

Informatique Initiation Visual Basic



Auteur: C. Terrier; mailto:webmaster@cterrier.com; http://www.cterrier.com

Utilisation : Reproduction libre pour des formateurs dans un cadre pédagogique et non commercial

2 - Formulaire en VBA avec calcul

Exercice : Multiplier deux notes et afficher le résultat

La transcription de l'algorithme va se faire sur le bouton de commande. En VBA il deviendra le suivant :

Algorithme	VBA	Remarque
Algorithme test de note	Private Sub Calculer_Click()	Les nombres saisis sont par défaut en mode
VAR Val1 : Double	Dim Val1 As Double	texte. Pour les utiliser dans des calculs il faut au
VAR Val2 : Double	Dim Val2 As Double	préalable les convertir en nombre c'est l'objet des
VAR Val3 : Double	Dim Val3 As Double	commandes :
Début	Val1 = CSng(Valeura.Text)	Val1 = CSng(Valeura.Text)
Lire (Val1)	Val2 = CSng(Valeurb.Text)	Val2 = CSng(Valeurb.Text)
Lire (Val2)	Val3 = Val1 * Val2	Val3 = Val1 * Val2
Val3 = Val1 * Val2	Resultat.Caption = Val3	
Ecrire (« Résultat : » Val3	End Sub	
Fin `		

Procédure à réaliser sous Excel :

1 - Lancer Visual Basic Editor

- -> Ouvrir Excel
- -> Outils Macro Visual Basic Editor

2 - Créer un nouveau formulaire

-> Insertion - UserForm

3 - Paramétrer le formulaire

31 - Agrandir le formulaire

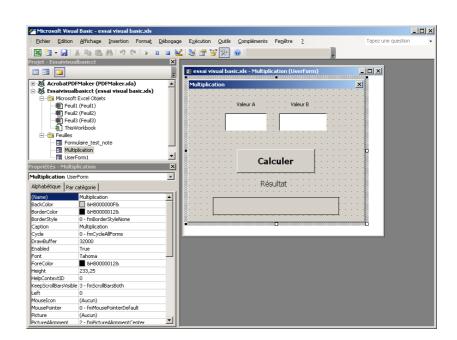
-> Cliquer glisser la bordure du formulaire

32 - Nommer le formulaire

- -> Cliquer le formulaire
- -> Cliquer dans la fenêtre de propriété la ligne (Name) et saisir : Multiplication

33 - Titre du formulaire

-> Cliquer la ligne Caption et saisir Multiplication

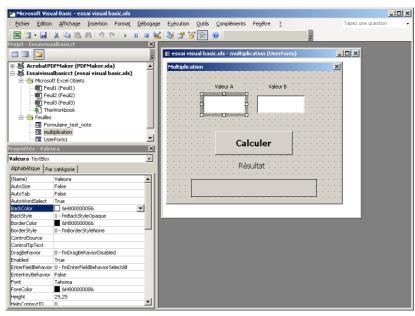


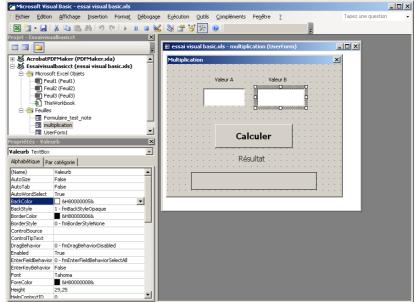
4 - Créer et paramétrer la zone de saisie de la 1^{re} valeur

- -> Cliquer l'outil ab| dans la palette d'outils
- -> Tracer la zone de saisie sur le formulaire
- -> Cliquer la ligne : (Name) et saisir le nom de l'objet : Valeura
- Cliquer la ligne Font et paramétrer la taille des caractères à afficher dans la zone (12 Gras)



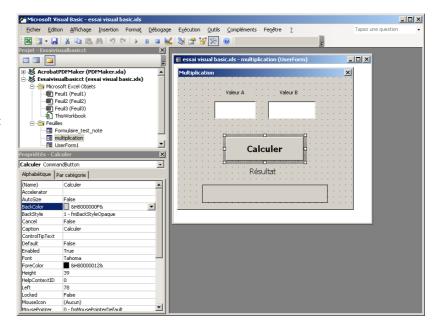
- -> Cliquer l'outil ab| dans la palette d'outils
- -> Tracer la zone de saisie sur le formulaire
- -> Cliquer la ligne : **(Name)** et saisir le nom de l'objet : **Valeurb**
- Cliquer la ligne Font et paramétrer la taille des caractères à afficher dans la zone (12 Gras)





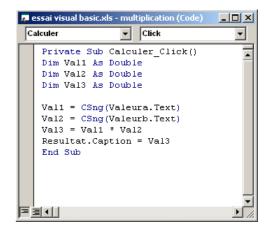
6 – Créer et paramétrer le bouton de commande

- -> Cliquer l'outil
- -> Tracer le bouton sur le formulaire
- -> Cliquer la ligne : **(Name)** et saisir le nom de l'objet : **Calculer**
- -> Cliquer la ligne : Caption et saisir le texte qui sera affiché dans le bouton : Calculer
- Cliquer la ligne Font et paramétrer la taille des caractères du bouton (16 Gras)



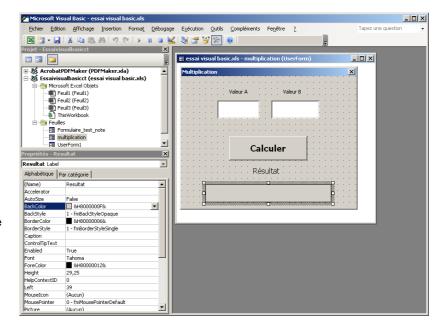
7 - Paramétrer le bouton de commande

- -> Double cliquer le bouton de commande
- -> Saisir les commande suivantes :
- -> Fermer la fenêtre de paramétrage



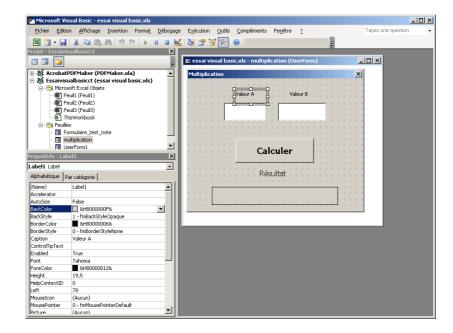
8 – Créer et paramétrer la zone d'affichage du résultat

- -> Cliquer l'outil A dans la palette d'outils
- -> Tracer la zone de texte sur le formulaire
- -> Cliquer la ligne : (Name) et saisir le nom de l'objet : Resultat
- Cliquer la ligne Font et paramétrer la taille des caractères à afficher dans la zone (14 Gras italique)
- -> Cliquer la ligne **Border Style** et paramétrer ne bordure encadrée
- -> Cliquer la ligne Caption et effacer son contenu. Le contenu de cette zone sera celui qui sera le texte à afficher qui sera paramétré dans le cadre du bouton de commande.

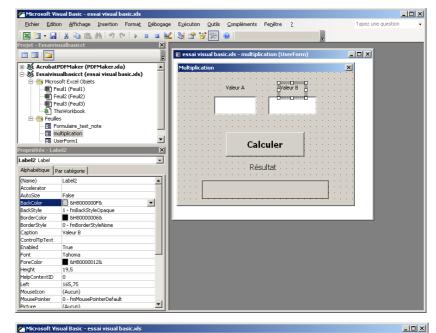


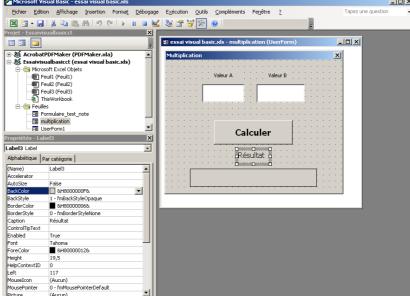
8 – Créer et paramétrer les étiquettes de texte d'explication

- -> Cliquer l'outil A dans la palette d'outils
- -> Tracer la zone de texte sur le formulaire
- -> Cliquer la ligne **Font** et paramétrer la taille des caractères à afficher dans la zone
- Cliquer la ligne Border Style et paramétrer ne bordure encadrée
- -> Cliquer la ligne Caption et saisir Valeur A.



-> Recommencer avec les étiquettes Valeur B et Résultat



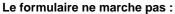


9 - Tester le formulaire

- Exécution - Executer Sub/UserForme

Ou

- [F5]
- Saisir les nombres et appuyer sur le bouton Calculer
 Le résultat est affiché :



- Vérifier les noms des champs
- Vérifier les noms des formulaires et des objets
- Vérifier que les noms des objets et leur nom dans le programme sont identiques
- Contrôler la syntaxe de chaque commande

