы редактора кода не исчерпываются. Другим его такого рода качеством является автоматическое отображение на экране сведений о процедурах, функциях, свойствах и методах после набора их имени (рис. 10).

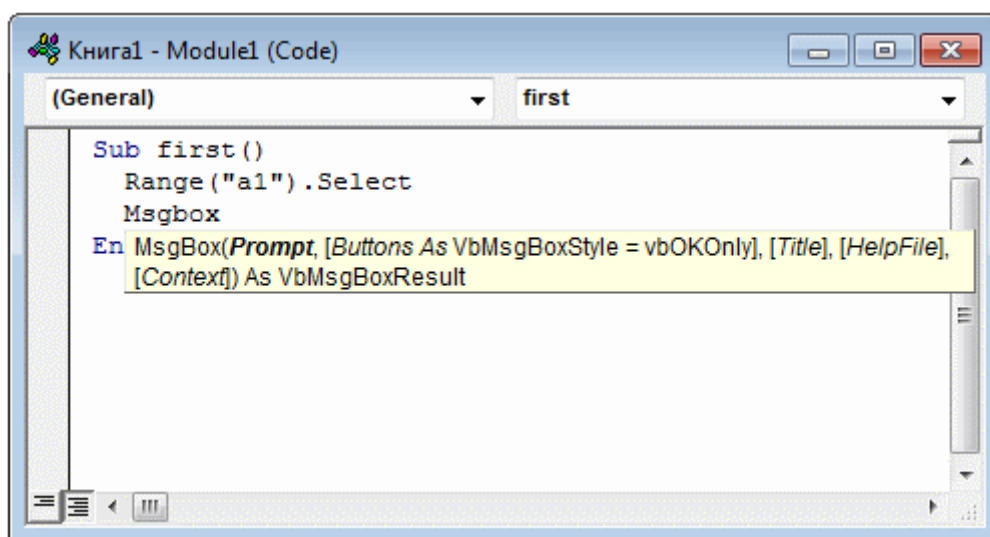


Рис. 10 Отображаемые сведения о вводимой процедуре

Автоматическое отображение на экране сведений о процедурах, функциях, свойствах и методах после ввода их имени происходит только при установленном флажке **Краткие сведения (Auto Quick Info)** вкладки **Редактор (Editor)** диалогового окна **Параметры (Options)**, отображаемого на экране после выбора команды **Инструменты–Параметры (Tools–Options)**.

Описанную выше всплывающую подсказку можно также выводить на экран нажатием комбинации клавиш **<Ctrl+I>**. При этом всплывающая

подсказка отображается как при установленном, так и при снятом флажке **Краткие сведения** вкладки **Редактор** диалогового окна **Параметры (Options)**.

Редактор кода также производит автоматическую проверку синтаксиса набранной строки кода сразу после нажатия клавиши <Enter>. Если после набора строки и нажатия клавиши <Enter> строка выделяется красным цветом, то это как раз и указывает на наличие синтаксической ошибки в набранной строке. Эту ошибку необходимо найти и исправить. Кроме того, если установлен флажок **Проверка синтаксиса (Auto Syntax Check)** вкладки **Редактор (Editor)** диалогового окна **Параметры (Options)**, отображаемого на экране посредством выбора команды **Инструменты–Параметры (Tools–Options)**, помимо выделения красным цветом фрагмента кода с синтаксической ошибкой, на экране отображается диалоговое окно, поясняющее, какая возможная ошибка произошла.

Редактор кода обладает еще одной интеллектуальной возможностью, увеличивающей эффективность работы пользователя. Если курсор расположить на ключевом слове языка VBA, имени процедуры, функции, свойства или метода и нажать клавишу <F1>, то на экране появится окно со справочной информацией об этой функции.

Окно Просмотр объектов (Object Browser)

Окно **Просмотр объектов (Object Browser)** вызывается командой **Вид–Просмотр объектов (View–Object Browser)** или нажатием кнопки **Просмотр объектов (Object Browser)** (рис. 11). В этом окне приведен список всех объектов, которые имеются в системе и которые можно использовать при создании проекта.

Окно **Просмотр объектов (Object Browser)** состоит из трех основных частей:

1. Раскрывающегося списка **Проект/Библиотека (Project/Library)** в левом верхнем углу окна. В этом раскрывающемся списке можно выбрать

различные проекты и библиотеки объектов. В частности, библиотеки объектов Excel, VBA, Office и VBAProject (объекты пользовательского проекта).

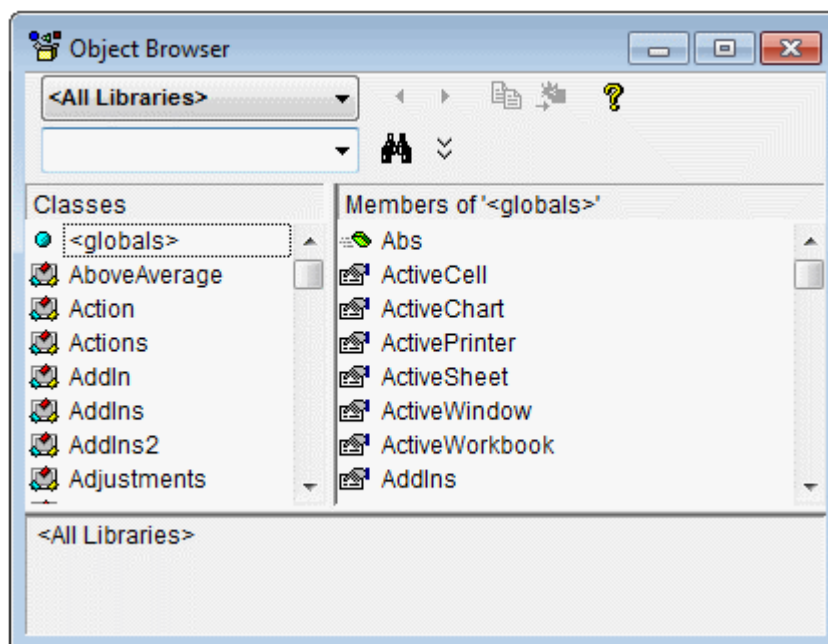


Рис. 11 Окно Просмотр объектов

Выбор в списке строки **Все библиотеки (All Libraries)** отображает список объектов всех библиотек.

2. Списка Классы (Classes). После выбора из раскрывающегося списка Проект/Библиотека (Project/Library) просматриваемой библиотеки, например, VBA, все классы объектов выбранной библиотеки выводятся в списке Классы (Classes).

3. Списка Компоненты (Members). После выбора класса из списка Классы (Classes) просматриваемой библиотеки, например, FileSystem, все компоненты выбранного класса выводятся в списке Компоненты (Members). При выделении строки в этом списке в нижней части окна Просмотр объектов (Object Browser) приводится дополнительная информация о выбранном компоненте. Кроме того, если нажать на кнопку Справка (Help), расположенную на панели инструментов в правой верхней части окна Просмотр объектов (Object Browser), то на экране отобразится окно

Справочник Visual Basic (Microsoft Visual Basic Help) с подробной информацией о выделенном компоненте.

Структура программ на VBA

А теперь подробнее рассмотрим следующие понятия. Программы на VBA хранятся в проектах. Проект содержит модули различных типов, а модули включают различные процедуры.

Проект может содержать несколько модулей. Имеется три типа модулей:

- *стандартные модули* – это модули, в которых можно описать доступные во всем проекте процедуры;

- *модули класса* содержат описание объекта, который является членом класса. Процедуры, написанные в модуле класса, используются только в этом модуле. Среди модулей класса выделяют модули форм и отчетов, которые связаны с конкретной формой или отчетом, и Модули форм и отчетов часто содержит процедуры обработки событий, которые срабатывают в ответ на событие в форме или отчете. Процедуры обработки событий используются для управления поведением форм и отчетов и их реакцией на действия пользователя типа щелчка мыши на кнопке.

Модули содержат описания и процедуры – наборы описаний и инструкций, сгруппированных для выполнения. Существует три типа процедур:

- процедура *Sub* – набор команд, с помощью которого можно решить определенную задачу. При ее запуске выполняются команды процедуры, а затем управление передается в приложение пакета MSOffice или процедуру, которая вызвала данную процедуру.

- процедура *Function* (функция) также представляет собой набор команд, который решает определенную задачу. Различие заключается в том, что такие процедуры обязательно возвращают значение, тип которого можно описать при создании функции.

- процедура *Property* используется для ссылки на свойство объекта. Данный тип процедур применяется для установки или получения значения пользовательских свойств форм и модулей.

Окно редактирования форм (UserForm)

Для создания диалоговых окон, разрабатываемых приложений в VBA, используются формы. Редактор форм является одним из основных инструментов визуального программирования. Форма в проект добавляется с помощью команды **Вставка–Форма (Insert–UserForm)**. В результате на экран выводится незаполненная форма с панелью инструментов **Панель элементов (Toolbox)** (рис. 12).

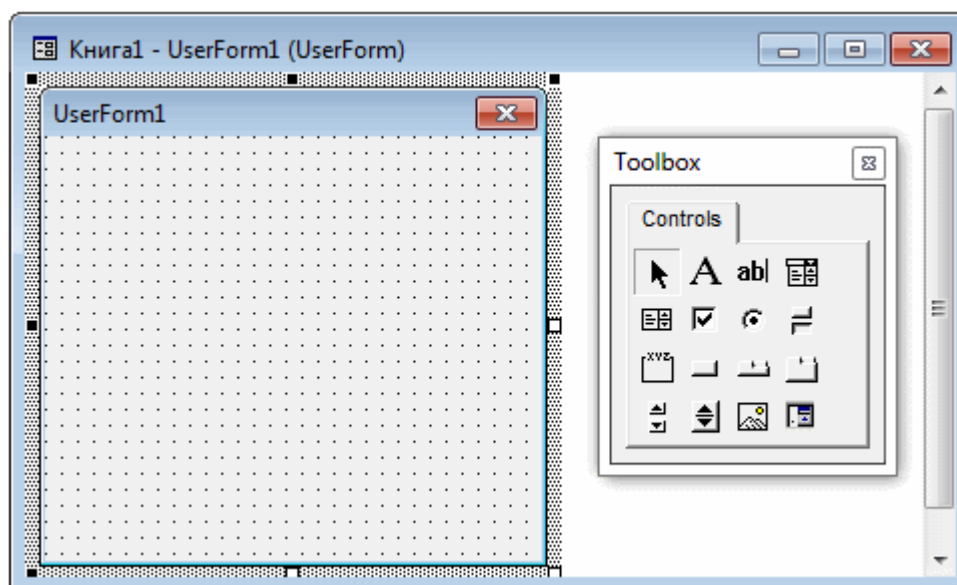


Рис. 12 Окно редактирования форм и панель инструментов

Используя панель инструментов **Панель элементов** из незаполненной формы, можно сконструировать любое требуемое для приложения диалоговое окно. Размещение нового управляющего элемента в форме осуществляется следующей последовательностью действий:

1. Щелкнуть значок того элемента, который необходимо разместить в форме.
2. Поместить указатель мыши на то место, где будет располагаться управляющий элемент.

3. Нажать левую кнопку мыши и, не отпуская ее, растянуть появившийся прямоугольник до требуемых размеров.

4. Отпустить кнопку мыши. Элемент управления на нужном месте создан.

Размеры формы и расположенных на ней элементов управления можно изменять. Технология изменения размеров стандартная для Windows: выделить изменяемый элемент, поместить указатель мыши на одном из размерных маркеров и протащить его при нажатой левой кнопки мыши так, чтобы объект принял требуемые размеры. Окно редактирования форм поддерживает операции буфера обмена.

Таким образом, можно копировать, вырезать и вставлять элементы управления, расположенные на поверхности формы. Для облегчения размещения и выравнивания элементов управления используется сетка. Активизировать ее можно с помощью вкладки **Общие (General)** диалогового окна **Параметры (Options)**, вызываемого командой **Сервис–Параметры (Tools–Options)**, там же устанавливается шаг сетки. Кроме того, команды меню **Формат (Format)** автоматизируют и облегчают процесс выравнивания элементов управления как по их взаимному местоположению, так и по размерам (рис. 13).

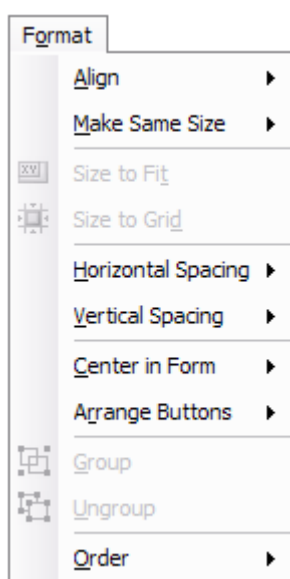


Рис. 13 Команды меню Формат

Задания на лабораторную работу

Задание 1. Открыть и проанализировать код VBAмакросов, созданных в предыдущей лабораторной работе.

Задания на самостоятельную работу

Задание 1. Microsoft Excel. Составить таблицу значений синуса и косинуса для чисел от $-1,0$ до $1,0$ с шагом $0,1$. Записать макрос, заполняющий формулу только для первой строки. Открыть созданный макрос и добавить строку (заменив соответствующие адреса ячеек)

```
Selection.AutoFill Destination:=Range("B1:C21"),  
Type:=xlFillDefault
```

Выполнить полученный макрос и проанализировать результат.

Лабораторная работа №3

Типы данных и переменные в Visual Basic

Тема и цель работы

Типы данных и объявление переменных в Visual Basic. Операции, выражения, операторы. Приобрести навыки программирования с использованием встроенных функций ввода/вывода.

Теоретический материал, для освоения темы

Представление данных в памяти

Данные— величины, обрабатываемые программой. Имеется три основных вида данных: **константы, переменные и массивы**.

Константы—это данные, которые зафиксированы в тексте программы и не изменяются в процессе ее выполнения. Константы представляются в виде лексем, изображающих фиксированные числовые, логические, символьные или строковые значения.

Числовые константы могут быть целыми, вещественными (с фиксированной или плавающей точкой) и перечислимыми.

Целые константы могут быть десятичными, восьмеричными и шестнадцатеричными. Десятичная целая константа определена как последовательность десятичных чисел, начинающаяся не с нуля, если это не число нуль. Восьмеричные константы в Visual Basic for Application начинаются с префикса &O и содержат числа от 0 до 7. Шестнадцатеричные числа начинаются с префикса &H и содержат числа от 0 до 9 и латинские буквы от A до F.

Примеры констант: 123, &O247, &H1F.

Вещественные константы записываются в десятичной системе счисления и в общем случае содержат целую часть (десятичная целая

константа), десятичную точку, дробную часть (десятичная целая константа), признак (символ) экспоненты E и показатель десятичной степени (десятичная целая константа, возможно со знаком).

Примеры констант: 123.456, 3.402823E38.

Перечислимые константы – это набор обычных целочисленных констант. Перечисляемый набор может содержать конечный набор уникальных целых значений, каждое из которых имеет особый смысл в текущем контексте. Перечисляемые наборы являются удобным инструментом, обеспечивающим выбор из ограниченного набора параметров. Например, если пользователь должен выбрать цвет из списка, то можно установить соответствие: черный = 0, белый = 1 и т.д.

Логические (булевы) константы могут иметь лишь одно из двух значений: **да** (истина, **TRUE**), **нет** (ложь, **FALSE**).

Символьные и строковые константы. В отличие от большинства языков программирования, где существуют отдельно символьные (содержащие один символ алфавита) и строковые (массив символов) константы, в VBA существуют только строковые, имеющие два типа значений:

- Строки переменной длины, которые могут содержать до приблизительно 2 миллиардов (2^{31}) символов.
- Строки постоянной длины, которые могут содержать от 1 до приблизительно 64К (2^{16}) символов.

Примеры строковых констант: "abcde", "информатика", "" (пустая строка).

Типы данных

Тип данных определяет, каким образом биты данных, представляющие конкретное значение, хранятся в памяти ПК. В каждом языке программирования имеется свой фиксированный набор базовых типов данных. В VBA имеются следующие типы данных (таблица 1).

Таблица 1 – Типы данных

Тип данных	Размер	Диапазон значений
Byte (байт)	1 байт	От 0 до 255.
Boolean (логический)	2 байт	True или False.
Integer (целое)	2 байт	От -32 768 до 32 767
Long (длинное целое)	4 байт	От -2 147 483 648 до 2 147 483 647
Single (с плавающей точкой обычной точности)	4 байт	От -3,402823E38 до -1,401298E-45 для отрицательных значений; от 1,401298E-45 до 3,402823E38 для положительных значений
Double (с плавающей точкой двойной точности)	8 байт	От -1,79769313486232E308 до -4,94065645841247E-324 для отрицательных значений; от 4,94065645841247E-324 до 1,79769313486232E308 для положительных значений
Currency (денежный)	8 байт	От -922 337 203 685 477,5808 до 922 337 203 685 477,5807
Decimal (масштабируемое целое)	14 байт	+/-79 228 162 514 264 337 593 543 950 335 без дробной части; +/-7,9228162514264337593543950335 с 28 знаками справа от запятой; минимальное ненулевое значение имеет вид +/-0,0000000000000000000000000000001
Date (даты и время)	8 байт	От 1 января 100 г. до 31 декабря 9999 г.
Object (объект)	4 байт	Любой указатель объекта
String (строка переменной длины)	10 байт + длина строки	От 0 до приблизительно 2 миллиардов
String (строка постоянной длины)	Длина строки	От 1 до приблизительно 65 400
Variant (числовые подтипы)	16 байт	Любое числовое значение вплоть до границ диапазона для типа Double
Variant (строковые подтипы)	22 байт + длина строки	Как для строки (String) переменной длины
Тип данных, определяемый пользователем (с помощью слова Type)	Объем определяется элементами	Диапазон каждого элемента определяется его типом данных

Некоторые характерные для VBA типы данных

Byte – Массивы данного типа служат для хранения двоичных данных, например, изображений. Использование данного типа предохраняет двоичные данные во время преобразования формата.

Boolean– для хранения логических (булевых) значений. По умолчанию значением булевской переменной является **False**– ложь.

Currency– для хранения чисел с дробной частью до четырех цифр и целой частью до 15 цифр, то есть данных с фиксированной десятичной точкой, удобных для денежных вычислений. Числа с плавающей десятичной точкой (**Single**, **Double**) имеют больший диапазон значений, но могут приводить к ошибкам округления.

Date – используется для хранения как даты, так и времени в виде чисел с плавающей точкой. Дата может находиться в диапазоне от 1 января 100 года до 31 декабря 9999 года, а время в интервале от 0:00:00 до 23:59:59. Значения даты могут быть представлены в любом распознаваемом формате и должны ограничиваться знаками "#". Например: #01/01/2011#, #01-01-2011#.

Decimal– в версии 5.0 поддерживается использование типа данных **Decimal** только в пределах типа **Variant**, т.е. невозможно описать переменную с типом **Decimal**. Пользователь, однако, имеет возможность создать переменную типа **Variant**с подтипом **Decimal**с помощью функции **CDec**.

Object– поскольку VBA является объектно-ориентированным языком, в нем можно манипулировать различными объектами, адрес расположения которых в памяти (указатели) имеют этот тип.

String– по умолчанию данные строкового типа имеют переменную длину и могут удлиняться или укорачиваться. Однако такие строки занимают на 10байт памяти больше, поэтому можно объявить строки фиксированной длины, явно указав количество символов. Если количество символов будет

меньше объявленного, то свободные места заполняются пробелами, при попытке занесения большего количества символов лишние отбрасываются.

Variant– может быть использован для хранения данных всех базовых типов без выполнения преобразования (приведения) типов. Применение данного типа позволяет выполнять операции, не обращая внимания на тип данных, которые они содержат. Удобен для объявления переменных, тип которых заранее неизвестен. Переменные этого типа могут содержать специальные значения: Empty, Null, Error.

Идентификаторы, переменные, массивы

Имена (идентификаторы) –используются для обозначения объектов программы (переменных, массивов, процедур и др.). В VBA имена констант, переменных и процедур должны удовлетворять следующим требованиям:

- должны начинаться с буквы;
- не могут содержать точки и символов объявления типа;
- не могут быть длиннее 255 символов. Длина имен объектов не должна превышать 40 символов.
- не могут быть ключевыми словами (именами операций, операторов, встроенных функций).

Переменные представляют собой зарезервированное место в памяти ПК для хранения значения. Переменные обозначаются именами – словами, используемыми для ссылки на значение, которое содержит переменная, и характеризуются типом, определяющим вид данных, которые можно хранить в переменной. Переменные могут изменять свои значения в ходе выполнения программы. Объявить переменную – значит заранее сообщить программе о ее существовании. Объявление переменной производится специальным оператором. Одновременно с объявлением переменной после ее имени можно записать ключевое слово **As**, после которого задается тип переменной.

Операции, выражения, операторы

Операции. В VBA существуют следующие типы операций:

- **арифметические** операции, используемые для выполнения математических вычислений: \wedge , $*$, $/$, \backslash , **Mod**, $+$, $-$. Здесь \backslash - Возвращает результат целого деления двух чисел, **Mod**–возвращает остаток при целом делении двух чисел (значение по модулю).

- операции **сравнения**, используемые для выполнения операций сравнения

- $<$, $>$, $<=$, $>=$, $=$, $<>$;

- **логические** операции, используемые для выполнения логических операций

And – Возвращает результат конъюнкции (логического И) для двух выражений с операциями сравнения, либо выполняет поразрядное сравнение двух числовых выражений (таблица 2).

Таблица 2 – Результат операции And

0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Eqv – Используется для проверки логической эквивалентности двух выражений с операциями сравнения, либо выполняет поразрядное сравнение двух числовых выражений (таблица 3).

Таблица 3 – Результат операции Eqv

0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Imp – Выполняет операцию логической импликации для двух выражений с операциями сравнения, либо выполняет поразрядное сравнение двух числовых выражений (таблица 4).

Таблица 4 – Результат операции Imp

0	0	1
0	1	1
1	0	0
1	1	1

Not – Выполняет над выражением операцию логического отрицания, а также поразрядное изменение значений каждого разряда переменной (таблица 5).

Таблица 5 – Результат операции Not

0	1
1	0

Or – Выполняет операцию логического ИЛИ (сложения) для двух выражений (таблица 6).

Таблица 6 – Результат операции Or

0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Xor – Выполняет операцию исключающего ИЛИ для двух выражений (таблица 7).

- операция **конкатенации** символьных значений друг с другом с образованием одной длинной строки:

&–используется для слияния двух строковых выражений.

Таблица 7 – Результат операции Хор

0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Выражения– предназначены для выполнения необходимых **вычислений**, состоят из констант, переменных, функций (например, $\exp(x)$), объединенных знаками операций.

Выражения записываются в виде **линейных последовательностей символов** (без подстрочных и надстрочных символов и т.д.), что позволяет вводить их в компьютер, последовательно нажимая на соответствующие клавиши клавиатуры.

Различают выражения **арифметические, логические и строковые**.

- **Арифметические выражения служат для определения одного числового значения.** Например, $(1+\sin(x))/2$. Значение этого выражения при $x=0$ равно 0.5, а при $x=\pi/2$ – единице.

- **Логические выражения описывают некоторые условия, которые могут удовлетворяться или не удовлетворяться.** Таким образом, логическое выражение может принимать только два значения – "**истина**" или "**ложь**" (да или нет). Рассмотрим в качестве примера логическое выражение $x*x + y*y < r*r$, определяющее принадлежность точки с координатами (x,y) внутренней области круга радиусом r с центром в начале координат. При $x=1, y=1, r=2$ значение этого выражения – "**истина**", а при $x=2, y=2, r=1$ – "**ложь**".

- **Значения строковых выражений – тексты.** В них могут входить литерные константы, литерные переменные и литерные функции, разделенные знаком операции сцепки. Например, $A \& B$ означает присоединение строки B к концу строки A . Если $A = \text{"куст"}$, а $B = \text{"зеленый"}$, то значение выражения $A\&B$ есть "*куст зеленый*".

Операторы (команды). Оператор – это наиболее крупное и содержательное понятие языка: **каждый оператор представляет собой**

законченную фразу языка и определяет некоторый вполне законченный этап обработки данных. В состав операторов входят:

- ключевые слова;
- данные;
- выражения и т.д.

Операторы подразделяются на исполняемые и неисполняемые. **Неисполняемые** операторы предназначены для описания данных и структуры программы, а **исполняемые** – для выполнения различных действий (например, оператор присваивания, операторы ввода и вывода, условный оператор, операторы цикла, оператор процедуры и др.).

Операторы описания

Объявление переменной производится одним из операторов **Dim**, **Static**, **Private**, **Public**, за которым следует имя переменной и необязательная часть с ключевым словом **As**, после которого задается тип переменной, например **Dim name [As type]**. Оператор **Public** используется только вне модуля, в его общей части и делает описываемую переменную доступной из всех процедур всех модулей проекта. Оператор **Private** служит для объявления переменной уровня модуля, доступной только процедурам данного модуля. Можно использовать также оператор **Dim**, но применение **Private** предпочтительнее как противоположное **Public**.

Переменные могут быть объявлены внутри процедуры операторами **Dim** или **Static**. Такие переменные называют также локальными, поскольку доступны только в той процедуре, в которой они объявлены. Данное свойство (область видимости) позволяет использовать одинаковые имена переменных в разных процедурах, не опасаясь конфликтов или случайных изменений значений переменных. Время жизни локальных переменных, объявленных с помощью оператора **Dim** равно времени работы процедуры и по ее окончании значения таких переменных теряются.

Переменные, объявленные с помощью оператора **Static**, сохраняют свои значения в течение всего времени выполнения приложения. При повторном входе в процедуру, где описана такая переменная, ее значение сохраняется.

Операторы **Public** и **Private** можно применять при описании констант и процедур, что позволяет указать их область видимости.

Операторы присваивания

Инструкция **Let** присваивает значение выражения переменной или свойству:

[Let] имяПеременной = выражение

Явное использование ключевого слова **Let** обязательно.

Значение выражения может быть присвоено переменной, только если оно имеет совместимый с этой переменной тип данных. Невозможно присвоить строковое выражение числовой переменной или числовое выражение строковой переменной. Такая попытка приведет к ошибке во время компиляции.

Для ввода значений переменных в программу применяют функцию **InputBox(сообщение[, заголовок] [, значение по умолчанию] [, координата x] [, координата y])**. Эта функция отображает диалоговое окно, содержащее окно ввода, кнопки ОК и Отмена, сообщение (подсказку для ввода) и (необязательно) заголовок окна, значение, вводимое по умолчанию, координаты окна по горизонтали и вертикали в твиках. Заметим, что функция **InputBox** всегда (даже при нажатии кнопки Отмена) возвращает значение строкового типа, поэтому вызов ее должен иметь вид:

```
name = InputBox("Введи адрес ячейки", "Ввод", "a1", 100, 200)
```

Для отображения значений переменных в режиме нормальной работы необходимо ввести в тело программы вызов функции **MsgBox(сообщение, [кнопки, заголовок])**. Эта функция отображает диалоговое окно, содержащее сообщение длиной до 1024 символов, в которое с помощью

операции конкатенации можно включить значение переменных, а также (необязательно) кнопки для реакции на отображения окна (по умолчанию только кнопка ОК) и заголовок окна (строковое выражение). Пример:

MsgBox "Значение val=" &val

Заметим, что VBA не имеет встроенных функций ввода/вывода в документ. Поэтому для вывода значений выражений и переменных в активный документ приходится создавать пользовательские процедуры.

Функции обработки строк

В VBA имеется несколько функций по работе со строковыми выражениями.

Функции **Asc(строка)** и **Chr(код)** позволяют получить ASCII-код начальной буквы строки и, наоборот, по ASCII-коду получить соответствующую букву. Для функции **Chr()** код может принимать значения от 0 до 255. Значения от 0 до 31 соответствуют управляющим кодам (например, **Chr(13)** вернёт символ перехода на новую строку). Для обозначения некоторых часто употребляемых клавиш в VBA имеются встроенные константы, например, для клавиши **<Enter>** – **vbCr**, для клавиши **<Tab>** – **vbTab**, для клавиши **<Backspace>** – **vbBack**.

Примеры:

```
debug.PrintAsc("F")
```

```
70
```

```
debug.PrintChr(97)
```

```
а
```

```
Msgbox "Этот текст расположен"&vbCr& "в две  
строки".
```

Функция **Len(строка)** определяет длину строки.

Пример:

```
debug.PrintLen("http://www.tusur.ru/")
```

```
20
```

Функции **Left(строка, количество)** и **Right(строка, количество)** возвращают подстроки, состоящие из заданного количества соответственно первых и последних символов данной строки. Функция **Mid(строка, позиция, количество)** возвращает подстроку, содержащую заданное количество символов, начиная с указанной позиции.

Пример:

```
debug.Print Left("http://www.tusur.ru", 4)
http
debug.Print Right("http://www.tusur.ru", 2)
ru
debug.Print Mid("http://www.tusur.ru", 12, 5)
tusur
```

Функции **InStr([старт], строка1, строка2, [сравнение])** и **InStrRev(строка1, строка2, [старт], [сравнение])** возвращают позицию первого вхождения строки2 в строку1, начиная соответственно с ее начала и с конца. Если вхождения нет, то возвращается 0. Параметр сравнение указывает способ сравнения строк, значения: 0 или **vbBinaryCompare** для двоичного сравнения, 1 или **vbTextCompare** для посимвольного сравнения без учета регистра.

```
debug.PrintInStr(1, "Microsoft Office", "office",
vbTextCompare)
11
debug.PrintInStr(1, "Microsoft Office", "office",
vbBinaryCompare)
0
```

Функции обработки даты и времени

В VBA имеется несколько функций даты и времени, которые позволяют производить самые разнообразные действия от определения текущей даты до сложения нескольких дат.

Функции **Date**, **Time** и **Now** возвращают значения типа **Variant (Date)**, содержащие соответственно текущие дату, время и одновременно дату и время.

Пример:

```
debug.Print Date
20.10.2011
debug.Print Time
13:18:02
debug.PrintNow
20.10.2011 13:18:02
```

Функции **Hour(время)**, **Minute(время)**, **Second(время)** и **Day(дата)**, **Month(дата)**, **Year(дата)** возвращают значения типа **Variant (Integer)**, являющиеся целыми числами, которые представляют собой соответственно час, минуту, секунду и день, месяц, год в значении даты.

Пример:

```
debug.Print Hour(Now) , Minute(Now) , Second(Now)
13                18                55
debug.Print Day(Now) , Month(Now) , Year(Now)
20                10                2011
```

Функция **DatePart(интервал, дата [, день_недели, неделя_года])** возвращает значение типа **Variant (Integer)**, содержащее указанную часть даты. Параметр интервал – строковое значение, обозначающее какой временной интервал должен быть найден, допустимые значения – "уууу"(год), "q" (квартал), "m" (месяц), "y" (день года), "d" (день месяца), "w" (день недели), "ww" (неделя), "h" (час), "m" (минута), "s" (секунда); параметр дата – дата, часть которой необходимо найти; параметры день_недели и неделя_года – необязательные параметры, указывающие первый день недели и первую неделю года.

Пример:

```
debug.PrintDatePart("w", #01-01-2011#)
```

Функция **DateDiff(интервал, дата1, дата2 [, день_недели, неделя_года]** возвращает значение типа **Variant (Long)**, содержащее временной интервал между двумя датами. Параметр интервал – строковое значение, обозначающее какой временной интервал необходимо различать, допустимые значения – "уууу" (год), "q" (квартал), "m" (месяц), "y" (день года), "d" (день месяца), "w" (день недели), "ww" (неделя), "h" (час), "m" (минута), "s" (секунда); параметры дата1 и дата2 – две даты, разность между которыми необходимо найти; параметры день_недели и неделя_года – необязательные параметры, указывающие первый день недели и первую неделю года.

Пример:

```
debug.PrintDateDiff("уууу", #01-10-2000#, #01-09-2011#)
```

11

Функция **DateAdd(интервал, количество, дата)** возвращает значение типа **Variant (Date)**, содержащее дату, которой добавлено указанное количество времени. Параметр интервал – строковое значение, обозначающее какой временной интервал необходимо добавить, допустимые значения – "уууу"(год), "q" (квартал), "m" (месяц), "y" (день года), "d" (день месяца), "w" (день недели), "ww" (неделя), "h" (час), "m" (минута), "s" (секунда); параметр количество – число, обозначающее количество времени, которое необходимо добавить к параметру дата.

Пример:

```
debug.PrintDateAdd("уууу", 5, #01-10-2000#)
10.01.2005
```

Некоторые функции проверки типов

Функции проверки типов необходимы, когда нужно определить, является ли значение переменной значением необходимого типа (таблица 8).

Таблица 8 – Функции проверки типов

Функция	Проверяемый тип
IsArray	если переменная является массивом – возвращает True, иначе – False
IsDate	если переменная содержит дату – возвращает True, иначе – False
IsEmpty	была ли переменная инициализирована – возвращает True, иначе – False
IsNull	если переменная содержит какое-либо значение – возвращает True, иначе – False
IsNumeric	если переменная является числом – возвращает True, иначе – False

Функции преобразования типов

Таблица 9 – Функции проверки типов

Функция	Возвращаемый тип
CBool	Boolean
CByte	Byte
CCur	Currency
CDate	Date
CDbl	Double
CDec	Decimal
CInt	Integer
CLng	Long
CSng	Single
CVar	Variant
CStr	String

Форматирование значений разных типов

Функция **Format(выражение [, формат, день_недели, неделя_года])** возвращает значение типа **Variant (String)**, содержащее выражение, отформатированное согласно заданному формату; параметры **день_недели** и **неделя_года** – необязательные параметры, указывающие первый день недели и первую неделю года.

В таблице 9 перечислены некоторые форматы для представления значений.

Таблица 10 – Форматы для представления значений

Формат	Описание
1	2
General Number	Число без разделителя тысяч
Currency	Число в денежном формате, используя настройки операционной системы
Fixed	Число, у которого отображается хотя бы одна цифра слева и две справа от десятичного символа
Standard	Число, у которого отображается хотя бы одна цифра слева, две справа от десятичного символа и разделитель тысяч
Percent	Число в процентном формате с двумя цифрами справа от десятичного символа
Scientific	Число в формате с плавающей точкой
Yes / No	No, если число равно 0, Yes в противном случае
True / False	False, если число равно 0, True в противном случае
On / Off	Off, если число равно 0, On в противном случае
General Date	Отображает дату или время
Long Date	Дата в полном формате
Medium Date	Дата в обычном формате

Продолжение таблицы 10

1	2
Short Date	Дата в сокращенном формате
Long Time	Время с часами, минутами и секундами
Medium Time	Время с часами и минутами в 12-часовом формате
Short Time	Время с часами и минутами в 24-часовом формате

Примеры:

```
debug.Print Format(456789.0123, "General Number")
```

```
456789,0123
```

```
debug.Print Format(456789.0123, "Currency")
```

```
456 789,01p.
```

```
debug.Print Format(456789.0123, "Fixed")
```

```
456789,01
```

```
debug.Print Format(456789.0123, "Standard")
```

```
456 789,01
```

```
debug.Print Format(456789.0123, "Scientific")
```

```
4,57E+05
```

```
debug.Print Format(#01-01-2011#, "General Date")
```

```
01.01.2011
```

```
debug.Print Format(#01-01-2011#, "Long Date")
```

```
1 Январь2011 г.
```

```
debug.Print Format(#01-01-2011#, "Medium Date")
```

```
01-январь-11
```

```
debug.Print Format(#01-01-2011#, "Short Date")
```

```
01.01.2011
```

```
debug.Print Format(#13:50:50#, "Long Time")
```

```
13:50:50
```

```
debug.Print Format(#13:50:50#, "Medium Time")
```

```
01:50
```

```
debug.Print Format(#13:50:50#, "Short Time")
```

13:50

Если же нужного формата нет, можно настроить вид отображения выводимого значения при помощи пользовательских форматов с использованием специальных символов "0", "#", "%", ",", ":", "/", ("E+", "E-", "e+", "e-"), ("d", "m", "s"), ("h", "m", "s").

Примеры:

```
debug.Print Format(125 / 2, "###.###")
```

62,5

```
debug.Print Format(125 / 2, "000.000")
```

062,500

```
debug.Print Format(125 / 2, "#.##e+##")
```

6,25e+1

```
debug.Print Format(#01-01-2011#, "dd/mm/yy")
```

01.01.11

```
debug.Print Format(#13:50:50#, "hh:mm:ss")
```

13:50:50

Для форматирования чисел в VBA имеется отдельная функция **FormatNumber(число [, число_знаков, ведущий_ноль, отрицательные, группировать])**, где **число** – то число, которое нужно отформатировать; **число_знаков** – параметр, задающий число знаков после десятичного символа (значения – vbTrue, vbFalse, vbUseDefault); **ведущий_ноль** – параметр, указывающий надо ли отображать нулевую целую часть (значения – vbTrue, vbFalse, vbUseDefault); **отрицательные** – параметр, указывающий, надо ли отображать отрицательные значения в скобках (значения – vbTrue, vbFalse, vbUseDefault); **группировать** – параметр, указывающий, надо ли группировать цифры (значения – vbTrue, vbFalse, vbUseDefault).

Примеры:

```
debug.PrintFormatNumber(sin(5), 4)
```

-0,9589

```
debug.PrintFormatNumber(sin(5), 4, vbFalse)
```

-,9589

```
debug.PrintFormatNumber(sin(5), 4, vbFalse, vbTrue)  
(,9589)
```

Для форматирования процентов в VBA имеется отдельная функция **FormatPercent**, которая имеет такой же синтаксис, как и **FormatNumber**.

Для форматирования денежных значений в VBA имеется отдельная функция **FormatCurrency**, которая имеет такой же синтаксис, как и **FormatNumber**.

Для форматирования значений даты и времени в VBA имеется отдельная функция **FormatDateTime**(дата[, формат]), которая имеет такой же синтаксис, как и **FormatNumber**. где дата – параметр, задающий дату, которую необходимо отформатировать; формат – необязательный параметр, указывающий нужное форматирования (значения – vbGeneralDate, vbLongDate, vbShortDate, vbLongTime, vbShortTime).

Отладка, использование среды для отладки программ

Поскольку идеальных программистов не существует, в большинстве систем разработки программ имеются инструменты, с помощью которых можно решить проблемы, возникающие в процессе программирования. В VBA также есть средства, которые позволяют либо исключить ошибки при разработке, либо задать обработку ошибок при выполнении программ.

Отладка программ– это проверка и внесение исправлений в программу при её разработке. Отладка позволяет идентифицировать ошибки, допущенные при программировании (синтаксические – ошибки в выражениях и именах, и логические – в логике работы программы).

Обработка ошибок – это задание реакции на ошибки, которые возникают при выполнении программы. Их причиной могут быть как ошибки программиста, так и внешние факторы – отсутствие нужных файлов, отказы аппаратуры, неправильные действия пользователя.

Типы ошибок. Ошибки в программе делятся на три категории:

Ошибки компиляции – возникают, когда компилятор не может интерпретировать введённый текст. Некоторые ошибки компиляции обнаруживаются при вводе, а другие – перед выполнением программы. Такие ошибки легко определить и исправить, поскольку VBA выявляет их автоматически, а сами ошибки очевидны.

Примечание. VBA автоматически компилирует программу каждый раз при запуске на выполнение после внесения изменений. Можно также запустить компиляцию командой *Отладка –Компилировать*.

Ошибки выполнения – возникают при выполнении программы после успешной компиляции. Их причиной обычно является отсутствие данных или неправильная информация, введённая пользователем. Такие ошибки идентифицируются VBA с указанием инструкции, при выполнении которой произошла ошибка. Для исправления таких ошибок обычно приходится выводить значения переменных или другие данные, которые влияют на успешное выполнение программы.

Логические ошибки трудно заметить и устранить. Они не приводят к прекращению компиляции или выполнения, однако являются причиной того, что программа не выдаёт желаемых результатов. Выявление таких ошибок производят путём тщательной проверки с помощью средств отладки VBA.

Средства отладки. В VBA имеется большое количество средств, предназначенных для отладки программ. К ним относятся: использование оператора **OptionExplicit**, пошаговое выполнение программы, работа в режиме прерывания, использование точек останова, вывод значений переменных.

Использование OptionExplicit. Данный оператор описания требует явного задания переменных в программах. При его использовании возникает ошибка компиляции при неправильном написании имени переменной или использовании неописанной переменной. Кроме того, явное описание переменных позволяет обойтись без использования типа данных Variant и

связанных с его использованием ошибок при неявном приведении типов данных.

Пошаговое выполнение программы. Этот режим служит для локализации ошибок в теле программы. Для его запуска используются команды меню, клавиатура или панель инструментов *Отладка*, отображаемая командой *Вид - Панели инструментов - Отладка*. В меню и на панели инструментов имеются четыре команды (кнопки) для выполнения программы в пошаговом режиме.

- Команда *Отладка – Шаг с заходом* (клавиша <**F8**>) позволяет выполнить одну строку программы и перейти к следующей. Если следующая строка – вызов процедуры, то происходит переход к первому выполняемому оператору этой процедуры.

- Команда *Отладка – Шаг с обходом* (клавиши <**Shift+F8**>) также выполняет одну строку программы, но если строкой является вызов процедуры, то она выполняется как одна инструкция. Данная команда используется, если известно, что эта процедура работает правильно.

- Команда *Отладка – Шаг с выходом* (клавиши <**Ctrl+Shift+F8**>) заканчивает выполнение текущей процедуры и останавливается на следующей после вызова текущей процедуры инструкции в вызывающей подпрограмме.

- Команда *Отладка – Выполнить до текущей позиции* (клавиши <**Ctrl+F8**>) выполняет программу от текущей до выбранной инструкции. Перед выбором данной команды требуется установить курсор в окне модуля на требуемую позицию.

Работа в режиме прерывания. Переход в данный режим выполняется:

- При нажатии кнопки *Отладка* в окне сообщения об ошибке выполнения.

- При прерывании работы программы нажатием клавиш <**Ctrl+Break**>. Текущая строка программы выделяется в окне модуля.

- По достижении точки останова.

- По достижении оператора Stop.
- При пошаговом выполнении программы.

В режиме прерывания можно:

- Вывести значение переменной.
- Вычислить выражение в окне отладки.
- Сбросить программу
- Выполнить программу в пошаговом режиме.
- Продолжить выполнение программы.

Для выхода из режима прерывания используется команда *Запуск – Сброс*.

Использование точек останова. *Точка останова* – это строка в процедуре, на которой приостанавливается выполнение программы. Все команды, находящиеся выше точки останова, выполняются с обычной скоростью, а по достижении контрольной точки программа переходит в режим прерывания. Затем можно отлаживать процедуру в пошаговом режиме, либо использовать различные способы вывода значений переменных. Кроме того, имеется возможность остановить выполнение или сбросить процедуру командами меню *Запуск* или кнопками панели инструментов *Отладка*. В одном проекте можно задать несколько точек останова, причём в различных процедурах.

Чтобы установить или снять точку останова, используется команда *Отладка – Точка останова* или клавиша <F9>, либо кнопка *Точка останова* панели инструментов *Отладка*. Можно также установить или снять точку останова, щелкнув левой кнопкой мыши на полосе индикатора против требуемой строки. Точка останова отмечается коричневой жирной точкой на полосе индикатора, а сама строка выделяется коричневым цветом.

Чтобы быстро удалить все точки останова открытого проекта, используется команда *Отладка – Снять все точки останова* или комбинация клавиш <Ctrl+Shift+F9>. Для данной команды не предусмотрена кнопка на панели инструментов *Отладка*.

Вывод значений переменных. При наличии тестового примера вывод значений переменных позволяет сравнить ожидаемые и полученные значения переменных. Для отображения значений переменных в режиме прерывания необходимо:

- При установленном флажке *Подсказки значений переменных* в окне *Сервис – Параметры* достаточно переместить указатель мыши на требуемую переменную для отображения имени и значения переменной во всплывающей подсказке.

- Выбрать команду *Отладка – Контрольное значение* (нажать клавиши <**Shift+F9**>) для вывода диалогового окна *Контрольное значение*. При этом курсор должен находиться возле переменной, значение которой надо контролировать. В окне *Контрольное значение* отображается контекст (имя модуля и процедуры), выделенное выражение (переменная) и кнопки *Добавить* и *Отмена*. При нажатии кнопки *Добавить* откроется окно *Контрольные значения*, содержащее имена переменных (выражения), их значения, тип данных и контекст.

- Для добавления других контрольных значений используется команда *Отладка – Добавить контрольное значение*.

- Выбрать команду *Вид – Окно локальных переменных*. Откроется окно *Локальные переменные*, в котором в режиме прерывания отображаются имена, значения и типы всех переменных модуля.

Выбрать команду *Вид – Окно отладки*. В нем немедленно выполняется введённая в него инструкция, обычно операция отображения значения выражения вида `Print имя`, или операция присваивания значения переменной.

Задания на лабораторную работу

Составить программу, которая переводит одни единицы измерения в другие. Исходные данные вводятся с клавиатуры, результат выводится на экран с необходимым форматированием выводимых значений.

Пример Перевести Фаренгейты в градусы.

```

Sub Celsius()
Const Celsius2Fahrenheit = 1.8
Dim c As Single, f As Single
f = CSng(InputBox("Введите количество градусов
Фаренгейта"))
c = f / Celsius2Fahrenheit
MsgBox (FormatNumber(f, 1) & "
градусовФаренгейтаравно " &FormatNumber(c, 1) & "
градусовЦельсия")
End Sub

```

Варианты заданий

1. Метры в километры.
2. Дюймы в метры (1 дюйм = 2,54 см).
3. Километры в дециметры.
4. Килограммы в тонны.
5. Граммы в центнеры.
6. Квадратные метры в гектары.
7. Ары в квадратные километры (1 ар=100 м²).
8. Кубические дециметры в кубические метры.
9. Кубические сантиметры в литры.
10. Фунты в килограммы (1 фунт = 0,45359 кг).

Задания на самостоятельную работу

Составить программу, присваивающую все вычисляемые значения строковой переменной через соответствующие функции. Переменную добавить в *Контрольное значение* и отслеживать её изменение. Необходимо вычислить количество следующих значений между датой своего рождения и текущей датой: количество дней, недель, месяцев, кварталов, лет. Выполнить программу в пошаговом режиме.

Лабораторная работа №4

Условные операторы и операторы циклов

Цель работы

Повторить основы программирования линейных и разветвляющихся вычислительных процессов.

Теоретический материал, для освоения темы

Управляющие структуры VBA. **If . . . Then, If . . . Then . . . Else, Select Case**

Управляющие структуры позволяют управлять последовательностью выполнения программы. Без операторов управления все операторы программы будут выполняться слева направо и сверху вниз. Однако иногда требуется многократно выполнять некоторый набор инструкций автоматически, либо решить задачу по-другому в зависимости от значения переменных или параметров, заданных пользователем во время выполнения. Для этого служат конструкции управления и циклы.

VBA поддерживает следующие конструкции принятия решений:

If . . . Then

If . . . Then . . . Else

Select Case

Конструкция **If . . . Then**

Конструкция **If . . . Then** применяется, когда необходимо выполнить один или группу операторов в зависимости от некоторого условия. Синтаксис этой конструкции позволяет задавать ее в одной строке или в нескольких строках программы:

If условие Then выражение

If условие Then

выражение

EndIf

Обычно условие является простым сравнением, но оно может быть любым выражением с вычисляемым значением. Это значение интерпретируется как **False**(Ложь), если оно нулевое, а любое ненулевое рассматривается как **True** (Истина). Если условие истинно, то выполняются все выражения, стоящие после ключевого слова **Then**. Для условного выполнения одного оператора можно использовать как синтаксис для одной строки, так и синтаксис для нескольких строк (блоковую конструкцию).

Заметим, что синтаксис оператора **If . . . Then** для одной строки не использует оператор **EndIf**. Чтобы выполнить последовательность операторов, если условие истинно, следует использовать блоковую конструкцию **If . . . Then . . . EndIf**.

Если условие ложно, то операторы после ключевого слова **Then** не выполняются, а управление передается на следующую строку (или строку после оператора **EndIf** в блочной конструкции).

Конструкция If . . . Then . . . Else определяет несколько блоков операторов, один из которых будет выполняться в зависимости от условия:

```
If условие1 Then
    выражение1
ElseIf условие2 Then
    выражение2
. . .
Else
    выражение-n
EndIf
```

При выполнении сначала проверяется **условие1**. Если оно ложно, VB проверяет следующее **условие2** и т. д., пока не найдет истинного условия. Найдя его, VB выполняет соответствующий блок операторов и затем передает управление инструкции, следующей за оператором **Endif**. В

данную конструкцию можно включить блок оператора **Else**, который **VB** выполняет, если не выполнено ни одно из условий.

Конструкция **If. . . Then. . . ElseIf** в действительности всего лишь специальный случай конструкции **If. . . Then. . . Else**. Заметим, что в данной конструкции может быть любое число блоков **ElseIf**, или даже ни одного. Блок **Else** можно включать независимо от присутствия или, наоборот, отсутствия блоков **ElseIf**.

Рассмотрим пример вычисления функции

```
PrivateSubUserForm_Initialize()  
Dim q, w, e As String  
If CheckBox2 = True Then  
q = InputBox("Введите название фирмы")  
w = InputBox("Введите название тура")  
e = InputBox("Введите название страны")  
End If  
Range("A8") = q  
Range("C8") = w  
Range("E8") = e  
EndSub
```

Заметим, что можно добавить любое число блоков **ElseIf** в конструкцию **If. . . Then**. Однако количество блоков **ElseIf** может стать настолько большим, что конструкция **If. . . Then** станет очень громоздкой и неудобной. В подобной ситуации следует применять другую конструкцию принятия решения – **SelectCase**.

Конструкция SelectCase

Конструкция **SelectCase** является альтернативой конструкции **If. . . Then. . . Else** в случае выполнения блока, состоящего из большого набора операторов. Конструкция **SelectCase** предоставляет возможность, похожую на возможность конструкции **If. . . Then. . . Else**, но в отличие от нее она делает код более читаемым при наличии нескольких вариантов выбора.

Конструкция **SelectCase** работает с единственным проверяемым выражением, которое вычисляется один раз при входе в эту конструкцию. Затем VBA сравнивает полученный результат со значениями, задаваемыми в операторах **Case** конструкции. Если найдено совпадение, выполняется блок операторов, ассоциированный с оператором **Case**:

```
SelectCase проверяемое_выражение
  [Case список_выражений1
  [блок_операторов1]]
  [Case список_выражений2
  [блок_операторов2]]
  . . .
  [Case Else
  [блок_операторовn]]
End Select
```

Рассмотрим пример вычисления функции

```
Private Sub UserForm_Initialize()
  Dim nR As Integer
  Dim nC As Integer
  Dim RC As String
  nR = ActiveCell.Row
  nC = ActiveCell.Column
  RC = nR&nC
  If Not Check(nR, nC) Then Exit Sub
  ActiveCell = "0"
  With WRK
    Select Case RC
      Case "23": .Cells(2, 2) = "X"
      Case "34": .Cells(2, 4) = "X"
      Case "32": .Cells(4, 2) = "X"
      Case "43": .Cells(4, 4) = "X"
```



```
Case "22": .Cells(2, 4) = "X"  
Case "24": .Cells(4, 4) = "X"  
Case "42": .Cells(4, 4) = "X"  
Case "44": .Cells(4, 2) = "X"
```

```
End Select
```

```
End With
```

```
End Sub
```

Обратим внимание на то, что здесь используется RСссылка, для удобства выбора диапазона ячеек, а также заметим, что конструкция **SelectCase** вычисляет выражение только один раз при входе в нее, а в конструкции **If. . . Then. . . Else** вычисляются различные выражения для каждого оператора **Elseif**. Конструкцию **If. . . Then. . . Else** можно заменить конструкцией **SelectCase**, только если оператор **If** и каждый оператор **Elseif** вычисляют одно и то же выражение.

Операторы циклов. Вложенные циклы

Операторы циклов

Циклы позволяют выполнить одну или несколько строк кода несколько раз. VBA поддерживает следующие циклы:

```
For...Next
```

```
ForEach...Next
```

```
Do... Loop
```

Конструкция **For. . . Next**. Когда число повторений известно заранее, используют цикл **For. . . Next**. В цикле **For** используется переменная, называемая переменной цикла или счетчиком цикла, которая увеличивается или уменьшается на заданную величину при каждом повторении цикла. Синтаксис этой конструкции следующий:

```
For counter = start To end [Step increment]
```

```
операторы
```

```
Next [counter]
```

Параметры counter (счетчик), start (начало цикла), end (конец цикла) и increment (приращение) являются числовыми.

Примечание. Параметр increment может быть как положительным, так и отрицательным. Если он положителен, параметр start должен быть меньше или равен параметру end, иначе цикл не будет выполняться. Если параметр increment отрицателен, то параметр start должен быть больше или равен значению параметра end, чтобы выполнялось тело цикла. Если параметр **Step** не задан, то значение параметра increment по умолчанию равно 1.

VBA выполняет цикл For в следующей последовательности:

1. Устанавливает значение переменной цикла counter в значение start.
2. Сравнивает значение переменной цикла counter и значение параметра end. Если переменная counter больше, VBA завершает выполнение цикла. (Если значение параметра increment отрицательно, то VBA прекращает выполнение цикла при условии, что значение переменной цикла counter меньше значения параметра end.)
3. Выполняет операторы тела цикла statements.
4. Увеличивает значение переменной цикла counter на 1 или на величину значения параметра increment, если он задан.
5. Повторяет шаги со 2 по 4.

Рассмотрим пример: Заполнение диапазона ячеек информацией по предметам и расчет стипендии, в зависимости от полученных оценок.

```
Private Sub UserForm_Initialize()  
Dim A, F, Z, X As String  
Dim B As Single  
For i = 1 To 3  
    A = "A" & i + 2  
    Range([A]).Value = InputBox("Введите ФИО " & i)  
Next  
  
For i = 1 To 3
```

```

        A = "B" &i + 2
        Range([A]).Value = InputBox("Введите оценку по
Бухучету " & i)

    Next

    For i = 1 To 3
        A = "C" &i + 2
        Range([A]).Value = InputBox("Введите оценку по
ПЯВУ " & i)

    Next

    For i = 1 To 3
        A = "D" &i + 2
        Range([A]).Value = InputBox("Введите оценку по
информатике " & i)

    Next

    For i = 3 To 5
        A = "B" &i
        Z = "C" &i
        X = "D" &i
        F = "E" &i

        If Range([A]).Value <= 3 Or Range([Z]).Value
<= 3 Or Range([X]).Value <= 3 Then Range([F]) = 0 Else
Range([F]) = 500

    Next

End Sub

```

Конструкция Do...Loop

Цикл **Do** применяется для выполнения блока операторов неограниченное число раз. Существует несколько разновидностей конструкции **Do . . . Loop**, но каждая из них вычисляет выражение-условие, чтобы определить момент выхода из цикла. Как и в случае конструкции **If . . . Then условие** должно быть величиной или выражением, принимающими значение **False**(нуль) или **True** (не нуль).

В следующей конструкции **Do . . . Loop** операторы выполняются до тех пор, пока значением условия является **True**(Истина):

```
DoWhile условие  
операторы  
Loop
```

Выполняя этот цикл, VBA сначала проверяет условие. Если условие ложно (**False**), он пропускает все операторы цикла. Если оно истинно (**True**), VBA выполняет операторы цикла, снова возвращается к оператору **DoWhile** и снова проверяет условие.

Следовательно, цикл, представленный данной конструкцией, может выполняться любое число раз, пока значением условия является не нуль или **True** (Истина). Отметим, что операторы тела цикла не выполняются ни разу, если при первой проверке условия оно оказывается ложным (**False**).

Другая разновидность конструкции **Do . . . Loop** сначала выполняет операторы тела цикла, а затем проверяет условие после каждого выполнения. Эта разновидность гарантирует, что операторы тела цикла выполнятся по крайней мере один раз:

```
Do  
операторы  
LoopWhile условие
```

Две другие разновидности конструкции цикла аналогичны предыдущим, за исключением того, что цикл выполняется, пока условие ложно (**False**):

Цикл не выполняется вообще или выполняется много раз:

DoUntil условие

операторы Loop

Цикл выполняется по крайней мере один раз:

Do

операторы

LoopUntil условие

Вложенные циклы

Можно помещать структуры управления внутрь других структур управления (например, блок **If . . . Then** внутри цикла **For . . . Next**). Говорят, что структура управления, помещенная внутри другой структуры управления, является вложенной.

При вводе/выводе элементов двумерного массива на рабочий лист Microsoft Excel удобно применять пользовательские процедуры ввода/вывода:

```
Sub readcell(i As Integer, j As Integer, val As Variant)
```

```
    val = Лист1.Cells(i, j).Value
```

```
End Sub
```

```
Sub outcell(i As Integer, j As Integer, val As Variant)
```

```
    Лист1.Cells(i, j).Value = val
```

```
EndSub
```

где *i* – номер строки, *j* – номер столбца рабочего листа.

Задания на лабораторную работу

Задание 1. Найти минимальный и максимальный элементы массива из 10 элементов, заполненного случайными значениями, и поменять их местами.

Задание2. Microsoft Excel. Составить таблицу начисления заработной платы работникам ООО «Воронья слободка».

Ф.И.О.	Тарифный разряд	% выполнения плана	Тарифная ставка, руб.	Заработная плата с премией, руб.
Пряхин Н.П.	3	102	?	?
Суховейко А.Д.	2	98	?	?
Лоханкин В.А.	1	114	?	?
Пферд Л.Ф.	1	100	?	?
Севрюгов Л.А.	3	100	?	?
Гигиенишвили Г.С.	2	94	?	?
Птибурдуков А.И.	3	100	?	?

Примечание 1. Тарифная ставка определяется в зависимости от разряда: 1-й разряд – 4000 руб.; 2-й разряд – 6500 руб.; 3-й разряд – 8000 руб. Тарифные ставки оформить отдельной таблицей.

Примечание 2. Размер премиальных определяется в зависимости от выполнения плана:

- ниже 100 % – премия не начисляется;
- 100 % – премия 20 % от тарифной ставки;
- 101...110 % – премия 30 %;
- 111...115 % – премия 40 %.

Задание3. Составить программу, переводящую числовое значение (до сотен включительно) в строковое. Например: 132 – "сто тридцать два".

Задание на самостоятельную работу

Задание 1. Изменить задание на лабораторную работу 2 следующим образом. Создаётся таблица, состоящая только из строки-заголовка. Необходимые исходные данные вводятся с клавиатуры до тех пор, пока Ф.И.О. будет не пустым.

Задание 2. Изменить программу, переводящую числовое значение в строковое, для обработки числовых значений до миллионов включительно.

Лабораторная работа №5

Использование управляющих элементов (панель элементов Visual Basic)

Тема и цель работы

Знакомство с управляющими элементами пользовательской формы.

Теоретический материал, для освоения темы

Панель элементов представляет собой окно, внутри которого находятся значки различных элементов, используемых в приложениях.

Чтобы работать с элементами в приложениях, программист должен:

- понимать, что такое свойства, события и методы соответствующего элемента;
- уметь использовать свойства, события и методы элемента.

Свойства – атрибуты объекта, которые изменяют внешний вид объекта и его поведение.

События – действие, распознаваемое объектом, для которого можно запрограммировать отклик.

Метод – команда, которую Вы отдаете объекту. При помощи методов можно приказать объекту выполнить те или иные действия, например, заставить выгрузиться из памяти форму.

Рассмотрим наиболее часто используемые элементы.

Форма – это визуальная основа приложений Visual Basic (рис. 14). Любое приложение, выводящее информацию на экран, построено на основе формы того или иного типа.

Чтобы создать новую форму, выполните команду **Insert–UserForm**. На экране появится форма, состоящая из нескольких компонентов.

Граница формы придает необходимую степень гибкости. Все эти возможности задаются при помощи свойств **BorderStyle**.

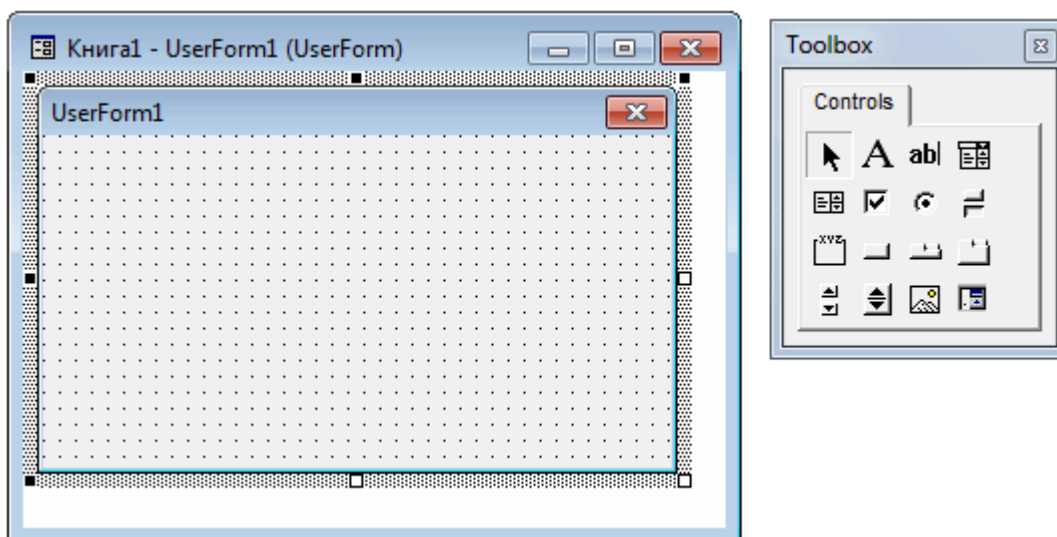


Рис. 14 Объект UserForm

Название – текст, выводимый в заголовке формы. В нем может содержаться имя приложения, краткое описание формы или информация о текущем состоянии.

Чтобы изменить название формы, следует присвоить нужный текст свойству **Caption** в окне свойств.

Свойства формы

Свойство **BackColor** определяет цвет фона для формы.

Свойство **BorderStyle** определяет особенности границы, окружающей форму (см. таблицу 11).

Таблица 11 – Свойство BorderStyle

Значение	Описание
0 – None	Позволяет оформлять вид без границ
1 – Fixed Single	Позволяет оформлять вид одинарной границей

Свойство **Caption** определяет текст, который выводится в заголовке формы.

Свойство **ForeColor** определяет цвет текста, выводимого на форме.

Свойство **Height** определяет высоту формы.

Свойство **Width** определяет ширину формы.

Свойство **Left** определяет расстояние формы от левого края экрана.

Свойство **Top** определяет расстояние формы от верхнего края экрана

Данные значения задаются в твипах (twips). Соотношение размеров твипа и пиксела изменяется в зависимости от разрешения экрана, и измеряется при помощи переменной `Screen.TwipsPerPixelX` и `Screen.TwipsPerPixelY` для горизонтальных и вертикальных размеров соответственно.

Свойство **Name** определяет имя объекта, используемое в дальнейшем процедурой.

События форм

Событие **Activate** активизирует форму. Активизация формы производится после ее инициализации. С событием **Activate** тесно связаны события **Initialize**, **Load**, **GotFocus**.

Между этими событиями существуют достаточно тонкие отличия, причем главное из них – порядок, в котором события возникают в приложении. Этот порядок выглядит так:

- **Initialize**. Событие происходит во время конфигурации и до загрузки формы.
- **Load**. Событие происходит после инициализации формы, но до ее отображения на экране. Добавляя код в процедуру события **Load**, Вы можете настроить внешний вид или поведение формы.
- **Activate**. Событие происходит после загрузки формы в память, но до того, как форма станет активной.
- **GotFocus**. Это событие, если оно происходит, возникает при получении фокуса формой – когда форма загружается или когда пользователь обращается к ней, щелкая мышью.

После открытия формы из перечисленных событий могут произойти только **GotFocus** или **Activate** – хотя в отдельных, очень специфических случаях может произойти и событие **Initialize**.

Событие **Initialize** происходит, когда **Visual Basic** впервые узнает о существовании формы. В режиме выполнения это происходит сразу же после команды **Run–Start**. За ним следует событие **Load** – оно происходит, когда **Visual Basic** загружает форму. После загрузки формы и передачи ей фокуса (другими словами, при активизации формы) происходит событие **Activate**. Через считанные миллисекунды после него происходит событие **GotFocus**. Тем не менее, событие **GotFocus** может произойти лишь в том случае, если на форме нет ни одного элемента. Если же на форме есть видимый элемент, то фокус получает он, а событие **GotFocus** формы будет пропущено – вместо него будет вызвано событие **GotFocus** элемента.

Следовательно, в нормальной ситуации при запуске приложения будет вызвано событие **Load** первой отображаемой формы, за которым последует событие **Activate**. Разумеется, приложение может иметь и другие окна. Когда пользователь или программа повторно переключится в первое окно, снова будет вызвано событие **Activate**, но на этот раз без **Load**. Впрочем, событие **Load** может быть повторно вызвано, если форма была выгружена во время выполнения программы.

Событие **Deactivate** по смыслу противоположно **Activate**. Оно происходит в том случае, если форма перестает быть активной, т.е., когда фокус передается другой форме или приложению. В зависимости от выбранной цветовой схемы **Windows** цвет заголовка формы может измениться.

Событие **Unload** по смыслу противоположно **Load**. Чаще всего процедура этого события используется для того, чтобы спросить у пользователя, действительно ли он желает закрыть форму. Если Вы посмотрите на процедуру **Unload** в окне программы, то увидите, что она немного отличается от процедур других событий. За именем процедуры

следует аргумент (CancelAsInteger), с его помощью можно отменить выгрузку формы.

Событие **Resize** происходит, когда пользователь изменяет размеры формы. Чаще всего оно применяется в двух случаях:

- для масштабирования управляющих элементов, размещенных на форме;
- для восстановления исходных размеров формы.

В обоих случаях используются свойства Height и Width.

Кнопки (CommandButton) являются самым распространенным элементом любого приложения (таблица 12).

Таблица 12 – Свойства CommandButton

Свойство	Описание
1	2
Cancel	Если данное свойство имеет значение True, нажатие клавиши Esc приводит к закрытию формы. Если на форме несколько кнопок, то лишь у одной кнопки свойство Cancel может иметь значение True
Caption	Определяет текст, который выводится на кнопке.
Default	Если данному свойству задать значение True, пользователь сможет нажать кнопку при помощи клавиши Enter. Если на форме несколько кнопок, то лишь у одной кнопки свойство Default может иметь значение True
Enable	Если установить для данного свойства значение False, кнопка станет недоступной. Кнопка остается на экране
Name	Имя кнопки, по которому в программе на VisualBasic отличается одна кнопка от других
Picture	Если вы хотите, чтобы в нормальном, не нажатом состоянии на кнопке присутствовал рисунок, задайте имя графического файла в данном свойстве
Style	Выбирая значения данного свойства можно оставить кнопку чисто текстовой или поместить на нее рисунок
TabIndex	Определяет порядок перебора элементов клавишей Tab. Если данное свойство определено значением 0, то соответствующий элемент получает фокус первым (при условии, что он видим и не заблокирован). При изменении значения данного свойства у одного элемента, изменяется порядок перебора и у других элементов

Продолжение таблицы 12

1	2
TabStop	Если определить данное свойство значением False, пользователь не сможет перейти к соответствующему элементу клавишей Tab. Но мышью элемент активизируется (при условии, что он видим и не заблокирован)
Visible	Если установить для данного свойства значение False, кнопка станет недоступной. Кнопка исчезает с экрана

События кнопок рассмотрим на примере события Click – реакция кнопки на нажатие.

```
Private Sub CommandButton1_Click()  
    UserForm1.Hide  
EndSub
```

Данная процедура позволяет при нажатии на кнопку скрывать пользовательскую форму.

Методы кнопок рассмотрим на примере метода SetFocus, который используется для передачи фокуса конкретной кнопке.

```
Private Sub UserForm_Initialize()  
    CommandButton1.SetFocus  
EndSub
```

Данная процедура позволяет сделать активной кнопку CommandButton при инициализации пользовательской формы UserForm.

Текстовые поля(TextBox) обычно применяются для ввода данных или для получения информации от пользователя (таблица 13).

Таблица 13 – Свойства TextBox

Свойство	Описание
1	2
Locked	Если данное свойство определить значением True, то текстовое поле будет доступно только для вывода информации
MaxLength	Ограничивает длину вводимого текста заданным количеством символов
MultiLine	Позволяет вывести текст в несколько строк

Продолжение таблицы 13

1	2
Name	Программное имя поля. Рекомендуется использование префикса имени txt
PasswordChar	Задаёт символ, вводимый в данное поле (наиболее распространён символ *)
ScrollBar	Позволяет выполнять прокрутку информации в поле
SelLength	Количество символов, которые будут выделены. Доступно только в программном коде
SelStart	Порядковый номер символа, после которого будет мигать курсор. Доступно только в программном коде
SelText	Автоматически заменяет выделенный текст. SelText=«NewText». Доступно только в программном коде
TabIndex	Определяет порядок перебора текстовых полей формы
Text	Содержимое поля

События текстового поля рассмотрим на примере события Change. Оно происходит каждый раз, когда пользователь вставляет, заменяет или удаляет символы текстового поля.

```
Private Sub TextBox1_Change()
    TextBox1.Text = "s"
EndSub
```

В данной процедуре при изменениях в текстовом поле TextBox1 будет отображаться символ S.

Методы текстовых полей рассмотрим на примере метода SetFocus—передать фокус текстовому полю.

```
Private Sub UserForm_Initialize()
    TextBox1.SetFocus
EndSub
```

Надписи (Label) используется для вывода текста, но пользователь не может по своему усмотрению изменить текст надписи (таблица 14).

Переключатели (OptionButton) позволяют выбрать один вариант из группы. Обычно переключатели группируются в рамках (Frame).

В **событиях** необходимо обратить внимание на событие Click.

Таблица 14 – Свойства Label

Свойство	Описание
BackColor	Цвет фона для поля надписи
BorderStyle	Используется совместно с BackColor. Если назначить данному свойству значение = 1, а BackColorопределить белым цветом, то надпись будет выглядеть как текстовое поле, но останется доступной только для чтения
Caption	Определяет текст, который содержится в надписи
Name	Определяет программное имя надписи. Рекомендуется префикс имени lbl
TabIndex	Определяет порядок перебора элементов
UseMnemonic	Если необходимо в тексте надписи прописать символ &, то данному свойству определяют значение False
WordWrap	Позволяет определить динамическое изменение размеров надписи при изменении ее содержимого
Свойство	Описание
Caption	Текст, выводимый на поле переключателя
Name	Программное имя переключателя
Value	Если установлено значение True в режиме конструирования, то данный переключатель активен после запуска программы

Список (ListBox) применяется для хранения списка значений. Из списка пользователь может выбрать одно или несколько значений, которые впоследствии будут использоваться в тексте программы (таблицы 15, 16).

Таблица 15 – Основные свойства ListBox

Свойство	Описание
1	2
Enabled	Допустимые значения: True (запрещен выбор значения из списка пользователем) и False (в противном случае)
Text	Возвращает выбранный в списке элемент
List	Возвращает элемент списка, стоящий на пересечении указанных строки и столбца. List (row, column)
MultiSelect	Устанавливает способ выбора элементов списка. Допустимые значения: fmMultiSelectSingle (выбор только одного элемента) fmMultiSelectMulti (разрешен выбор нескольких элементов посредством либо щелчка, либо нажатием клавиши <Пробел>) fmMultiSelectExtended (разрешено использование клавиши <Shift> при выборе ряда элементов списка)

Продолжение таблицы 15

1	2
Selected	Используется для определения выделенного текста, когда свойство MultiSelect имеет значение fmMultiSelectMulti или fmMultiSelectExtended. Допустимые значения False, True
ColumnCount	Устанавливает число столбцов в списке
ListCount	Возвращает число элементов списка
ListIndex	Возвращает номер текущего элемента списка. Нумерация элементов начинается с 0

Таблица 16 – Методы ListBox

Метод	Описание
Clear	Удаляет все элементы из списка
RemoveItem	Удаляет из списка элемент с указанным номером RemoveItem(index)
AddItem	Добавляет элемент в список AddItem([item[, varIndex]]) Item– элемент (строковое выражение), добавляемое в список varIndex– номер добавляемого элемента

Заполнение списка

Заполнить список можно одним из следующих способов (таблица 17).

Таблица 17 – Способы заполнения списков

Способ заполнения	Описание
1	2
Поэлементно (список состоит из одной колонки)	ListBox1.AddItem "Hello" ListBox1.AddItem "Bye" ListBox1.ListIndex=0
Массивом, если список состоит из одной колонки	ListBox1.List=Array ("Hello", "Bye") ListBox1.ListIndex=1
Поэлементно, если список состоит из нескольких колонок	ListBox1.ColumnCount =2 ListBox1.AddItem "Hello" ListBox1.List(0,1)= "Gane" ListBox1.AddItem "Hello" ListBox1.List(1,1)= "Lisa" ListBox1.AddItem "Hello" ListBox1.List(2,1)= "Dim"

Продолжение таблицы 17

1	2
Массивом, если список состоит из нескольких колонок	<pre>Dim A(2,1) As String A(0,0)= "Hello" A(0,1)= "Gane" A(1,0)= "Hello" A(1,1)= "Lisa" A(2,0)= "Hello" A(2,1)= "Dim" ListBox1.ColumnCount=2 ListBox1.List=A</pre>

Выбор нескольких элементов из списка

Вычисление среднего значения выбранных в списке элементов:

```
ListBox1.List= Array (1,2,3,4,5,6,7,8)
ListBox1.ListIndex=0
ListBox1.MultiSelect= fmMultiSelectMulti
Среднее=0
N=0
For i=0 to ListBox1.ListCount-1
If ListBox1.Selected(i) Then
N=N+1
Среднее=Среднее+ ListBox1.List(i)
Endif
Next
Среднее= Среднее/N
```

Переключатель.Флажок (CheckBox)

Элемент управления (OptionButton) позволяет выбрать из нескольких взаимоисключающих параметров или действий. Переключатели типа CheckBox обычно изображаются группами, обеспечивая возможность выбора альтернативного варианта (таблица 18).

Таблица 18 – Свойства ChekBox

Свойство	Описание
Value	Возвращает True, если переключатель выбран и False в противном случае
Enabled	True – пользователь может выбрать переключатель, False – в противном случае
Visible	True – переключатель отображается во время выполнения программы, False – в противном случае
Capture	Надпись, отображаемая рядом с переключателем

Комбинированные поля (Combobox) сочетают возможности текстового поля и списка. Комбинированное поле позволяет выбрать из списка заранее определенную строку или ввести значение, которого нет в списке. Существует три разновидности комбинированных полей, выбираемые в режиме конструирования: раскрывающиеся комбинированные поля, простые комбинированные поля и раскрывающиеся списки.

По свойствам, событиям и методам комбинированные поля очень похожи на списки. Тем не менее, свойство Text в комбинированных полях работает несколько иначе. Если для списков свойство Text при выполнении программы может лишь вернуть текст текущей выделенной строки, то для комбинированных полей значение этого свойства можно задавать и во время выполнения – текст задается даже в том случае, если строка отсутствует в списке.

Особую роль для комбинированного поля играет свойство Style. Оно может принимать три значения, определяющих поведение и внешний вид комбинированного поля.

0 - Раскрывающееся комбинированное поле похоже на стандартное текстовое поле, справа от которого имеется кнопка со стрелкой. Если нажать кнопку, под текстовым полем раскрывается список. Пользователь может либо выбрать строку из списка, либо внести в поле свой собственный вариант. Именно этот вариант обычно называется комбинированным полем.

1 - Простое комбинированное поле представляет собой разновидность описанного выше – единственное отличие состоит в том, что список постоянно остается открытым. Этот вариант выбирается в том случае, если на Вашей форме остается много свободного места.

События комбинированного поля представлены в таблице 19.

Методы комбинированных полей совпадают с методами списков.

Таблица 19 – Свойства ComboBox

Событие	Описание
Click	Реакция на щелчок мыши
DbClick	Реакция на двойной щелчок мыши. Имеет значение лишь для простых полей

Задания на практическую работу

Задание 1.

1. Вставьте новую форму. Высота формы – 150, ширина – 200.
2. Поместите на ней два объекта `CommandButton`. Одну кнопку назвать «Уменьшить», вторую – «Увеличить».
3. При нажатии на кнопку «Увеличить» размер формы должен увеличиваться на 10, не превышая максимальных значений: для высоты – 450; для ширины – 600.
4. При нажатии на кнопку «Уменьшить» размер формы должен уменьшаться на 10, не переходя за минимальный размер формы.

Задание 2.

1. Откройте форму предыдущего задания.
2. Дважды щелкните по форме, чтобы перейти к окну программы. В двух раскрывающихся списках, раскрывающихся в верхней части окна программы, должны быть выбраны строки `Form` и `Load`; это означает, что в настоящий момент Вы работаете с событием `Load` формы.
3. Раскройте второй список и прокручивайте его вниз то тех пор, пока не найдете в нем строку `Resize`. Тем самым Вы переходите к событию `Resize` данной формы.

4. Введите в событие `Resize` следующую строку:
`Width = Height`
5. Запустите проект.
6. Попробуйте изменить размеры формы различными способами. Как ведет себя форма?
7. Остановите программу.

Задание 3.

Создать форму, которая позволяет выбрать несколько чисел, выводимых в списке, заполняемом случайными значениями при инициализации окна, в диалоговом окне **Операции над элементами** (рис. 15).

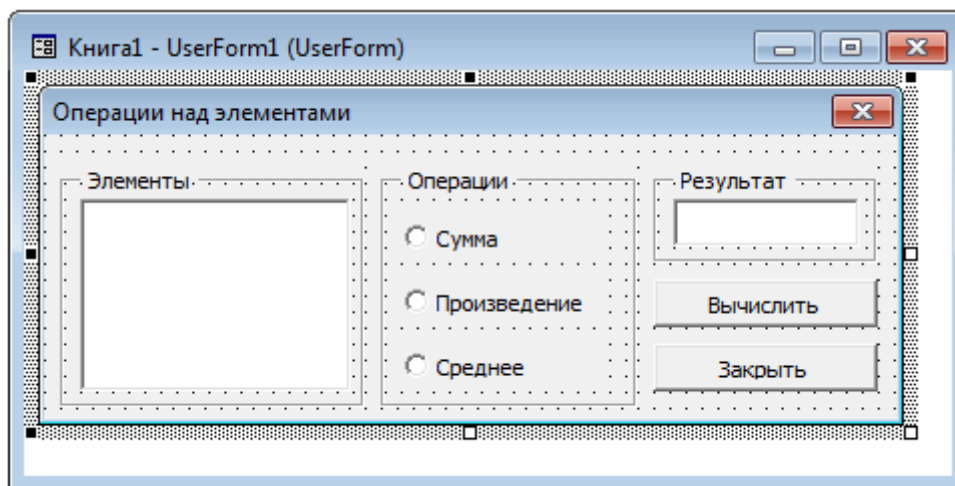


Рис. 15 Объект UserForm

В группе **Операции** следует установить один из переключателей: **Сумма**, **Произведение** или **Среднее**, чтобы указать какая из операций будет выполняться над выбранными числами. Нажатие кнопки **Вычислить** должно привести к выполнению операции и выводу результата в поле **Результат**. Кнопка **Закреть** выполняет закрытие диалогового окна, а также должен быть запрет для ввода в поле **Результат** объекта UserForm.

Лабораторная работа №6

Классы и объекты в Visual Basic for Application

Тема и цель работы

Знакомство с объектами VBA. На практике рассмотреть основные операции и функции.

Теоретический материал, для освоения темы

Объектная модель

Объектная модель MS Excel представляет собой иерархию объектов, подчиненных одному объекту Application, который соответствует самому приложению Office. Многие из этих объектов собраны в библиотеке объектов конкретного приложения, но некоторые из них, например, объект Assistant, входят в библиотеку объектов Office, которая является общей для всех офисных приложений.

Полная и неявная ссылка на объект

Полная ссылка на объект состоит из ряда имен вложенных последовательно друг в друга объектов. Разделителями имен объектов в этом ряду являются точки, ряд начинается с объекта Application и заканчивается именем самого объекта. Например, полная ссылка на ячейку **A1** рабочего листа **Продажи** рабочей книги с именем **Архив** имеет вид:

```
Application.Workbooks("Архив").Worksheets("Продажи").Range("A1")
```

Приводить каждый раз полную ссылку на объект совершенно не обязательно. Обычно достаточно ограничиться только неявной ссылкой на объект. В неявной ссылке, в отличие от полной, объекты, которые активны в данный момент, как правило, можно опускать. В рассмотренном случае, если

ссылка на ячейку **A1** дана в программе, выполняемой в среде Excel, то ссылка на объект Application может быть опущена, т.е. достаточно привести относительную ссылку:

```
Workbooks ("Архив") .Worksheets ("Продажи") .Range ("A1")
```

Если в этом примере ссылки рабочая книга **Архив** является активной, то ссылку можно еще сократить:

```
Worksheets ("Продажи") .Range ("A1")
```

Если и рабочий лист **Продажи** активен, то в относительной ссылке вполне достаточно ограничиться упоминанием только диапазона **A1**:

```
Range ("A1")
```

Основные объекты VBA

Объект Application (приложение) является главным в иерархии объектов Excel и представляет само приложение Excel. Он имеет более 120 свойств и методов и методов. Эти свойства и методы предназначены для установки общих параметров приложения Excel. Кроме того, объект Application позволяет вызывать более 400 встроенных функций рабочего листа при помощи конструкции вида:

```
Application.ФункцияРабочегоЛиста (Аргументы)
```

Например, для определения постоянных периодических платежей при постоянной процентной ставке можно воспользоваться следующей функцией:

```
Application.Pmt (Аргументы)
```

Свойства объекта Application

Таблица 20 – Свойства Application

ActiveWorkbook	Возвращает активный объект: рабочую книгу, лист, ячейку, диаграмму диалоговое окно. Свойство ActiveCell
ActiveSheet	

ActiveCell	содержится в ActiveSheet, а свойства ActiveChart и ActiveDialog в ActiveWorkbook. Например: ActiveCell.Value = “Привет!” Здесь в активную ячейку вводится фраза Привет!
ActiveChart	
ActiveDialog	
ThisWorkbook	Возвращает рабочую книгу, содержащую выполняющийся в данный момент макрос.
Calculation	Устанавливает режим вычислений
Caption	Возвращает текст в строке имени главного окна Excel. Установка свойства равным Empty возвращает заголовок, используемый по умолчанию
DisplayAlerts	Значения: True – отображаются встроенные предупреждения о работе программы, False – не отображаются предупреждения
DisplayFormulaBar	Значения: True – строка формул выводится в окне Excel, False – не выводится
DisplayScrollBars	Значения: True – полоса прокрутки выводится в окне Excel, False – полосы прокрутки не отображаются
Height	Высота приложения в пунктах
Width	Ширина приложения в пунктах
Right	Расстояние в пунктах от правой границы окна приложения до правого края окна
Left	Расстояние в пунктах от левой границы окна приложения до левого края окна
Top	Расстояние в пунктах от верхней границы приложения
WindowState	Устанавливает размер окна

Методы объекта Application

Таблица 21 – Методы объекта Application

Calculate	Вызывает принудительное вычисление во всех открытых рабочих книгах.
Run	Запускает на выполнение программу или макрос.
OnKey	Устанавливает сочетание клавиш для выполнения выбранной процедуры. OnKey(Key, Procedure)
Quit	Закрывает приложение.
OnTime	Назначает выполнение процедуры на определенное время.

События объекта Application

Таблица 22 – События объекта Application

NewWorkbook	При создании новой рабочей книги
WorkbookActivate	При активизации рабочей книги
WorkbookBeforeClose	Перед закрытием рабочей книги
WorkbookBeforePrint	Перед печатью рабочей книги.
WorkbookBeforeSave	Перед сохранением рабочей книги.
WorkbookNewSheet	При добавлении нового листа
WorkbookOpen	При открытии рабочей книги

Объект Workbook (книга)

Свойства объекта Workbook

Таблица 23 – События объекта Workbook

ActiveSheet	Возвращает активный лист книги.
ActiveDialog	Возвращает активное диалоговое окно
ActiveChart	Возвращает активную диаграмму Например: MsgBox “Название диаграммы” &ActiveChart.Name выводит в диалоговом окне имя активной диаграммы
Saved	True – если не производились изменения в документе со времени его последнего сохранения, False – в противном случае. Например: If Workbook.Saved=True Then MsgBox “удачносохранились!” End If
WriteReserved	True – если книгу закрыть для записи, False – в противном случае

Методы объекта Workbook

Таблица 24 – Методы объекта Workbook

Activate	Активизирует рабочую книгу
Add	Создает новую книгу
Protect	Защищает рабочую книгу от внесения в неё изменений. Protect(Password, Structure, Windows) Например: ActiveWorkbook.Protect Password:= “Невлезай!”

UnProtect	Снятие защиты с листа UnProtect(Password)
Close	Закрытие рабочей книги
Open	Открытие существующей книги
Save	Сохранение рабочей книги
SaveAs	Сохранение книги с другими параметрами
PrintPreview	Предварительный просмотр

События объекта Workbook

Таблица 25 – События объекта Workbook

BeforeClose	При закрытии книги
BeforePrint	Перед печатью рабочей книги
BeforeSave	Перед сохранением рабочей книги
NewSheet	При добавлении нового листа.
Open	При открытии рабочей книги.
SheetActivate	При активизации любого рабочего листа.
SheetDeactivate	Когда рабочий лист теряет фокус.

Объект Worksheet (лист)

Свойства объекта Worksheet

Таблица 26 – События объекта Worksheet

Name	Возвращает имя рабочего листа.
Visible	Отображает «видимость» или «невидимость» листа (True, False – соответственно)
ActiveCell	Возвращает активную ячейку активного листа.
StandartHeight	Возвращает стандартную высоту всех строк рабочего листа
UsedRange	Возвращает диапазон (объект Range), который содержит данные.
Union	Возвращает диапазон, являющийся объединением нескольких диапазонов.

Методы Worksheet

Таблица 27 – Методы объекта Worksheet

Activate	Активизирует указанный рабочий лист. Worksheets(1).Activate
Add	Создает новый рабочий лист

	Add(Before, After, Count, Type)
Delete	Удаляет рабочий лист
Protect	Защищает рабочий лист от внесения в него изменений
Unprotect	Снятие защиты с рабочего листа
Copy	Копирование рабочего листа в другое место Copy (Before, After). Допустимо использование только одного аргумента
Move	Перемещение рабочего листа в другое место
Evaluate	Преобразует выражение в объект или значение. Используется при вводе формул и ячеек из диалоговых окон

Объекты Range (диапазон)

При работе с объектом Range необходимо помнить, как в Excel ссылаются на ячейку рабочего листа (см. относительные и абсолютные ссылки).

Так как ячейка является частным случаем диапазона, состоящим только из единственной ячейки, объект Range также позволяет работать с ней. Объект Cells(ячейки) – это альтернативный способ работы с ячейкой. Например, ячейка A2 как объект описывается Range(“A2”) или Cells(1,2).

Свойства объекта Range

Таблица 28 – Свойства объекта Range

Value	Возвращает значение из ячейки или в ячейки диапазона. Например: h=Range (“C1”).Value
Name	Возвращает имя диапазона.
WrapText	Позволяет переносить текст при вводе в диапазон. With Range (“F3”) .Value= “Приветвсем!” .WrapText=True EndWith
Comment	Добавление комментария к данным в ячейки.
Font	Возвращает объект Шрифт с указанными параметрами.
Formula	Возвращает формулу в формате A1.
Text	Возвращает содержание диапазона в текстовом формате.

Наиболее часто используемые методы Range

Таблица 29 – Методы объекта Range

Clear	Очистка диапазона. Range ("A1:B1").Clear
Copy	Копирует диапазон в другой или буфер обмена.
Cut	Копирует диапазон в другой или буфер обмена с удалением.
Delete	Удаляет диапазон.
Insert	Вставка ячейки или диапазона ячеек. WorkSheets ("Лист1").Rows(4).Insert
Select	Выделение диапазона.

Заполнение произвольного диапазона данных по столбцам можно осуществить следующим образом для перебора адреса ячейки с A3 по A5:

```
For i = 1 To 3
    A = "A" & i + 2
    Range ([A]).Value = InputBox ("Введи данные " & i)
Next
```

Задания на практическую работу

Задание 1.

Создать приложение в VBA, позволяющее определить и вывести в ячейки Excel количество лет, кварталов, месяцев, недель и дней, прошедших между двумя датами.

1. Создать приложение в VBA, позволяющее определить была ли сохранена открытая рабочая книга.

Задание 2*.

Создать приложение в VBA, позволяющее произвести расчет амортизации стандартным и методом к кратного учета и выводить данные на лист Excel.

Список используемой литературы

1. Гарнаев А.Ю. Самоучитель VBA: 2-ое издание – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 560 с.
2. Гарнаев А.Ю. Самоучитель VBA: Технология создания пользовательских приложений. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 512 с.
3. Кузьменко В.Г. Самоучитель VBA 2003: – М.: БИНОМ, 2004. – 430 с.