

Laborator - VBA – Operatorët - Programe të thjeshtë

9/10-ushtime për zgjidhje

Shënoni në fletore temën, hapat e punës dhe rezultatet e ekzekutimit.

Hapat e punës:

1. Ruaj skedarin - **Save as - type si lab.xlsm (macro-enabled)**, përndryshe, **humbet** kodi që shkruhet me pas!
2. **Qasja në VBA Editor:** Në dritaren e Excel, shtypni njëkohësisht tastat **ALT** dhe **F11** për të hapur dritaren VBA dhe anasjelltas: rikthim në fletën me qeliza.

3. **Pamja e dritares** duhet të ketë në paraqitje:
 - a. **View – Project explorer**
 - b. **View- Properties (veti)**

4. **Insert (menu)- module.** Ushtrimet mund të zhvillohen te gjitha edhe brenda një moduli. Secili ushtrim brenda nën procedurës së vet Sub ...:

```
Sub u1()  
...kod ..  
End Sub
```

```
Sub u2()  
...kod ..  
End Sub
```

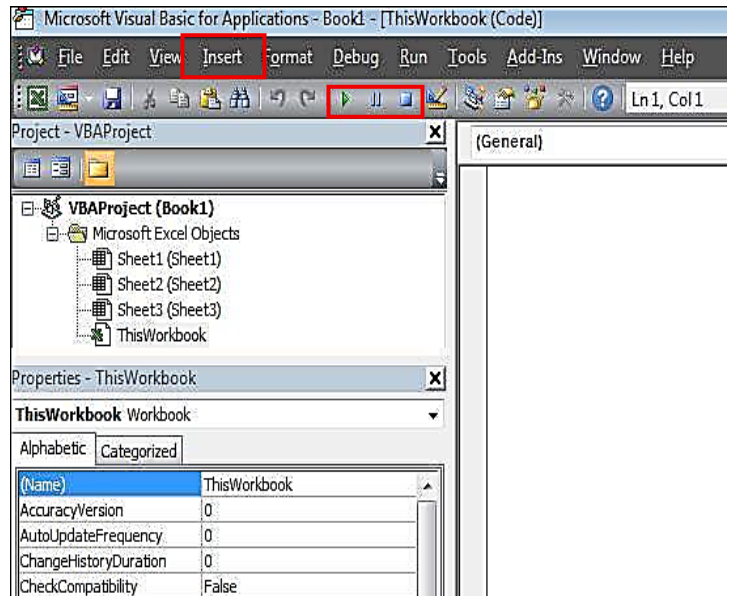
.....

5. **Emri** i nën procedurës pas Sub duhet të jete pa hapësira boshe, simbole etj. Lejon nënvijë.
P.sh. Sub **mak_llog()**

6. **Ekzkeutimi: Run** (buton)  ose **tasta F5** ose **menu** me cursor tek emri i procedurës Sub përkatëse.

7. **Komentet** (**Rem ose ')** | 4

8. **Vlerë dhënia** e variablave duhen në kryeradhë / rresht te ri.



Sqarime:

- Të gjitha **ushtrimet mund të shkruhen brenda një skedari dhe moduli të vetëm**, por kur ekzekutohen, kursori i mausit duhet të jetë brenda makros (Sub) që duam të ekzekutojmë mes shumë makrove të tjera (sub)
- Ushtrimet 1, 9, 10 duhen zhvilluar jo në të njëjtin skedar, për shkak të mbivendosjes vlerave në rangun e qelizave A1 dhe B1 në sheet 1.
- vbnewline nuk funksionon.
- Është ndryshuar renditja fillestare e ushtrimeve (sipas materialeve ne Teams). Fillohet me ushtimin 10 për lehtësi zgjidhjesh.

10 Ushtrime:

1. Çfarë vlerash vendos ne A1 : A3 programi i mëposhtëm?

```
Sub ushtrimi1()
Dim a, b, c As Integer
a = 5
b = 5
c = 10
Range("A1").Value = a > b
Range("A2").Value = a <= c
Cells(3, 1).Value = a + 2 * b + c / 2
End Sub
```

2. Shkruani një program për të lexuar nga tastiera me InputBox dhe përdorni MsgBox për të afishuar në ekran vlerën **reale** të variabëlilit të emëruar nr_real.
3. Shkruani një program për të lexuar nga tastiera me InputBox dhe përdorni MsgBox për te afishuar në ekran vlerën e një **karakteri** të variabëlilit **simbol**.
4. Shkruani një program që llogarit shumën e dy numrave **të plotë** dhe afishon rezultatin.
5. Shkruani një program që lexon me InputBox dy numra **reale**, llogarit mesataren aritmetike dhe afishon rezultatin në ekran me MsgBox.
6. Jepet funksioni $y = 3x^2 + 4x + 1$. Për një vlerë të dhënë nga përdoruesi të x-it, të ndërtohet programi që afishon në ekran vlerën e funksionit në atë pikë, përdorni MsgBox.
7. Të ndërtohet një program që llogarit dhe afishon në ekran perimetrin, sipërfaqen dhe mesoren e një trekëndëshi barabrinjës, kur jepet brinja e tij a.
8. Shkruani një program që lexon nga tastiera vlerat e brinjëve të një trekëndëshi të çfarëdoshëm, llogarit sipërfaqen dhe perimetrin dhe më pas afishon rezultatin në ekran.
Shënim: Formula e Heronit për sipërfaqen e trekëndëshit: $s = (p(p-a)(p-b)(p-c))^{1/2}$, ku p= perimetre/2 dhe brinjët janë a, b, c.
9. Shkruani një program që lexon nga tastiera një numër **real**, dhe paraqet ne A1 vlerën e **plotë** dhe në B1 vlerën **dhjetore** te këtij numri. **Shënim:** ky ushtrim duhet zhvilluar jo në të njëjtin skedar me ushtrimin 1, për shkak të mbivendosjes vlerave në rangun e qelizave A1 dhe B1 në sheet 1.
10. Jepen dy numra të **plotë** A = 5 dhe B = 8. Të ndërtohet një program që llogarit dhe afishon me MsgBox shumën, prodhimin, herësin dhe diferencën e tyre. **Kujdes:** pjesëtimi është numër real. Modifikoni programin në mënyrë qe Rezultatet të vendosen në qelizat A2:A5 dhe numrat e dhënë në A1 dhe B1. **Shënim:** ky ushtrim duhet zhvilluar jo në të njëjtin skedar me ushtrimin 1, për shkak të mbivendosjes vlerave në rangun e qelizave A1 dhe B1 në sheet 1.