

## LABORATORIUM 01

### NAGRYWANIE MAKR

#### Cel zajęć

Zapoznanie ze środowiskiem Visual Basic w programie Excel: nagrywanie, edycja i uruchamianie makr.

#### Zadania do wykonania

1. Zarejestruj makro `Lista1`, którego celem jest wypełnienie komórek A1, A2, A3 i A4 wartościami odpowiednio: 1, 2, 3 i 4. Podczas rejestracji przypisz wybrany klawisz skrót, uruchom makro w arkuszu i przetestuj jego działanie. Utwórz na arkuszu przycisk `Lista1`, który będzie służył do uruchamiania makra i przetestuj jego działanie.
2. W oparciu o makro `Lista1`, utwórz w edytorze Visual Basic makro `Lista2` eliminując z makra `Lista1` zbędne polecenia związane z selekcją kolejnych komórek i zmieniając typ wpisywanych wartości z ciągu znaków na liczby. Makro powinno być uruchamiane przy pomocy przycisku `Lista2`.
3. Zarejestruj makro `Lista3`, którego celem jest wypełnienie kolejnych komórek, zaczynając od bieżącej, wartościami odpowiednio: 1, 2, 3 i 4. Makro powinno być uruchamiane przy pomocy przycisku `Lista3`.
4. W oparciu o makro `Lista3`, utwórz w edytorze Visual Basic makro `Lista4` eliminując z makra `Lista3` zbędne polecenia związane z selekcją kolejnych komórek i zmieniając typ wpisywanych wartości z ciągu znaków na liczby. Makro powinno być uruchamiane przy pomocy przycisku `Lista4`.

#### Zadania dodatkowe

1. Napisz makro `Komunikat1`, które wyświetla komunikat `Witam`.
2. Uzupełnij makro `Lista4` dodając komunikat informujący użytkownika o działaniu makra.
3. Napisz makro `Komunikat2`, które wyświetla zawartość określonej komórki arkusza.
4. Napisz makro `Komunikat3`, które wyświetla komunikat złożony z tekstu `Witam` i zawartości określonej komórki arkusza.
5. W oparciu o makro `Lista4` napisz makro `Lista5` tak żeby wartości 2, 3 i 4 były obliczane jako kolejne liczby całkowite następujące po liczbie 1 (wykorzystaj zmienne).
6. W oparciu o makro `Lista5` napisz makro `Lista6` tak żeby wartości najpierw odczytywana była wartość z bieżącej komórki a kolejne liczby umieszczane w arkuszu poniżej były kolejno powiększane o 1.