

A. Objectifs du chapitre

Avant de vous lancer dans les joies de la programmation VBA, il est important de comprendre comment vous pouvez accéder à l'environnement de programmation.

Dans l'ensemble des outils Office, que cela soit Excel, Access, Outlook ou encore Word, l'environnement de programmation se nomme **Visual Basic Editor**, aussi appelé **VBE**. Pour simplifier la lecture, le terme **VBE** sera utilisé dans la suite de cet ouvrage.

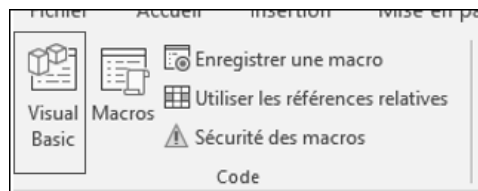
Sans faire une revue exhaustive de l'ensemble des menus et des objets que vous pourrez manipuler, vous découvrirez les principaux emplacements et éléments à connaître pour débiter en programmation VBA.

B. Accéder à l'environnement de programmation

Les deux principales méthodes pour accéder à l'environnement de programmation passent soit par le ruban Excel soit par un raccourci-clavier.

1. Par le ruban

- ☞ Une fois que vous avez activé l'onglet **Développeur** (voir le chapitre L'Enregistreur de macros), cliquez sur le bouton **Visual Basic** visible dans le groupe **Code**.



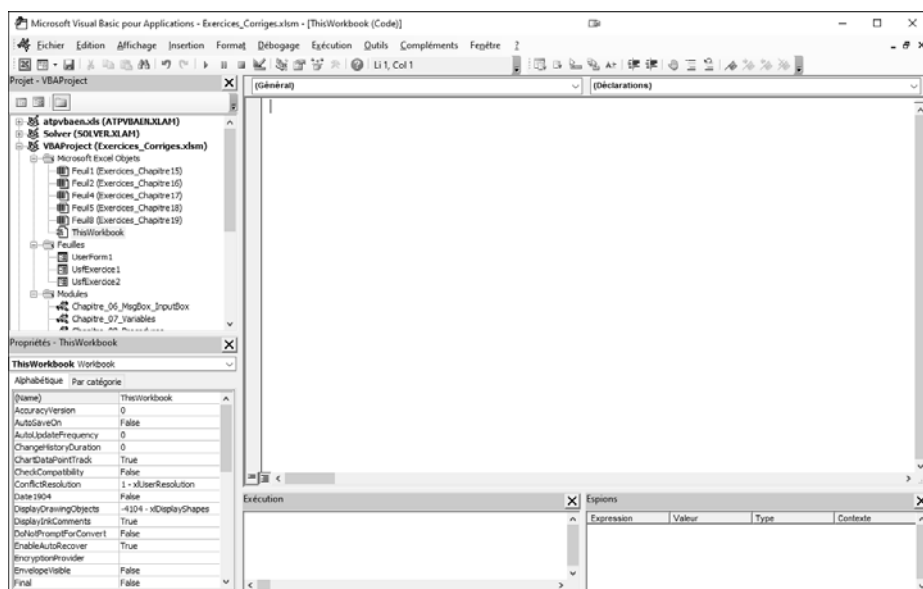
2. Avec le raccourci-clavier

Si vous faites partie des utilisateurs qui aiment utiliser le clavier plutôt que la souris, sachez que vous pouvez accéder à l'environnement de programmation directement en tapant sur les touches **Alt** **F11**.

C. L'environnement de programmation VBE

C'est dans l'environnement de programmation VBE que vous pourrez créer, éditer et exécuter vos programmes. On lui donne également le nom d'éditeur de macros. Peu importe le nom que vous utiliserez, sachez que c'est dans cette partie d'Excel que la programmation se déroulera la plupart du temps.

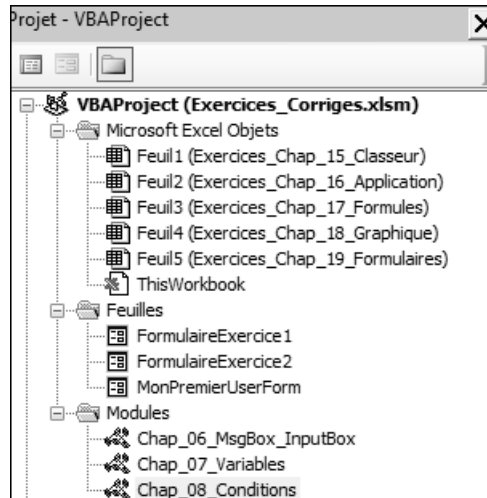
Voici à quoi ressemble l'environnement de programmation VBE lorsque vous l'ouvrez.



Nous allons brièvement passer en revue les principaux points d'intérêt dans cette interface pour ensuite pouvoir commencer à programmer.

1. L'Explorateur de projets et la fenêtre de propriétés

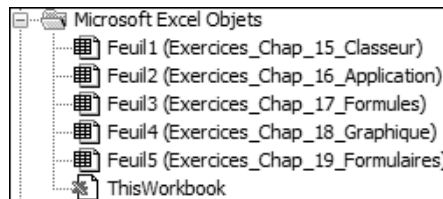
L'Explorateur de projets est visible en haut à gauche dans l'environnement VBE.



Il contient l'ensemble des objets avec lesquels vous serez amené à interagir durant la rédaction de vos programmes.

a. Le classeur et les feuilles

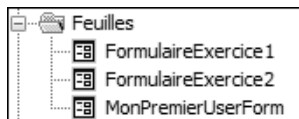
Vous pouvez voir dans l'Explorateur de projets les objets Microsoft Excel, comme les feuilles de votre classeur ainsi que le classeur en lui-même, portant toujours le nom **ThisWorkbook**. Ces objets apparaissent par ordre alphabétique dans le dossier **Microsoft Excel Objects**. Vous ne pouvez pas les supprimer ou les déplacer, mais seulement les renommer (la suppression ou l'ajout de feuille se fait dans la partie Excel, pas dans VBE).



Le code qui se trouve dans ces objets ne sera utilisable qu'à « l'intérieur » de la feuille ou du classeur concerné.

b. Les formulaires

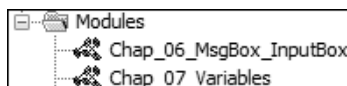
Les **formulaires** sont des interfaces dans lesquelles vous pourrez interagir avec les utilisateurs. Ces formulaires pourront contenir des zones de texte, des cases à cocher ou encore des zones de listes. Ils apparaissent dans le dossier **Feuilles** (qui porte le nom **Forms** en anglais).



Vous verrez comment créer et utiliser les formulaires dans le chapitre dédié **Les formulaires utilisateur**.

c. Les modules

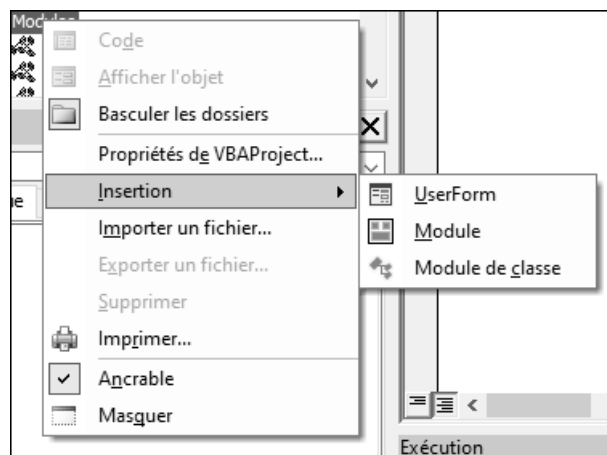
Les **modules** sont des fichiers dans lesquels vous écrirez vos programmes. Ils apparaissent dans le dossier **Modules** dans l'Explorateur de fichiers.



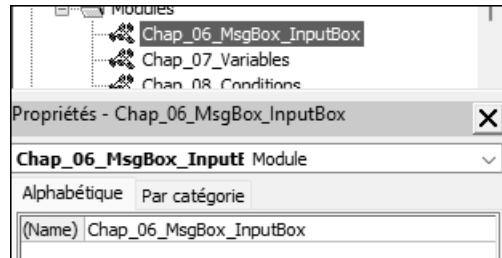
Lorsque vous programmerez, il vous faudra créer des modules.

Pour chaque chapitre ou série d'exercices, vous pourrez utiliser un module que vous créerez spécialement.

- ✎ Pour ajouter un module, effectuez un clic droit dans l'arborescence du projet et sélectionnez **Insertion - Module**.

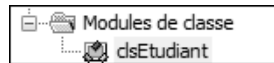


- ✎ Vous pouvez modifier le nom du module manuellement directement dans le champ (Name) de la zone **Propriétés** lorsque le module est sélectionné.



d. Les modules de classe

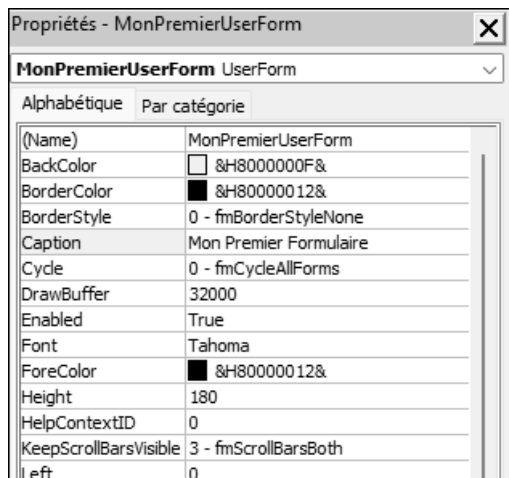
Les **modules de classe** sont également des fichiers dans lesquels vous pourrez programmer. Les modules de classe sont utilisés lors d'un usage avancé de la programmation VBA. Ils apparaissent dans le dossier **Modules de classe**.



Ce sujet est abordé dans le chapitre Plus loin en VBA.

e. La fenêtre de propriétés

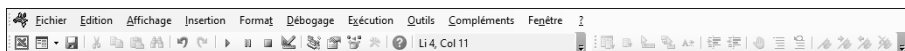
En dessous de l'Explorateur de projets, vous pouvez voir la fenêtre **Propriétés**, qui permet d'avoir accès aux caractéristiques de l'objet sélectionné.



Dans la colonne de gauche se trouvent les propriétés et dans celle de droite la valeur associée à chacune de ces propriétés.

2. Le menu et les barres d'outils

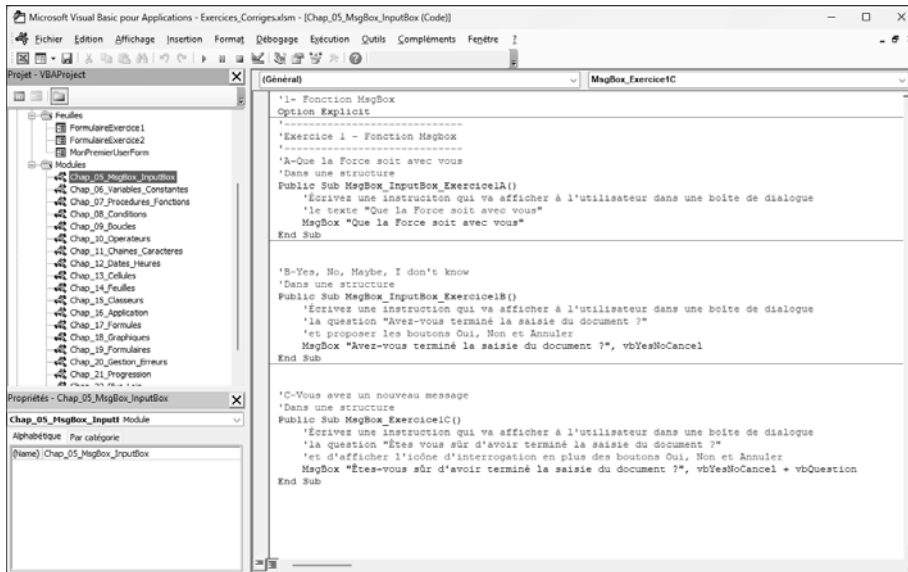
Dans la partie supérieure de l'interface, vous retrouvez le menu à partir duquel vous accédez aux fonctions VBE.



Vous y voyez également les différentes barres d'outils.

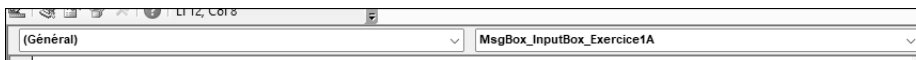
3. La zone d'édition de code

Dans la zone la plus grande de l'interface se trouve la fenêtre d'édition de code.



C'est dans cette zone que vous écrirez vos programmes VBA.

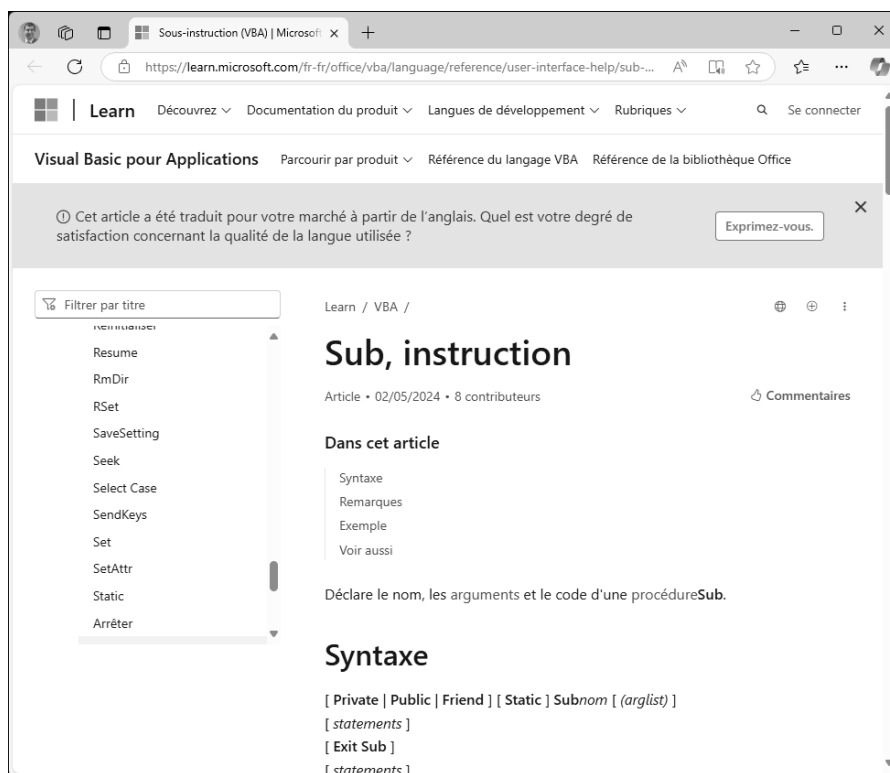
VBA étant un langage de programmation utilisant les événements pour se déclencher (clic sur un bouton, case qui est cochée, validation de valeur, etc.), vous pouvez voir en haut de la zone de code deux zones de liste déroulante, dans lesquelles vous trouverez à gauche les objets à partir desquels VBA pourra surveiller les événements et à droite, les événements associés à l'objet sélectionné :



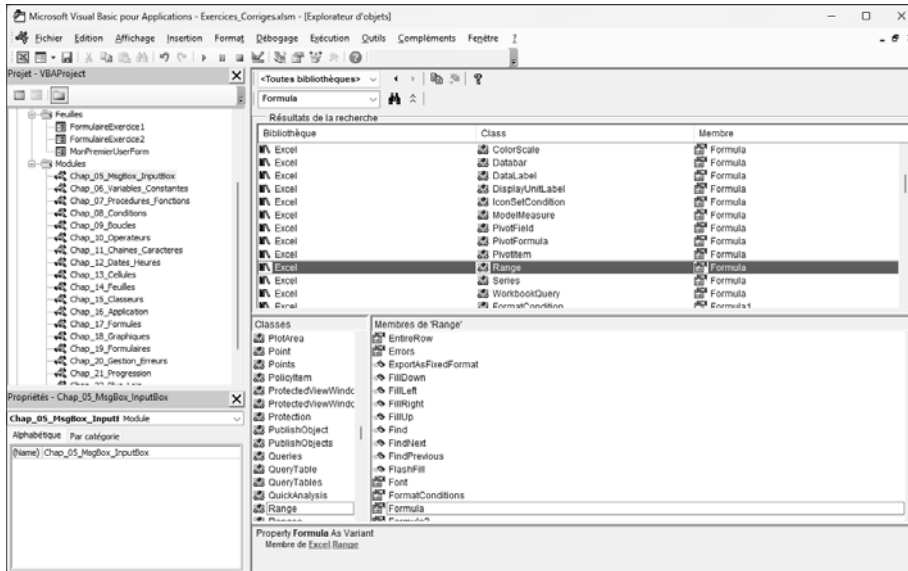
4. L'aide Office et l'Explorateur d'objets

À tout moment lorsque vous programmez, il est possible d'obtenir l'aide en ligne Office.

☞ Tapez sur la touche **[F1]** pour ouvrir la page d'aide en ligne Microsoft.



- De la même façon, si vous cherchez des compléments d'information sur certains objets, la syntaxe des fonctions ou procédures VBA, tapez sur la touche **[F2]**. Vous accédez à l'Explorateur d'objets : il permet de retrouver l'arborescence des objets et de voir les propriétés, méthodes et événements (appelés membres de l'objet), avec leur syntaxe :



Les notions de propriétés et méthodes seront abordées dans le chapitre Manipuler des cellules.

D. Configurer l'environnement VBE

Afin d'être dans les meilleures conditions pour programmer en VBA dans l'environnement VBE, il est recommandé d'utiliser certaines fenêtres et barres d'outils fort utiles.

1. La fenêtre d'exécution

Lorsque votre programme s'exécutera, il est possible d'afficher des informations qui ne seront visibles que du programmeur. Ces informations pourront vous être utiles pour tester ou suivre le déroulement de votre code.

- Pour faire apparaître la fenêtre d'exécution à l'écran, ouvrez le menu **Affichage** et sélectionnez **Fenêtre Exécution** ou bien utilisez le raccourci-clavier **[Ctrl] G**.