

Relación - VBA en Excel

Realizar los siguientes ejercicios en Excel mediante el código VBA correspondiente, creando para ello un libro Excel denominado EjerciciosVBA1 (recuerde que debe ser un libro Excel habilitado para macros).

Indicaciones:

- Recuerde que necesita habilitar la pestaña del desarrollador/programador.
- No es necesario que grabe ninguna macro. En su lugar, debe acceder a la ventana de Visual Basic, y desde allí Insertar un Módulo en el que ir desarrollando las funcionalidades solicitadas.

Ejercicio 1.

- Crear una macro denominada `MiPrimeraMacro`, y realizar dentro de la misma lo siguiente:
 1. Declarar tres variables de tipo real (punto flotante) de doble precisión (`n1`, `n2` y `suma`), y una variable de tipo cadena de texto (`txt`).
 2. Asignar a `n1` y `n2` los valores contenidos en las celdas "A1" y "A2", empleando para cada variable un método distinto (haciendo uso de las dos formas de acceder a las celdas que vimos en clase).
 3. Asignar a la variable `suma` la suma del triple de `n1` y el doble de `n2`.
 4. Asignar a la variable `txt` un texto que indique que el resultado de operar sobre `n1` y `n2` es `suma`.
 5. Mostrar un mensaje emergente con el texto anterior.
 6. Asignar al valor la celda "A3" el resultado del cálculo anterior.
 7. Seleccionar la celda "A4".
 8. Asignar a la fórmula de la celda activa la diferencia entre el valor de la celda "A3" y "A2".
 9. Atribuir a la fuente de la celda "A4" la letra negrita.
 10. Asignar a las celdas "A5" a "A8" la fórmula correspondiente a la suma de "A3" y "-A2", mediante las 4 propiedades distintas vistas en clase.
 11. Asignar a la celda "A9" la fórmula correspondiente a la desviación estándar del rango de celdas que engloba a las "A1" a "A4".
- Crear un botón en la hoja, y asignarle la macro recién creada. Asignar también una combinación de teclas para lanzarla.

Ejercicio 2. Definir una función llamada `Fibonacci`, que devuelva el término de la bien conocida sucesión de Fibonacci, con las siguientes características:

- Debe recibir un número entero n , y devolver también un número entero.
- Si n es 0 o 1, debe devolver 1.
- Si n es mayor que 1, debe devolver la suma de los términos anteriores $(n-1)$ y $(n-2)$.

Ejercicio 3. Definir una macro que escriba en las celdas “C1” a “C10” los 10 primeros términos de la sucesión de Fibonacci. A continuación inserte alguna forma geométrica en la hoja, y asígnele la macro.

Ejercicio 4. Definir una macro que escriba la tabla de multiplicar del 0 al 10.

Ejercicio 5. A partir del primer trabajo de curso entregado, desarrollar un apartado con controles ActiveX sobre una hoja (no empleando userforms).

Ejercicio 6. A partir del primer trabajo de curso entregado, crear un userform que permita la consulta y actualización de datos de la hoja. Trate de incluir controles de todos los tipos vistos en clase.

Pendiente de ampliar...