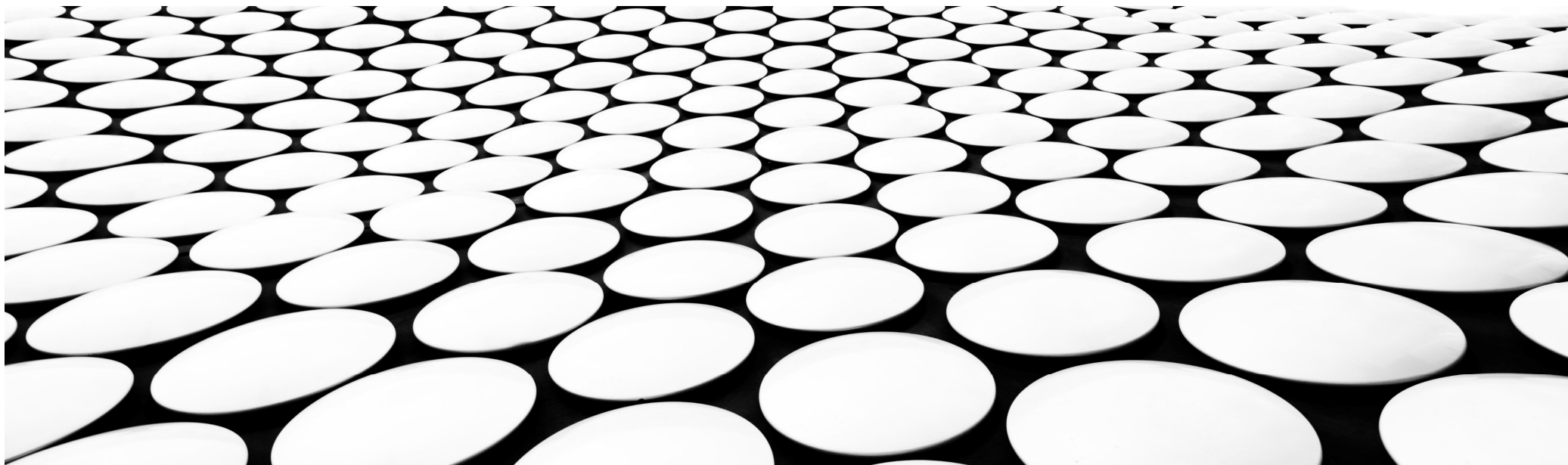

プログラミングとは

SIT DOLOR AMET



プログラム

- 順次実行 最初から順番に処理する。
- 条件分岐 条件が成立する時の処理
- 繰り返し 条件が合う間繰り返す。

データ

- 変数 データを入れる箱
- (変数に入れると目に入っていたデータと書き換わる。)
- 種類 数値、文字列など
- (データのサイズや、データの機能が違う。)

関数

- 処理ブロックに名前を付け部品化したもの
- 引数をいれて処理し、結果を戻す。

例：色関数 RGB(255,255,0)

EXCELマクロ

- セルの表示
- Cells(行番号、列番号)
- 中味は、数値、文字、色など

代入

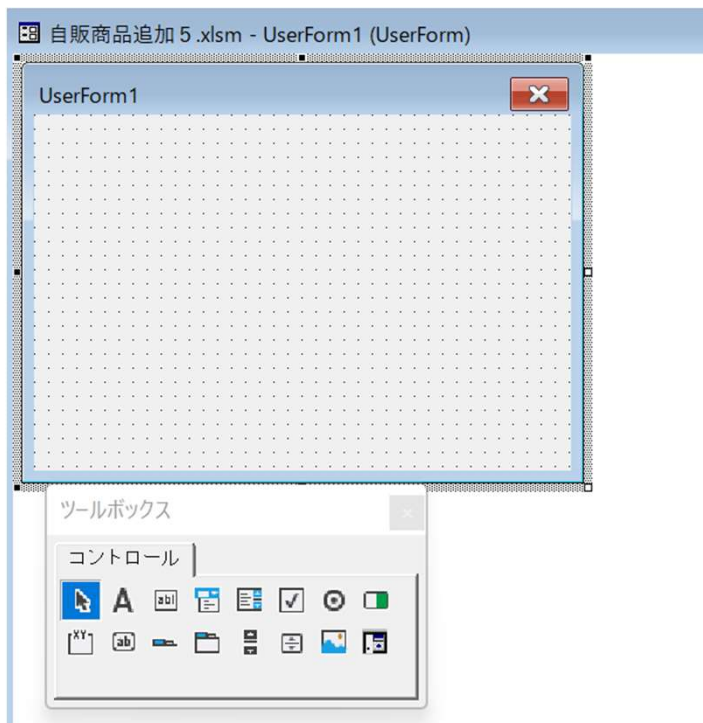
■ $A = B$

- セル ← データ
- 変数の箱にデータを入れる。
- 等号と一緒にの記号だがこの場合は同じの意味ではない。

代入の実際

- おつりの変数 = 投入金額 - 購入金額
- セル ← おつり金額

ユーザーフォーム



- ボタン プログラムを紐づける
- ここでは、「投入」、「購入」、「返却」