
 **OBJECTIFS** : Enregistrer des macros et les associer à des objets, modifier et optimiser les codes, créer des menus personnalisés, déboguer des macros Enregistrement de Macros.

 **PARTICIPANTS** : Toute personne maîtrisant Excel et qui souhaite automatiser son utilisation.

 **PRE-REQUIS** : Il est impératif que les participants aient une bonne connaissance des fonctionnalités d'EXCEL.

## PROGRAMME

### ENREGISTREMENT DE MACROS

Enregistrer avec des références relatives ou absolues  
Destination de l'enregistrement  
Raccourcis claviers

### L'EDITEUR VISUAL BASIC

Fenêtre Projet  
Fenêtre du code  
Fenêtre des propriétés

### HIERARCHIE DES OBJETS EXCEL

Notion de collection  
Arborescence des collections d'objets

### PRINCIPE DES OBJETS

Référence à un objet dans une collection  
Arborescence implicite  
Propriétés et Méthodes des objets  
Définitions  
Utilisation  
Propriétés et méthodes qui renvoient un objet  
Arguments des méthodes  
Utilisation d'arguments nommés  
Les collections sont aussi des objets  
Utilisation de l'explorateur d'objets

### STRUCTURE DU LANGAGE

Variables et constantes  
Déclarations  
Variables locales et globales  
Types de données  
Les instructions structurées du langage  
Tests, test multiples, boucles  
Saisie de données, Message d'infos  
Les fonctions de manipulation de données  
Procédures et fonctions  
Passage de paramètres  
Appel d'une procédure ou d'une fonction  
Interception et gestion des erreurs  
Les outils de débogage

### MANIPULATION DES OBJETS DE BASE

Classeurs (Collection Workbooks et objet Workbook)  
Propriétés et méthodes d'un Workbook  
Ouverture, fermeture, sauvegarde d'un  
Fonction de test si un classeur est ouvert

### FEUILLES DE CALCULS

Sheets – Worksheets – Worksheet  
Propriétés et méthodes d'un Worksheet  
Sélectionner une feuille  
Ajouter, supprimer, déplacer, copier, renommer des feuilles  
Combien de feuilles d'un classeur

### CELLULES D'UNE FEUILLE

L'objet Range  
Toutes les méthodes pour référencer un bloc de cellule  
Copier, effacer, modifier  
Parcourir toutes les cellules d'un bloc  
Propriétés et méthodes associées à un objet Range  
Gérer une base de données