



***Введение в
программирование***



***Visual Basic for
Application***

Тема 1: Введение в программирование

- Какой язык понимает процессор?
- Процессор понимает язык электрических сигналов. Он не различает сильный или слабый сигнал. Процессор принимает одно из двух состояний: **есть сигнал** (1) или **нет сигнала** (0).
- Процессор отличает **сочетания** сигналов в единицу времени как много или в какой последовательности будет скачок тока или нет.



Введение в VBA

- **Компьютер** – это сложная вычислительная система, предназначенная для реализации процесса автоматизированной обработки данных в соответствии с задаваемыми алгоритмами.
- **Процессор** – программно-управляемое электронное устройство, построенное на одной или нескольких микросхемах. Основная функция – выполнение арифметических, логических и других операций, закодированных в командах; управление основными узлами компьютера и координация их взаимодействия.
- **Микросхема** – электронная схема, реализованная в виде полупроводниковых кристаллов.



Введение в VBA

- **Сигнал** – условный знак для передачи на расстояние каких-нибудь сведений, сообщений.
- **Аналоговый сигнал** – сигнал, который может принимать более двух комбинаций значений.
- **Двоичный сигнал** - сигнал, который может принимать только два варианта значений.
- **Код** – это совокупность правил обозначения элементов некоторого исходного множества комбинациями символов заданного алфавита (кодowymi комбинациями).



Как осуществляется взаимодействие ПК и человека?

- **Машинная программа** – последовательность машинных команд, задающая алгоритм решения задачи в виде последовательности машинных операций.
- **Языки программирования** – система обозначений и правил для описания алгоритмов и структур данных.
- **Языки низкого уровня** – это средство записи инструкций компьютеру простыми приказами-командами на машинном уровне, ориентированном на конкретную ЭВМ.
- **Машинный язык** – управляющий код для конкретной машинной операции, определяющий, откуда взять исходные данные и куда поместить результаты выполнения операции.
- **Язык программирования высокого уровня** - это средство записи инструкций системой обозначений, близкой к человеку. Ориентирован на любую ЭВМ, т.к. в состав языка входит программа, автоматически переводящая текст на язык ЭВМ.

Тема 2: Система программирования

- **Язык программирования** должен понимать текст программы, написанный человеком, анализировать его, указывая на ошибки, переводить на машинный язык для выполнения команд процессором.
- **Система программирования** – совокупность программ для создания других программ.
- **Среда программирования** – программная оболочка для системы программирования, организующая удобный интерфейс для написания программ.



- Текст программы пишется во строенном в среду программирования текстовом редакторе. В нем можно производить простые манипуляций с текстом. Встроенный в среду программирования редактор «знает» **алфавит** и **синтаксис** данного языка, что способствует отладки текста уже на первых шагах.



Система программирования

- **Алфавит** – конечный набор знаков, состоящий из букв, десятичных и шестнадцатеричных цифр, специальных символов.
- **Синтаксис** – правила написания текста, в том числе порядок слов и знаков препинания.



- **Как текст программы понимает процессор?**
- Для этого имеются в системе программирования другие программы: **трансляторы.**
- **Любое ли действие можно запрограммировать?**
- Любое, но в каждом языке имеется стандартный набор команд, связанных с тем или иным действием.
- **Где хранятся сведения о том, какие действия нужно выполнить при той или иной команде в тексте?**
- В специальных **библиотеках программ**, т.е. в файлах встроенных в систему программирования.



- **Транслятор** – специальная программа, осуществляющая перевод созданной программы на машинный язык.
- **Интерпретатор** – транслятор, производящий покомандную обработку и выполнение исходной программы.
- **Компилятор** – преобразует всю программу в модуль на машинном языке, после этого программа записывается в память компьютера и лишь потом исполняется.



- **Модули** – части целого.
- **Библиотеки программ** – файлы, которые содержат информацию, подключаемую программным способом для использования в исполняемой части по мере необходимости.



Система

программирования

- Если в модулях библиотеки нет команды, которая нужна при создании программы?
- Её нужно написать на языке программирования, т.е. создать дополнительный модуль с новыми командами для данной системы программирования.
- Сколько модулей (файлов) входят в среду программирования?
- Много, но не всегда все модули используются, объем программного обеспечения языка может меняться.



Тема 3: Азбука языка VBA

- **Какие существуют правила написания команд?**
- Каждая команда предназначена для конкретной цели, поэтому в ее состав могут входить как стандартные команды с аргументами, так и пользовательские, но тоже с соблюдением правил алфавита и синтаксиса.
- **Можно ли использовать буквы отличные от латинского алфавита?**
- Да, но только не в качестве команд, а только как **комментарий**, поясняющий либо текст программы, либо действия пользователя. Комментарии размещаются в специальных символах: например, в апострофах ('), фигурных скобках {}.



Азбука языка VBA

- **Легко ли пользователю понять текст (листинг) чужой программы?**
- Легко, если он знает английский язык, т.к. из него взяты имена команд. Но каждому даже программисту необходимы справочные пособия по работе в определенной незнакомой программе.
- **Как одна команда отделяется от другой?**
- В языке TP команда заканчивается знаком `<;>`.
- В других языках команду записывают с новой строки.



Азбука языка VBA

- **Символ** – условный знак, обозначающий букву, цифру и т.п.
- **Буква** – символ из азбуки человеческого языка.
- **Зарезервированные слова** – слова, являющиеся составной частью языка, имеют фиксированное начертание и, раз и навсегда, определенный смысл.
- **Азбука** – совокупность символов, принятых в данной письменности, располагаемых в установленном порядке, алфавит.
- **Синтаксис** – система языковых категорий, относящихся к соединениям слов и строению предложений.
- **Пунктуация** – расстановка знаков препинания.
- Какими словами пишется текст программы?



Азбука языка VBA

- **Аргументы** – части выражений, являющиеся объектами, которые в отдельности используются командой, в состав которой они входят.
- **Выражение** – словосочетание, состоящее из слов и символов и задающее правило вычисления некоторого значения.
- **Комментарии** - текст, который помещается в программу для лучшего понимания алгоритма. Не выполняется. Текст комментария ограничен символами {} или (*
*).



Азбука языка VBA

- **Идентификатор** - имя для обозначения программ, а в программе переменных и постоянных величин, различных процедур, функций, объектов.
- **Константы** – данные, значения которых установлены в описательной части программы и в процессе выполнения не изменяются.
- **Переменные** – величины, которые могут менять свои значения в процессе выполнения программы.



Основные правила корректной записи программы на VBA:

- Избегайте запись текста сплошным стилем, т.е. при записи конструкций языка более глубоких уровней вложенности следует двигать их от начала строки вправо. Каждое описание и каждый оператор следует писать с новой строки.
- Любую программу сопровождать комментариями, поясняющими назначение всей программы и отдельных ее блоков, процедур, функций.
- Имена для объектов программы (переменные и константы) надо выбирать так, чтобы они соответствовали этим объектам.

Тема 4: Структура программы на языке VBA

- **Исполнитель** – тот, кто выполняет приказы. **Формальный исполнитель** – не задумывается (компьютер), **Неформальный** – рассуждает (человек)
- **Команда** – указание исполнителю выполнить некоторое законченное действие.



Структура программы на языке VBA

- **Каждая ли команда, записанная в программе выполняется?**
- нет, одни команды не выполняются, если имеется какое-либо условие на выполнение этого действия;
- другие команды всегда невыполнимы, но косвенно влияют на работу всей программы.
- Вся программа на языке TP разделена на модули по определенной схеме и каждый раздел имеет своё имя (**идентификатор**), которое в свою очередь дает команду или подсказку другой команде, являющейся исполнимой.