

Přehled příkazů

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP',`Menu_Soubor_MGT')}	Menu Soubor
{button ,JI(`magictab.HLP',`Menu_Upravy_MGT')}	Menu Úpravy
{button ,JI(`magictab.HLP',`Menu_Vlozit_MGT')}	Menu Vložit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Menu_Format_MGT')}	Menu Formát
{button ,JI(`magictab.HLP',`menu_List_MGT')}	Menu List
{button ,JI(`magictab.HLP',`Menu_Pomucky_MGT')}	Menu Pomůcky
{button ,JI(`magictab.HLP',`Menu_Napoveda_MGT')}	Menu Nápověda

Menu Soubor

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP',`Novy_prikaz_MGT')}	Nový
{button ,JI(`magictab.HLP',`Otevit_prikaz_MGT')}	Otevřít
{button ,JI(`magictab.HLP',`Ulozit_prikaz_MGT')}	Uložit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Ulozit_jako_prikaz_MGT')}	Uložit jako
{button ,JI(`magictab.HLP',`Ulozit_jako_HTML_prikaz_MGT')}	Uložit jako HTML
{button ,JI(`magictab.HLP',`Tisk_prikaz_MGT')}	Tisk
{button ,JI(`magictab.HLP',`Nahled_prikaz_MGT')}	Náhled
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vzhled_tisku_prikaz_MGT')}	Vzhled tisku
{button ,JI(`magictab.HLP',`Poslat_prikaz_MGT')}	Poslat
{button ,JI(`magictab.HLP',`Minule_soubory_prikaz_MGT')}	Minulé soubory
{button ,JI(`magictab.HLP',`Konec_prikaz_MGT')}	Konec

Nový

Příkaz vytvoří nový sešit. Spustíte jej také:

- tlačítkem **Nový sešit** z nástrojové lišty;
- klávesovým повеlem **Ctrl+N**.

Otevřít

Příkaz slouží k otevření nebo nalezení dokumentu. Spustíte jej také:

- tlačítkem **Otevřít** z nástrojové lišty;
- klávesovým povelom **Ctrl+O**.

V dialogu je tlačítko se symbolem šanonu, jímž přejdete do nadstavby 602Desktop. Zde máte možnost vyhledat sešit ve složce některého ze svých šanonů. Tlačítko s modrým panáčkem otevře dialog pro fulltextové vyhledání sešitu pomocí programu Agent602.

{button „JI(`magictab.HLP`, `tabulka_nacteni`)} [Bližší informace viz...](#)

Uložit

Příkazem pojmenovaný aktivní sešit uložíte. Spustíte jej také:

- tlačítkem **Uložit** z nástrojové lišty;
- klávesovým повеlem **Ctrl+S**.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘tabulka_ulozeni’)} [Bližší informace viz ...](#)

Uložit jako

Příkaz použijete v případě, že potřebujete uložit:

- Nový, dosud nepojmenovaný dokument.
- Kopii aktivního dokumentu pod jiným názvem nebo jej umístit jinam.
- Dokument v jiném formátu (například uložit sešit 602Tab ve formátu, který bude čitelný pro dřívější verze WinText, WinTab, ...).
- Otevřený dokument, vytvořený v jiné aplikaci; pracovali jste na něm v programu 602Tab a potom jej uložíte v jeho původním formátu. Například můžete otevřít dokument Excel, Lotus 1-2-3, upravit jej v 602Tab a uložit.

Příkaz můžete také spustit klávesovým повеlem **Ctrl+Shift+S**. V dialogu je tlačítko pro přechod do nastavy 602Desktop, kde můžete aktuální sešit uložit do vybraného šanonu a složky.

{button ,Jl(`magictab.HLP',`tabulka_ulozeni')} [Bližší informace viz ...](#)

Uložit jako HTML

Z vybraných buněk vytvoříte soubor. Příkaz spustíte z menu **Soubor**. V dialogu **Uložit jako HTML** tento soubor pojmenujete a přiřadíte příponu *.html (*.htm). Pod tímto názvem bude uložen do vybraného adresáře jako soubor HTML. Zaškrtnutím přepínače **Orámovat buňky** se na rozhraní buněk vytvoří orámování charakteristické pro HTML dokumenty.

{button „JI(\`magictab.HLP`,`tabulka_ulozeni_HTML`)”} [Bližší informace viz ...](#)

Tisk

Příkaz vytiskne sešit, list nebo jeho vybranou část. Lze jej také spustit:

- z nástrojové lišty tlačítkem **Tisknout**;
- klávesovým повеlem **Ctrl+P**.

Příkaz otevře dialog **Tisk**, kde nastavíte parametry pro tisk dle vlastní volby (tiskárna, formát a orientace papíru, rozsah tisku, počet kopií, apod.).

{button ,Jl(`magictab.HLP',`tisk_tabulky')} [Bližší informace viz ...](#)

Náhled

Náhled vám umožní posoudit vzhled celé aktuální stránky. Přesně to, co zde uvidíte bude vytištěno na tiskárně. Příkaz lze také spustit z nástrojové lišty tlačítkem **Náhled**.

Dialog je opatřen sadou tlačítek pro listování, výběr dvoustránkového či jednostránkového zobrazení a zvětšení (zmenšení) měřítka zobrazení. Tlačítkem **Tisk** lze přímo přejít do dialogu pro spuštění tisku.

{button ,JI(`magictab.HLP`,`nahled_pred_tiskem`)} [Bližší informace viz...](#)

Vzhled tisku

Příkaz vyvolá dialog pro nastavení velikosti stránky a specifikaci horního a dolního záhlaví. Požadované parametry zadáte pomocí dvojice karet:

- **Stránka** – číslo první strany, velikost, oblast tisku, titulky, tisk, pořadí tisku stránek.
- **Okraje a záhlaví** – okraje horní/dolní/pravý/levý, záhlaví a zápatí, vycentrování na stránce;

Karty obsahují tlačítko **Náhled** jehož pomocí můžete okamžitě zjistit vzhled aktuálního listu a tlačítko **Tisk**, kterým přejdete k samotnému spuštění tisku.

{button „JI(`magictab.HLP`, `tisk_nastaveni_parametru`)} [Bližší informace viz ...](#)

Poslat

Příkaz spustí poštovní klientský program umožňující odeslání otevřeného sešitu elektronickou poštou. Podle přednastavení v dialogu příkazu [Možnosti](#) se použije buď systémový klientský program Windows nebo klientský program Mail602.

Minulé soubory

Sekce v menu **Soubor**, kde při práci ve více sešitech budou pro vaši informaci vypsány názvy otevíraných sešitů.

Konec

Příkaz ukončí činnost programu tak, že zavře pracovní okno a přejde do prostředí Windows. Jestliže byl sešit modifikován a dosud neuložen, zobrazí se výzva k uložení.

Příkaz také spustíte klávesovým повеlem **Alt+F4**.

Menu Úpravy

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP',`Zpet_prikaz_MGT')}	Odvolat
{button ,JI(`magictab.HLP',`Znovu_prikaz_MGT')}	Znovu
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vyjmout_prikaz_MGT')}	Vystřihnout
{button ,JI(`magictab.HLP',`Kopirovat_prikaz_MGT')}	Zkopírovat
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vlozit_prikaz_UPRAVY_MGT')}	Vlepit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vlozit_jinak_prikaz_MGT')}	Vlepit jinak
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vyplnit_prikaz_MGT')}	Vyplnit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Doprava_prikaz_MGT')}	Doprava
{button ,JI(`magictab.HLP',`Dolu_prikaz_MGT')}	Dolů
{button ,JI(`magictab.HLP',`Doleva_prikaz_MGT')}	Doleva
{button ,JI(`magictab.HLP',`Nahoru_prikaz_MGT')}	Nahoru
{button ,JI(`magictab.HLP',`Rady_prikaz_MGT')}	Řady
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vymazat_prikaz_MGT')}	Vymazat
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vse_prikaz_MGT')}	Vše
{button ,JI(`magictab.HLP',`Obsah_prikaz_MGT')}	Obsah
{button ,JI(`magictab.HLP',`Formaty_prikaz_MGT')}	Formáty
{button ,JI(`magictab.HLP',`Komentare_prikaz_MGT')}	Komentáře
{button ,JI(`magictab.HLP',`Odstranit_prikaz_MGT')}	Odstranit buňky
{button ,JI(`magictab.HLP',`Bunky_prikaz_VLOZIT_MGT')}	Vložit buňky
{button ,JI(`magictab.HLP',`Prejit_na_prikaz_MGT')}	Jdi na
{button ,JI(`magictab.HLP',`Najit_prikaz_MGT')}	Najít
{button ,JI(`magictab.HLP',`Nahradit_prikaz_MGT')}	Zaměnit

Odvolat

Příkazem zrušíte naposledy provedený úkon. Lze jej používat i opakovaně.

Spustíte jej také:

- z nástrojové lišty tlačítkem **Odvolat**;
- klávesovým повеlem **Ctrl+Z**.

{button „JI(`magictab.HLP`,`odvolani_obnova`)} [Bližší informace viz ...](#)

Znovu

Příkaz obnoví právě zrušenou akci, např. smazaný text znovu vlepí na původní místo. Lze jej používat i opakovaně.

Příkaz spustíte také:

- z nástrojové lišty tlačítkem **Znovu**;
- klávesovým повеlem **Ctrl+Y**.

{button „JI(‘magictab.HLP’,‘odvolani_obnova’)} [Bližší informace viz ...](#)

Vystřihnout

Příkaz přesune označené buňky do schránky.

Stejnou akci lze také vyvolat:

- tlačítkem **Vystřihnout** z nástrojové lišty;
- příkazem **Vystřihnout** z plovoucího menu;
- klávesovým povelům **Ctrl+X**.

Příkaz se vztahuje k celému obsahu buňky či oblasti. Pokud chcete pracovat jen s částí obsahu buňky označeným ve vstupním poli, užíjte příkaz z plovoucího menu.

{button „JI(`magictab.HLP`, `prace_se_schrankou`)} [Bližší informace viz ...](#)

Zkopírovat

Příkaz vloží označenou oblast buněk do schránky, avšak v původním listě jejich hodnoty zachová. Kopii uloženou ve schránce můžete použít i takto:

- vložit do jiné libovolné části téhož listu;
- vložit do dalšího listu;
- vložit do dokumentu vytvářeného v textovém editoru 602Text;
- vložit do dokumentu vytvářeného např. v MagicGraf.

Informace:

Do schránky se kopírují tyto údaje: objekt 602Tab, neformátovaný text, obrázek (tabulky), text ve formátu DIF.

Ke spuštění příkazu můžete také použít:

- tlačítko **Zkopírovat** z nástrojové lišty;
- příkaz **Zkopírovat** z plovoucího menu;
- klávesový povel **Ctrl+C**.

Příkaz se vztahuje k celému obsahu buňky či oblasti. Pokud chcete pracovat jen s částí obsahu buňky označeným ve vstupním poli, užíjte příkaz z plovoucího menu.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘prace_se_schrankou’)} [Bližší informace viz ...](#)

Vlepit

Příkazem vložíte obsah schránky do listu počínajíc okamžitou pozicí ukazatele, který tvoří levý horní roh vložené oblasti. Obsah schránky zůstává zachován i nadále pro možnost opětovného použití – vložení (i vícenásobně) na různá místa listů. Pokud se obsah vloží do větší oblasti, může se v ní obsah schránky (i několikrát) zopakovat. Vložením obsahu schránky lze původní obsah oblasti přepsat.

Ke spuštění příkazu můžete také použít:

- tlačítko **Vlepit** z nástrojové lišty;
- příkaz **Vlepit** z plovoucího menu;
- klávesový povel **Ctrl+V**.

Poznámka: K způsobu vložení informací dle vlastní potřeby použijete příkaz **Vlepit jinak** z menu **Úpravy**.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘prace_se_schrankou’)} [Bližší informace viz ...](#)

Vlepit jinak

Na rozdíl od příkazu **Vlepit**, (který vloží vše), vám tento příkaz nabízí pomocí dialogu **Vlepit jinak** vybrat specifický způsob vložení:

- pouze hodnoty s formátovacími specifikacemi nebo bez nich;
- hodnoty i vzorce s formátovacími specifikacemi nebo bez nich;
- pouze formátovací specifikace.

Při vlepění lze zatžením přepínače **Vynechat prázdné** vyžádat, aby se ignorovaly prázdné buňky. Zatžením přepínače **Transponovat** se buňky vlepěné oblasti překlopí podle hlavní úhlopříčky (řádky se zamění za sloupce).

Ke spuštění příkazu můžete také použít příkaz **Vlepit jinak** z plovoucího menu.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘prace_se_schrankou’)} [Bližší informace viz ...](#)

Vyplnit

Příkaz spustíte z menu **Úpravy** a můžete jej použít k vyplnění oblasti buněk hodnotami vybraným směrem, který zvolíte pomocí submenu:

{button ,JI(`magictab.HLP',`Doprava_prikaz_MGT')} [Doprava](#)

{button ,JI(`magictab.HLP',`Dolu_prikaz_MGT')} [Dolů](#)

{button ,JI(`magictab.HLP',`Doleva_prikaz_MGT')} [Doleva](#)

{button ,JI(`magictab.HLP',`Nahoru_prikaz_MGT')} [Nahoru](#)

{button ,JI(`magictab.HLP',`Rady_prikaz_MGT')} [Řady](#)

{button ,JI(`magictab.HLP',`vyplneni_tabulky')} [Bližší informace viz ...](#)

Doprava

Příkaz naplní buňky označené oblasti hodnotami z prvního sloupce této oblasti. Lze jej použít jen tehdy, pokud máte označenou oblast (nejméně dvou buněk na jednom řádku). Nespustitelný je tehdy, je-li jako oblast vybrán celý list nebo celý řádek či máte-li buňku (i jedinou v oblasti) uzamčenu zamezením změny.

Ke spuštění příkazu můžete také použít klávesový povol **Ctrl+R**.

{button „JI(`magictab.HLP`,`vyplneni_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Dolů

Příkaz naplní buňky označené oblasti hodnotami z prvního řádku této oblasti směrem dolů. Lze jej použít jen tehdy, máte-li označenou oblast (nejméně dvou buněk v jednom sloupci). Nespustitelný je v tom případě, je-li jako oblast vybrán celý list nebo celý sloupec či máte-li buňku (i jedinou v oblasti) uzamčenu zamezením změny.

Ke spuštění příkazu můžete také použít klávesový povol **Ctrl+D**.

{button „JI(`magictab.HLP`,`vyplneni_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Doleva

Příkaz naplní buňky označené oblasti hodnotami z prvního sloupce této oblasti směrem doleva. Lze jej použít jen tehdy, máte-li označenou oblast (nejméně dvou buněk v jednom řádku).

Příkaz je nespustitelný v případě, je-li jako oblast vybrána celý list nebo celý sloupec či máte-li buňku (i jedinou v oblasti) uzamčenu zamezením změny.

{button „JI(`magictab.HLP`,`vyplneni_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Nahoru

Příkaz naplní buňky označené oblasti hodnotami z prvního řádku této oblasti směrem nahoru. Lze jej použít jen tehdy, máte-li označenou oblast (nejméně dvou buněk v jednom sloupci).

Příkaz je nespustitelný v případě, je-li jako oblast vybrána celý list nebo celý sloupec či máte-li buňku (i jedinou v oblasti) uzamčenu zamezením změny.

{button „JI(`magictab.HLP`,`vyplneni_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Řady

Příkaz naplní buňky označené oblasti automaticky generovanými hodnotami numerického, datového či textového typu. V dialogu zadáte pomocí přepínačů typ a směr vyplnění:

- **Řady tvoří: řádky nebo sloupce** – volba směru vyplnění.
- **Typ: aritmetická** – vyplní oblast hodnotami od počáteční hodnoty se stanoveným přírůstkem až do konce oblasti nebo při dosažení konečné hodnoty. Tato hodnota se zadává do vstupního pole **Konečná hodnota**.
Příklad: Označíte-li oblast deseti buněk při počáteční hodnotě 0, přírůstku 10 a stanovíte konečnou hodnotu 60, budou hodnoty v buňkách: 0 - 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60 postupně za sebou a poslední tři buňky zůstanou prázdné.
- **Typ: geometrická** – vyplní oblast hodnotami od počáteční hodnoty a každá další hodnota se vypočte vynásobením hodnoty předchozí při stanoveném přírůstku. Proces opět běží až do konce oblasti nebo do předem stanovené konečné hodnoty. Také tato hodnota se zadává do vstupního pole **Konečná hodnota**.
Příklad: Označíte-li oblast osmi buněk při počáteční hodnotě 2, přírůstku 2 a zadané konečné hodnotě 64, budou hodnoty v buňkách postupně: 2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64. Poslední dvě buňky zůstanou prázdné.
- **Typ: kalendářní** – vyplní oblast hodnotami typu datum od určité počáteční hodnoty po dnech, měsících nebo letech se stanoveným přírůstkem.
- **Časová jednotka: den, pracovní den, měsíc, rok** – nastavením jednoho z přepínačů se vytvoří řetězec standardního typu, například: leden - únor - březen..., pondělí - úterý - středa....

{button „JI(`magictab.HLP`, `vyplneni_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Vymazat

Příkaz spustíte z menu **Úpravy** a můžete jej použít na odstranění: obsahu, formátu, komentáře nebo všeho. K jednotlivým krokům dojdete pomocí jeho submenu:

```
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Vse_prikaz_MGT`)} Vše  
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Obsah_prikaz_MGT`)} Obsah  
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Formaty_prikaz_MGT`)} Formáty  
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Komentare_prikaz_MGT`)} Komentáře
```

```
{button ,JI(`magictab.HLP`,`mazani_v_tabulce`)} Bližší informace viz ...
```

Vše

Z menu **Úpravy** spustíte příkaz **Vymazat** a přejdete do submenu **Vše**. Docílíte vymazání obsahu, formátování i komentáře aktuální buňky, ve které je umístěn kurzor nebo oblasti označené blokem. Akci lze anulovat příkazem **Odvolat**.

{button ,JI('magictab.HLP',`mazani_v_tabulce')} [Bližší informace viz ...](#)

Obsah

Příkazem vymažete aktuální buňku na které je umístěn kurzor nebo oblast buněk označených blokem. Buňky v okolí nyní prázdných buněk se obsahově nemění a zůstávají na svém místě (nepřisouvají se). Formátovací údaje (např. barva písma) zůstávají zachovány. Akci lze anulovat příkazem **Odvolat**.

Ke spuštění příkazu můžete také použít:

- příkaz **Vymazat obsah** z plovoucího menu;
- klávesový povel **Del**.

{button „JI(‘magictab.HLP’,‘mazani_v_tabulce’)} [Bližší informace viz ...](#)

Formáty

Příkazem vymažete formát aktuální buňky na které je umístěn kurzor nebo formát celé oblasti buněk označených blokem. Obsah buněk zůstává zachován. Z menu **Úpravy** spustíte příkaz **Vymazat** a přejdete do submenu **Formáty**. Akci lze anulovat příkazem **Odvolat**.

{button ,JI('magictab.HLP',`mazani_v_tabulce')} [Bližší informace viz ...](#)

Komentáře

Příkazem vymažete komentář aktuální buňky na které je umístěn kurzor nebo komentáře v celé oblasti buněk označených blokem. Z menu **Úpravy** spustíte příkaz **Vymazat** a přejdete do submenu **Komentáře**. Akci lze anulovat příkazem **Odvolat**.

{button ,JI('magictab.HLP','mazani_v_tabulce')} [Bližší informace viz ...](#)

Odstranit buňky

Příkazem odstraníte celý řádek nebo sloupec a na uvolněné místo se přisune zbytek listu zprava nebo zdola.

Přepínači **Posunout buňky vlevo** a **Posunout buňky nahoru** stanovíte způsob přisunutí buněk při aplikaci příkazu na oblast. Při nastavení vlevo se přisune odpovídající část listu zprava. Při nastavení nahoru se přisune odpovídající část listu zdola. Dialog s přepínači se nezobrazí, je-li jako oblast označen celý řádek nebo sloupec.

Z plovoucího menu můžete použít příkaz **Odstranit buňky**, který zobrazí výše uvedený dialog. Ke spuštění příkazu lze také použít klávesový povel **Ctrl+num-**.

{button ,Jl('magictab.HLP','odstraneni_bunek')} [Bližší informace viz ...](#)

Vložit buňky

Příkaz určuje směr, kterým se posunou buňky, řádky nebo sloupce, aby vytvořili prostor pro vkládané buňky. Odsunutím okolních buněk se na místo označené oblasti vloží prázdné hodnoty. Způsob změny určíte přepínačem v dialogu **Vložit**:

- ↳ **Posunout buňky vpravo** – označená buňka ustoupí o jednu pozici vpravo.
- ↳ **Posunout buňky dolů** – označená buňka ustoupí o jednu pozici dolů.

Možnost volby odpadá, označíte-li celé řádky nebo sloupce.

Ke spuštění příkazu můžete také použít:

- příkaz **Vložit buňky** z plovoucího menu;
- klávesový povel **Ctrl+ num+**.

{button „JI('magictab.HLP', 'vkladani_bunek')} [Bližší informace viz ...](#)

Jdi na

Příkazem vyberete zadané buňky. V dialogu **Jdi na** zadejte do vstupního pole odkaz na oblast, kam se chcete přesunout.

Ke spuštění příkazu můžete také použít klávesový povel **Ctrl+G**.

Najít

Příkaz vyhledá v listu specifikovaný vzor. Ve stejnojmenném dialogu zapiště hledaný vzor do vstupního pole **Najít**. Prohledávání je možné směřovat pomocí voliče **Jak** po řádcích nebo po sloupcích. Při hledání je možno respektovat rozdíly mezi velkými a malými písmeny nebo je ignorovat. K nastavení je možno použít přepínač **Rozlišovat malá a VELKÁ**. Vzor lze vyhledávat v hodnotách nebo jen ve vzorcích, podle nastavení voliče **Kde**. Zaškrtnete-li přepínač **Pouze celé buňky** bude hledána přesná a úplná kopie znaků zadaná ve vstupním poli **Najít**.

Dialog je doplněn tlačítky:

- **Najít další** – najde další výskyt znaků zadaných v poli **Najít**.
- **Zavřít** – tlačítko použijete v případě, že chcete zavřít dialog bez uložení provedených změn.
- **Nahradit** – vyhledá a nahradí znaky ve vybrané buňce nebo v celém sešitu.

Ke spuštění příkazu také můžete také použít:

- tlačítko **Najít** z nástrojové lišty;
- klávesový povel **Ctrl+F**.

Pro opětovné vyhledání můžete z nástrojové lišty použít tlačítko **Najít znovu**.

{button „JI('magictab.HLP',`vyhledani`)} [Bližší informace viz ...](#)

Zaměnit

Příkazem vyhledáte na listu specifikovaný vzor a máte možnost jej nahradit jiným řetězcem znaků. V dialogu **Nahrad'** zapíšete hledaný vzor do vstupního pole **Najít**. Řetězec, kterým má být nalezený vzor nahrazen zapíšete do vstupního pole **Nahradit čím**. Prohledávání je možné směřovat po řádcích nebo po sloupcích podle nastavení voliče **Jak**. Při hledání je možné respektovat rozdíly mezi velkými a malými písmeny pomocí přepínače **Rozlišovat malá a VELKÁ** písmena. Zaškrtnete-li přepínač **Pouze celé buňky** bude hledána přesná a úplná kopie znaků zadaná ve vstupním poli **Najít**. Před každou náhradou budete dotázáni, zda si přejete právě tento nalezený vzor nahradit.

Dialog je doplněn tlačítky:

- **Najít další** – najde další výskyt znaků zadaných v poli **Najít**.
- **Zavřít** – tlačítko použijete v případě, že chcete zavřít dialog bez uložení provedených změn.
- **Nahradit** – vyhledá a nahradí znaky ve vybrané buňce nebo v celém sešitu.
- **Nahradit vše** – vyhledá a zamění každý výskyt znaků zadaných v poli **Najít** znaky zadanými v poli **Nahradit čím**.

Ke spuštění příkazu můžete také použít:

- tlačítko **Nahradit** z nástrojové lišty;
- klávesový povel **Ctrl+H**.

{button „JI('magictab.HLP',`nahrady')`} [Bližší informace viz ...](#)

Menu Vložit

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP',`Funkce_prikaz_MGT')}	Funkci
{button ,JI(`magictab.HLP',`Nazev_prikaz_MGT')}	Jméno
{button ,JI(`magictab.HLP',`Definovat_prikaz_MGT')}	Definovat jméno
{button ,JI(`magictab.HLP',`Komentar_prikaz_MGT')}	Komentář
{button ,JI(`magictab.HLP',`PageBreak_prikaz_MGT')}	Konec stránky
{button ,JI(`magictab.HLP',`Graf_prikaz_MGT')}	Graf
{button ,JI(`magictab.HLP',`Obrazek_prikaz_MGT')}	Obrázek
{button ,JI(`magictab.HLP',`MagicText_prikaz_MGT')}	MagicText
{button ,JI(`magictab.HLP',`OLE_objekt_prikaz_MGT')}	OLE objekt
{button ,JI(`magictab.HLP',`ODBC_data_prikaz_MGT')}	ODBC data

Funkci

Funkce jsou nástroje pro výpočty, které mohou sloužit k automatickému provádění operací v sešitu. Dialog **Vložit funkci** nabízí jejich různé typy.

{button ,JI(`magictab.HLP',`Pehled_funkc')}} [Přehled funkcí podle typů ...](#)

{button ,AL(`FUNKCE_ABC',0,`,`')}} [Abecední přehled funkcí](#)

Příkaz můžete také spustit z nástrojové lišty tlačítkem **Vložit funkci**.

{button ,JI(`magictab.HLP',`funkce')}} [Bližší informace viz ...](#)

Jméno

Příkaz použijete pro vkládání jmen definovaných příkazem **Definovat jméno**. Dialog obsahuje seznam všech existujících jmen a umožňuje vložení vybraného názvu do aktuální buňky.

{button ‚JI(`magictab.HLP`, `pojmenovane_bunky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Definovat jméno

Příkaz umožňuje zapsat definici pojmenování libovolné buňky či oblasti a také vytvářet pojmenované konstanty.

1. Do pole **Jména v sešitu** запиšte název, pod kterým bude definované jméno uloženo.
2. V poli **Definice** specifikujte hodnotu (buňku, oblast nebo konstantu), která má být jménu přiřazena.
3. Stiskněte tlačítko **Přidat**.

V dialogu také můžete libovolnou z definic pomocí tlačítka **Vymazat** kdykoliv zrušit

{button „JI('magictab.HLP',`pojmenovane_bunky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Komentář

Příkaz vloží, odstraní nebo upraví komentář, který bude zobrazován v bublině nastavíte-li ukazatel nad buňku.

Komentář se vztahuje k buňce uvedené v dialogu v poli **Buňka** (implicitně je to buňka pod ukazatelem listu).

- V nabídce **Komentáře v listu** najdete odkazy na buňku a jednotlivé texty všech poznámek na listu.
- Do okna **Komentář** vpíšete text komentáře. Tlačítkem **Přidat** přiřadíte vybraný textový komentář k buňce vybrané v poli **Buňka**.
- Tlačítko **Zavřít** použijete v tom případě, že chcete zavřít dialog bez uložení provedených změn.
- Chcete-li komentář odstranit, vyberete jej v poli **Komentáře v listu** a stiskem tlačítka **Odstranit** jej zlikvidujete.

Příkaz můžete také spustit z menu **Vložit** nebo z plovoucího menu.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘komentar’)} [Bližší informace viz ...](#)

Konec stránky

Pokud je list větší než jedna stránka, program jej při tisku rozdělí vložením automatických konců stránek. Pokud potřebujete vytvořit konce stránky jinde použijte z menu **Vložit** tento příkaz. Předtím však musíte určit, kam pevný konec stránky vložíte. Jsou tyto možnosti:

- Vložit pouze vodorovný konec stránky – vyberte řádek pod řádkem, za který chcete vložit konec stránky.
- Vložit pouze svislý konec stránky – vyberte sloupec napravo od sloupce, za který chcete vložit konec stránky.
- Vložit konec stránky nahoru a doleva od vybrané buňky – vyberte buňku bezprostředně pod a vpravo od místa, na němž má začít nová stránka.

Příkaz funguje jako přepínač. Proto potřebujete-li vložený konec stránky zrušit proveďte stejné označení a z menu **Vložit** použijte příkaz **Odstranit konec stránky**.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘zlom_stranky’)} [Bližší informace viz ...](#)

Graf

Příkaz je určen k vytvoření grafu podle hodnot označené oblasti v listu. Nejprve vyberte řádky a sloupce, obsahující data a názvy řádků a sloupců, které budou zahrnuty do grafu. Z menu **Vložit** spusťte příkaz **Graf**. Velikost grafu a jeho umístění na listu zadáte tak, že kříž ukazatele myši posunete na požadované místo, kliknete a táhnete.

Typ grafu vyberete pomocí dialogů serveru MagicGraf.

Ke spuštění příkazu můžete také použít tlačítko **Vložit graf** z nástrojové lišty.

Nad zobrazeným grafem lze pravým kliknutím myši otevřít plovoucí menu s příkazy **Vymazat** a **Oblast grafu**.

Příkaz **Oblast grafu** otevře dialog jehož pomocí můžete změnit specifikaci oblasti nad kterou byl graf zobrazen.

{button ,JI('magictab.HLP',`vkladani_objektu`)} [Bližší informace viz ...](#)

Obrázek

Příkaz vyvolá dialog **Obrázek**, kde vyhledáte název a typ grafického souboru, ve kterém se obrázek nachází.

Ke spuštění příkazu můžete také použít tlačítko **Vložit obrázek** z nástrojové lišty.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘vkladani_objektu’)} [Bližší informace viz ...](#)

MagicText

Příkaz spustí server „pro kouzla s textem“. Při práci s objektem se modifikuje ovládání procesoru; pracovní okno nabízí vlastní příkazové menu a nástrojové lišty pro práci s objektem.

Ke spuštění příkazu můžete také použít tlačítko **Vložit MagicText** z nástrojové lišty.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘vkladani_objektu’)} [Bližší informace viz ...](#)

OLE objekt

Příkaz zobrazí dialog **Vložit objekt**, ve kterém určíte, zda vytvoříte objekt nový či vyberete-li jej z již existujícího souboru.

Ke spuštění příkazu můžete také použít tlačítko **Vložit OLE objekt** z nástrojové lišty.

{button „JI('magictab.HLP','vkladani_objektu')} [Bližší informace viz ...](#)

ODBC data

Příkaz umožní vložit do sešitu data z libovolného zdroje přístupného přes rozhraní ODBC. Může se jednat například o data ve formátu dBASE, FoxPro, Excel a další.

ODBC (Open Database Connectivity) je softwarové rozhraní umožňující vkládat do tabulky data uložená v jakémkoliv databázovém systému, který toto rozhraní podporuje. ODBC není součástí MS Windows. Programový celek 602proPC jej však při instalaci doplnil a zároveň vám dává k dispozici potřebné ovladače.

ODBC data se vkládají na list sešitu počínajíc okamžitou pozicí jeho ukazatele. Ke vložení slouží příkaz **ODBC data** z menu **Vložit**. V následujícím dialogu vyberte zdrojovou aplikaci a soubor obsahující požadovaná data.

{button ,JI(`magictab.HLP',`Vkladani_ODBC_dat')} [Bližší informace viz ...](#)

Menu Formát

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP',`Bunky_prikaz_MGT')}	Buňky
{button ,JI(`magictab.HLP',`Sloupec_prikaz_MGT')}	Sloupec
{button ,JI(`magictab.HLP',`Sirka_prikaz_MGT')}	Šířka
{button ,JI(`magictab.HLP',`Skryt_prikaz_MGT')}	Skrýt
{button ,JI(`magictab.HLP',`Zobrazit_prikaz_FORMAT_MGT')}	Zobrazit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Prizpusobit_prikaz_FORMAT_MGT')}	Přizpůsobit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Radek_prikaz_MGT')}	Řádek
{button ,JI(`magictab.HLP',`Vyska_prikaz_MGT')}	Výška
{button ,JI(`magictab.HLP',`Skryt_prikaz_FORMAT_MGT')}	Skrýt
{button ,JI(`magictab.HLP',`Zobrazit_prikaz_MGT')}	Zobrazit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Prizpusobit_prikaz_MGT')}	Přizpůsobit
{button ,JI(`magictab.HLP',`Zvetseni_prikaz_MGT')}	Zvětšení
{button ,JI(`magictab.HLP',`Ukotvit_pricky_prikaz_MGT')}	Ukotvit příčky

Buňky

Příkaz je určen pro nastavení parametrů buněk. V dialogu **Formát buněk** najdete tyto karty:

- 0 **Formát** – určete typ (např. procenta, desetinné čárky, finanční) a rozhodněte, zda využijete přepínače **Zamknout buňky** a **Skrýt vzorce**.
Pro zrychlení práce můžete použít z nástrojové lišty tlačítka:
 - **Formát procenta**
 - **Formát bez desetinné čárky**
 - **Formát s dvěma místy za desetinnou čárkou**
 - **Finanční formát.**

- 0 **Zarovnání** – určete orientaci, horizontální a vertikální zarovnání; pomocí přepínače povolíte nebo zakážete **Zalomit text**.
Pro zrychlení práce můžete použít z nástrojové lišty tlačítka:
 - **Zarovnat vlevo**
 - **Zarovnat na střed**
 - **Zarovnat vpravo**

- 0 **Písmo** – vyberte typ, řez, velikost a barvu písma – v sekci **Náhled** je k dispozici kontrola volby; rozhodněte, zda využijete přepínačů **Přeškrtnutí**, **Podtrhnutí** ze sekce **Efekty**.
Ke zrychlení práce můžete použít tlačítko a voliče z nástrojové lišty:
 - **Barva písma**
 - **Řez písma**
 - **Velikost písma**

- 0 **Pozadí** – nabízí škálu typů čar a jejich možných barev pro ohraničení buňky; pro pozadí je určena další nabídka vzorků a barev.
Ke zrychlení práce můžete také použít na nástrojové liště tlačítko **Barva pozadí**.

Příkaz také spustíte z plovoucího menu příkazem **Formát buněk**.

{button „JI(‘magictab.HLP’,‘formatovani_bunek’)} [Bližší informace viz ...](#)

Sloupec

Příkaz spustíte z menu **Formát** . Parametry pro sloupce zadáte volbou submenu:

```
{button ,JI(`magictab.HLP',`Sirka_prikaz_MGT')} Šířka  
{button ,JI(`magictab.HLP',`Skryt_prikaz_MGT')} Skrýt  
{button ,JI(`magictab.HLP',`Zobrazit_prikaz_FORMAT_MGT')} Zobrazit  
{button ,JI(`magictab.HLP',`Prizpusobit_prikaz_FORMAT_MGT')} Přizpůsobit  
  
{button ,JI(`magictab.HLP',`sirka_sloupcu')} Bližší informace viz ...
```

Šířka

Příkaz umožní u vybraného sloupce korekci jeho šířky. V menu **Formát** aktivujte příkaz **Sloupec** a jeho submenu **Šířka**. V dialogu **Šířka sloupce** zapište do vstupního pole požadovanou šířku.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘sirka_sloupcu’)} [Bližší informace viz ...](#)

Skrýt

Příkaz umožní vybraný sloupec dočasně i trvale skrýt – zneviditelnit. V menu **Formát** aktivujte příkaz **Sloupec** a jeho submenu **Skrýt**. Sloupec, v němž se kurzor nachází bude skyt.

{button „JI('magictab.HLP',`sirka_sloupcu`)} [Bližší informace viz ...](#)

Zobrazit

Příkaz zobrazí sloupec v té podobě a na témže místě, jak byl před skrytím příkazem **Skryt**.

```
{button „JI(`magictab.HLP`, `sirka_sloupcu`)} Bližší informace viz ...
```

Přizpůsobit

Příkaz upraví šířku sloupce podle obsahu výběru. Z menu **Formát** zvolte příkaz **Sloupec** a jeho submenu **Přizpůsobit**.

```
{button „JI('magictab.HLP',`sirka_sloupcu`)} Bližší informace viz ...
```

Řádek

Příkaz spustíte z menu **Formát**. Parametry pro řádky zadáte pomocí submenu:

```
{button ,JI(^magictab.HLP',`Vyska_prikaz_MGT')} Výška  
{button ,JI(^magictab.HLP',`Skryt_prikaz_FORMAT_MGT')} Skrýt  
{button ,JI(^magictab.HLP',`Zobrazit_prikaz_MGT')} Zobrazit  
{button ,JI(^magictab.HLP',`Prizpusobit_prikaz_MGT')} Přizpůsobit
```

```
{button ,JI(^magictab.HLP',`vyska_radku')} Bližší informace viz ...
```

Výška

Příkaz umožní u vybraného řádku korekci jeho výšky. V menu **Formát** aktivujte příkaz **Řádek** a jeho submenu **Výška**. V dialogu **Výška řádku** запиšte do vstupního pole požadovanou výšku.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘vyska_radku’)} [Bližší informace viz ...](#)

Skrýt

Příkaz umožní vybraný řádek dočasně i trvale skrýt – zneviditelnit. V menu **Formát** aktivujte příkaz **Řádek** a jeho submenu **Skrýt**. Řádek, v němž se nachází kurzor, bude skyt.

{button „JI('magictab.HLP',`vyska_radku`)} [Bližší informace viz ...](#)

Zobrazit

Příkaz zobrazí řádek v té podobě a na témže místě, jak byl před skrytím příkazem **Skrýt**.

```
{button „JI(`magictab.HLP`,`vyska_radku`)} Bližší informace viz ...
```

Přizpůsobit

Příkaz přizpůsobí výšku řádku uloženým datovým položkám tak, aby byla zaručena jejich plná viditelnost.

```
{button „JI(`magictab.HLP`,`vyska_radku`)} Bližší informace viz ...
```

Zvětšení

Příkaz zvětšuje nebo zmenšuje zobrazení listu v %. Použijete jej například, potřebujete-li si prohlédnout jako celek datovou oblast, která je větší než umožňuje prohlédnout okno, apod. V dialogu **Zvětšení/zmenšení** můžete vložit hodnoty pro nastavení měřítka od 50 do 300 procent normální velikosti. Změna nastavení měřítka nemá vliv na tisk.

Ke spuštění příkazu můžete také použít volič **Měřítka zobrazení** z nástrojové lišty.

{button ‚JI(`magictab.HLP`,`meritko_zobrazeni`)} [Bližší informace viz ...](#)

Ukotvit příčky

Příkaz funguje jako dvoupohový přepínač umožňující ukotvit nebo uvolnit příčky na rozdělení okna při současném zobrazení dvou částí listu. Chcete-li posouvat obraz listu a přitom mít zobrazeny nadpisy sloupců nebo řádků můžete list rozdělit pomocí příček tak, aby se levá a horní část neposouvaly.

Ukotvení příček se nepromítá do tisku.

{button ‚JI(‘magictab.HLP’,‘ukotveni_pricek’)} [Bližší informace viz ...](#)

Menu List

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(^magictab.HLP',`Odstranit_list_prikaz_MGT')}} [Odstranit](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`List_prikaz_MGT')}} [Vložit](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`Prejmenovat_prikaz_MGT')}} [Přejmenovat](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`Moznosti_prikaz_MGT')}} [Zobrazení](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`Pohledy_prikaz_MGT')}} [Pohledy](#)

Odstranit

Příkazem odstraníte vybraný jeden i více listů. Nejprve však musíte listy určené k odstranění označit:

- **Celý list** – kliknete levým tlačítkem myši na záložku listu.
- **Dva či více sousedících listů** – kliknete na záložku prvního listu, přidržíte stisknutou klávesu **Shift** a kliknete na záložku dalšího listu.
- **Dva nebo více listů, které spolu nesousedí** – kliknete na záložku prvního listu, přidržíte stisknutou klávesu **Ctrl** a postupně kliknete na záložky dalších listů.

{button „JI(`magictab.HLP`, `manipulace_s_listy`)} [Bližší informace viz ...](#)

Vložit

Příkaz vloží do sešitu jeden nový list.

Při vkládání **více** listů přidržíte klávesu **Shift** a vyberte požadovaný počet záložek listů, který chcete přidat. Příkazem **Vložit** pak listy přidáte.

Nový list pojmenujete tak, že na něj dvakrát kliknete levým tlačítkem a v dialogu **Jméno listu** запиšete požadovaný název. Můžete také použít dialog příkazu **Přejmenovat**.

{button ,JI('magictab.HLP','manipulace_s_listy')} [Bližší informace viz ...](#)

Přejmenovat

Příkaz umožní přejmenovat právě otevřený list.

```
{button „JI(`magictab.HLP`,`manipulace_s_listy`)} Bližší informace viz...
```

Zobrazení

Příkaz nabízí v dialogu přepínače umožňující volitelné zobrazení:

- **Záhlaví řádků a sloupců**
- **Mřížka**
- **Buňky s nulovou hodnotou.**

Pohledy

Příkaz otevře dialog pro specifikaci pohledů, tj. pojmenovaných kolekcích dat o způsobu zobrazení jednotlivých listů (zda zobrazit mřížku, záhlaví, jaké měřítko, pevné titulky a kde atd.).

{button „JI('magictab.HLP',`pohledy')`} [Bližší informace viz ...](#)

Menu Pomůcky

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP`,`Seradit_prikaz_MGT`)} [Seřadit](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Souhrny_prikaz_MGT`)} [Souhrny](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Zamknout_list_prikaz_MGT`)} [Zamknout list](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Zamknout_sesit_prikaz_MGT`)} [Zamknout sešit](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Agent602_prikaz_MGT`)} [Agent602](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Vyhledat_agent_prikaz_MGT`)} [Vyhledat](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Indexovat_agent_prikaz_MGT`)} [Indexovat](#)
{button ,JI(`magictab.HLP`,`Možnosti_prikaz_MGT`)} [Možnosti](#)

Seřadit

Příkaz umožní libovolné vzestupné nebo sestupné seřazení označených buněk podle vašeho zadání v dialogu **Seřadit**.

Můžete také použít z nástrojové lišty tlačítka:

- **Seřadit sestupně**
- **Seřadit vzestupně**.

{button „JI(`magictab.HLP`,`setrideni_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Souhrny

602Tab pomocí tohoto příkazu dokáže na listu kalkulovat mezisoučty a celkové součty. Označte oblast, kde budete chtít kalkulovat a v dialogu příkazu vyberte funkci, které má být použita (SUM, MAX, MIN, ...).

Příkaz ke své práci používá funkci SUBTOTAL .

Zamknout list

Příkaz umožní zablokovat přístup k buňkám vybraného listu. V dialogu **Zamknutí listu** zadáte (nepovinné) heslo, na které bude zobrazení listu vázáno.

Zamknutí se týká jen těch buněk, které mají v dialogu příkazu **Buňky** (menu **Formát**) zaškrtnutý přepínač **Zamknout buňky** (zaškrtnutí je implicitní).

{button „JI(`magictab.HLP`,`zamykani_casti_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Zamknout sešit

Příkaz umožní zablokovat přístup k vybranému sešitu. V dialogu **Zamknutí sešitu** zadáte (nepovinné) heslo, na které bude zobrazení sešitu vázáno.

Zamknutí se týká jen těch buněk, které mají v dialogu příkazu **Buňky** (menu **Formát**) zaškrtnutý přepínač **Zamknout buňky** (zaškrtnutí je implicitní).

{button „JI(`magictab.HLP`,`zamykani_casti_tabulky`)} [Bližší informace viz ...](#)

Agent602

Příkaz otevře submenu pro práci s fulltextovým vyhledávacím nástrojem Agent602.

```
{button ,JI('magictab.HLP','Vyhledat_agent_prikaz_MGT')} Vyhledat
```

```
{button ,JI('magictab.HLP','Indexovat_agent_prikaz_MGT')} Indexovat
```

Vyhledat

Příkaz otevře dialog pro fulltextové vyhledání zadaného vzoru pomocí nadstavby Agent602. Vyhledávat lze jen v indexovaných dokumentech.

{button „JI(‘magictab.HLP’,‘Fulltextove_vyhledavani’)} [Bližší informace viz ...](#)

Indexovat

Příkaz zaindexuje sešit tak, aby byl zařazen do databáze indexovaných dokumentů, které se v případě potřeby budou prohledávat programem Agent602.

{button „JI('magictab.HLP',`Fulltextove_vyhledavani`)} [Bližší informace viz ...](#)

Možnosti

Příkaz otevře dialog s přepínačem **Automaticky indexovat sešity**, jehož zaškrtnutím zajistíte automatickou indexaci ukládaných sešitů pro zařazení do databáze využívané programem Agent602.

Druhý přepínač (**Užívat Mail602 pro posílání souborů**) se týká elektronické pošty. Zaškrtnutím bude po spuštění příkazu **Poslat** aktivován klientský program Mail602 s možností odesílání přes rozhraní MAPI. V opačném případě bude použit standardní poštovní systém Windows.

Menu Nápověda

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(`magictab.HLP`,`Obsah_a_rejstrik_prikaz_MGT`)} [Obsah a rejstřík](#)

{button ,JI(`magictab.HLP`,`O_MagicTab_prikaz_MGT`)} [O 602Tab](#)

Obsah a rejstřík

Příkaz z menu **Nápověda** otevře nápovědný systém programu.

O 602Tab

Příkaz z menu **Nápověda** zobrazí informace o verzi a autorských právech programu.

Načtení sešitu

K načtení sešitu ze souboru je určen příkaz **Otevřít**. Ten otevře standardní dialog pro výběr souboru s možností načíst sešit, případně podle dalších voleb v seznamu **Typ zobrazených souborů** určit způsob importu.

Mezi jednotlivými spuštěními programu se zachová informace o adresáři naposledy použitém pro načtení.

Uložení sešitu

K uložení sešitu máte v menu **Soubor** k dispozici dva příkazy: **Uložit** a **Uložit jako**.

- Příkazem **Uložit** (klávesovým povelem **Ctrl+S**) uložíte sešit do souboru, ze kterého byl načten nebo do kterého byl naposledy uložen. Pokud sešit ještě uložen nebyl (nová nebo importovaná data), vyvolá se automaticky dialog **Uložit jako**.
- Příkaz **Uložit jako** umožní uložit sešit do souboru specifikovaného jména (do vybraného adresáře a na zvolený disk). Příkaz použijete např. pro uložení sešitu do nového souboru (např. po modifikaci existujícího sešitu). Dialog se automaticky vyvolá při jakémkoliv požadavku na uložení sešitu, který dosud nebyla zapsán do souboru ve formátu 602Tab.

Sešity 602Tab se standardně ukládají do souborů s příponou **WLS**. Uložení nebo načtení v jiném formátu (a tím i s jinou implicitní příponou) se posuzuje jako export nebo import.

Mezi jednotlivými spuštěními programu se zachová informace o adresáři naposledy použitým pro uložení.

Uložení části listu do HTML formátu

Příkaz **Uložit jako HTML** uloží obsah buněk z označené oblasti do HTML souboru, jehož název zapíšete do pole **Jméno souboru**. Pokud soubor již existuje, můžete si při jeho vyhledání pomoci tlačítkem **Nalistovat**.

Přepínač **Orámovat buňky** zajistí zvýraznění obrysu buněk vytažením plnou čarou.

Tisk

Tisková operace proběhne na zařízení nastaveném ve Windows s parametry zvolenými v programu 602Tab.

Příkaz **Tisk** otevře standardní dialog Windows pro upřesnění parametrů tisku. Dialog je závislý na ovladači zvoleného zařízení. Bývá zde možné vybrat jiné tiskové zařízení a nastavit jeho parametry, určit počet kopií, způsob jejich řazení a další.

Zajímavou možnost vám nabízí ovladač pro fax. Máte-li jej k instalován a máte počítač vybavený faxmodemovou kartou, můžete „tiskem“ na tomto zařízení listy sešitu přímo faxovat.

Náhled před tiskem

Před vlastním tiskem je dobré využít možnost zobrazení náhledu, kde uvidíte tabulky na listu tak, jak se budou skutečně tisknout.

Náhled vyžádáte příkazem **Náhled** z menu **Soubor**.

V samostatném okně se zobrazí celostránkové pohledy na jednotlivé listy vašeho sešitu.

Okno se ovládá pomocí tlačítek na liště v horní části.

- **Tisk** – otevře dialog pro spuštění tisku
- **Další strana** – odstraní na následující stránku
- **Předchozí** – odstraní na předchozí stránku
- **Jedna strana** – přepínač jednostránkového a dvoustránkového zobrazení
- **Zvětšit** – zdvojnásobí měřítko zobrazení
- **Zmenšit** – sníží měřítko zobrazení na polovinu
- **Zavřít** – přechod k běžnému zobrazení.

Pro změnu měřítka je také možné použít myš. Nastavte kurzor v podobě lupy nad část, kterou chcete zvětšit a klikněte levým tlačítkem. Výřez se zvětší dvojnásobně. Dalším kliknutím se měřítko dále zvětší. Kliknete-li potřetí, vrátíte se k celostránkovému zobrazení.

Nastavení tiskových parametrů

Pro tisk bude použito tiskové zařízení, které máte právě nastaveno ve Windows jako pracovní.

Parametry tiskového zařízení se nastavují standardními prostředky Windows a nebudeme se zde jimi zabývat. Rozměry tiskové strany a její další doplňkové údaje nastavíte na kartách dialogu příkazu **Vzhled tisku** spuštěného z menu **Soubor**.

Karta Stránka

Velikost tiskové stránky je dána nastavením zařízení, na kterém budete tisknout. Může být problematické, máte-li tabulku velice širokou (vysokou) a její automatické rozčlenění na samostatné stránky při tisku v měřítku 1:1 by bylo nežádoucí.

Na kartě **Stránka** můžete v sekci **Velikost** upravit měřítko, ve kterém bude list tištěn. Volbou procentuálního faktoru v poli **Upravit na** můžete list pro tisk přizpůsobit konkrétnímu požadavku. Nastavení můžete průběžně kontrolovat v náhledu – na kartě je k tomu k dispozici tlačítko **Náhled**.

Při nastavení přepínače do polohy **Přizpůsobit na** můžete stanovit, na kolik stránek se má list vejít. Vhodnou kombinací údajů v polích **Počet stránek vodorovně** a **Počet stránek svisle** dosáhnete rozčlenění odpovídajícího vaší představě.

Pokud budete chtít tisknout jen určitou oblast tabulky na listu, určete ji na kartě **Volby** zápisem do pole **Oblast tisku**. Necháte-li pole prázdné, bude se tisknout obsah celého listu.

Součástí tiskového výstupu může být mřížka ohraničující jednotlivé buňky i tlačítka v záhlaví řádků a sloupců. O tisku těchto částí listu rozhodují na kartě **Volby** dva přepínače v sekci **Tisk**.

Pokud je tabulka rozsáhlá a máte jistotu, že se nevejde na jednu tiskovou stránku, může se hodit možnost definice řádku i sloupce, který bude na každé stránce zopakován. Tím se zlepší čitelnost celé tiskové sestavy, protože nevznikne potřeba stále hledat někde na první stránce, co je vlastně v tom kterém sloupci vytištěno. Označení řádků a sloupců napište do polí v sekci **Titulky**.

U obzvláště velkých tabulek může být sporné, jak je tisknout – zda po stránkách vodorovně či svisle. Zde vám může pomoci přepínač **Pořadí tisku stránek**.

Karta Okraje a záhlaví

Fyzický formát papíru určíte v přednastaveních tiskového zařízení. Prostředky programu 602Tab můžete určit, jak velké okraje je třeba nechat volné ze všech čtyř stran a jaký prostor má být rezervován pro záhlaví.

Šest vstupních polí na kartě **Okraje** použijete ke stanovení levého, pravého, horního a dolního okraje i prostoru pro obě záhlaví.

Pro posouzení nastavení okrajů je opět výhodné tlačítkem **Náhled** vyvolat kontrolní zobrazení.

Budete-li tisknout menší tabulky, může být užitečné je na stránce vycentrovat. Tím se zbavíte nutnosti zkusmého vkládání prázdných řádků a sloupců. Pomocí přepínačů **Vodorovně** a **Svisle** v sekci **Vycentrovat na stránce** je možné tabulky vystředit v obou směrech.

Záhlaví a zápatí

Záhlaví a zápatí se volitelně tiskne na začátku a konci každé stránky. Jeho úkolem je nést informace pro snazší identifikaci tištěných dat.

Prostor pro záhlaví i zápatí se nastaví na kartě **Okraje**. K vytvoření jejich vlastního obsahu je k dispozici karta **Záhlaví a zápatí**. Na kartě jsou voliče pro výběr jednoho z předdefinovaných formátů záhlaví a pro vytvoření záhlaví vlastních. Vlastní záhlaví a zápatí můžete vytvořit ve stejných dialogích otevíraných tlačítky **Vlastní záhlaví (Vlastní zápatí)**.

Záhlaví i zápatí se mohou skládat z trojice údajů, z nichž jeden je vždy umístěn vlevo, druhý centrovane a třetí vpravo. Jednotlivé údaje se vkládají do trojice sekcí v dialogu a mohou se skládat z pevných textů doplněných proměnnými. Proměnné (číslo stránky, celkový počet stran, datum, čas, název sešitu a jméno listu) lze vkládat pomocí tlačítek. Ani jedna část záhlaví (zápatí) není povinná.

Dialog doplňuje tlačítko **Písmo**, jehož aktivací je zobrazen stejnojmenný dialog pro aktuální nastavení (nebo úpravu) písma.


Číslo první stránky tiskové sestavy je implicitně jedna, lze jej však změnit na kartě **Stránka** pomocí vstupního pole

Číslo první stránky. Jméno se přebírá ze záložky příslušného listu. Záhloví i zápatí mohou být i víceřádková, v tomto případě je však třeba počítat s rezervou při vyhrázování příslušného prostoru.

Odvolání a obnova

Provedené akce lze postupně odvolávat a tak se vrátet „do historie“ práce s 602Tab.

Pokud to s odvoláním přeženete je také možné se stejnou cestou vrátet směrem k „nejaktuálnějšímu stavu“ listu.
K dispozici máte tyto příkazy, povely a tlačítka:

Potřebujete ...	menu Úpravy	povel	tlačítko
odvolat poslední akci	Odvolat	Ctrl+Z	
vrátit se k minulému stavu	Znovu	Ctrl+Y	

Práce se schránkou

Využití standardní schránky Windows umožňuje standardní čtveřice příkazů.

- **Vystříhnout (Ctrl+X)** – přenesení obsahu i formátu označených buněk do schránky; původní buňky se vyprázdňují.
- **Zkopírovat (Ctrl+C)** – zkopíruje (duplikuje) obsah i formát označených buněk do schránky; původní buňky se zachovávají.
- **Vlepit (Ctrl+V)** – zkopíruje obsah schránky na pozici ukazatele. Při tom se použijí jak hodnoty, tak i formáty původních buněk.
- **Vlepit jinak** – zkopíruje obsah schránky na pozici ukazatele.

Dialog **Vložit jinak** dává možnost volby, zda se mají kopírovat:

- hodnoty i vzorce / pouze vzorce / pouze hodnoty
- obsah buněk včetně formátu / obsah buněk bez formátování (přepínač **Formáty**)
- poznámkové texty / bez poznámkových textů (přepínač **Poznámky**).

V sekci **Operace** je dále možnost volby numerické interakce vlepovaných buněk s případnými korespondujícími buňkami v oblasti vlepění – buď žádná nebo sčítání, odčítání, násobení či dělení.

Přepínačem **Transponovat** se vlepovaná oblast překlopí tak, že z řádků se stanou sloupce a naopak.

Přepínač **Vynechat prázdné** ponechá buňky cílové oblasti vlepění odpovídající prázdným vlepovaným buňkám beze změn.

Mazání v listu

Je možné:

- Smazat samotný obsah buňky.
- Vymazat obsah buňky včetně formátování.
- Vymazat komentář vztahující se k buňce.
- Odstranit buňky jako celek (zbytek listu se přisune).

Vymazání obsahu a formátování buněk

Obecný postup mazání na úrovni buněk nebo označené oblasti (bez odstranění buněk) je obecně následující:

1. Pomocí ukazatele vyberte buňku nebo označte oblast, kterou chcete mazat.
2. V menu **Úpravy** spusťte příkaz **Vymazat** a v jeho submenu pak jeden z následujících příkazů:
 - **Vše** – vymaže obsah, formátování i komentáře.
 - **Formáty** – vymaže pouze formátování, konstanty a vzorce zůstanou zachovány.
 - **Obsah** – vymaže obsah buněk a zachová formátování. Stejný účinek má také klávesa **Del**.
 - **Komentáře** – vymaže pouze komentáře jednotlivých buněk.

Odstranění buněk

Odstraněním se aktuální sloupec nebo řádek (v případě označení oblasti i několik řádků či sloupců) nejen smaže, ale i zruší. Obsah ostatních buněk se přisune na uvolněné místo buď zdola nebo zprava:

1. Ukazatel nastavte na buňku, kterou chcete zrušit, případně označte oblast.
2. V menu **Úpravy** spusťte příkaz **Odstranit buňky**. V dialogu příkazu vyberte způsob odstranění buněk (dialog se nezobrazí, je-li jako oblast označen celý řádek nebo sloupec).

Význam přepínačů v dialogu:

- **Posunout buňky vlevo** – přisune buňky na místo vymazané oblasti zprava.
- **Posunout buňky nahoru** – přisune buňky na místo vymazané oblasti zdola.

Vkládání buněk

Smyslem akce je získat uprostřed existujících dat volný prostor; at' již k vytvoření dalšího řádku či sloupce, s nímž se původně nepočítalo nebo jen k optickému oddělení částí listu.

Komplexní dialog pro nastavení směru a rozsahu vložení najdete pod příkazem **Vložit buňky** (menu **Úpravy**). Dialog se nezobrazí, je-li jako oblast označen celý řádek nebo sloupec.

Nastavením přepínače na **Posunout buňky vpravo** se data vpravo od oblasti odsunou tak, aby na místě oblasti vznikl volný prostor.

Při nastavení přepínače na **Posunout buňky dolů** dojde k odsunu dat o výšku oblasti směrem dolů. Data se odsouvají jen v aktuální šířce označené oblasti.

Vyplnění částí listu

Vyplnění je akce, při které se obsah řádků (sloupců) oblasti naplní hodnotami vloženými do jejího krajního sloupce (řádku), případně zvolenou řadou hodnot.

Vyplnění hodnotami

Oblast se vyplní hodnotami načteného z jednoho z krajních řádků nebo sloupců.

Postupujte takto:

1. Označte oblast, kterou budete chtít vyplnit. Výplňový vzor musí být v krajním (levém či pravém) sloupci nebo řádku (horním nebo dolním).
2. V menu **Úpravy** spusťte příkaz **Vyplnit**. Podle toho, kde je umístěn vzor, kterým chcete oblast vyplnit, zvolte jeden z příkazů následujícího submenu.

Obdobně by se oblast vyplnila aplikací příkazů **Dolů** (vzorem v horním řádku) a **Nahoru** (vzorem v dolním řádku).

Vyplnění řádku nebo sloupce kopírováním myší

1. Ukazatel nastavte na buňku, jejíž obsah budete chtít kopírovat.
2. Kurzor myši přesuňte k pravému dolnímu rohu ukazatele, kde se změní v malý symbol ve tvaru „plus“.
3. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku vyplňte řádek nebo sloupec v potřebné délce (výšce).

Pokud je v buňce, která má být použita jako vzor pro vyplnění vzorec, bude se kopírovat do dalších buněk podle pravidel platných pro kopírování vzorců.

Vyplnění řadou

Tento způsob umožňuje vyplnění oblasti hodnotami generovanými podle určitého konkrétního předpisu.

Může se jednat o vyplnění:

Aritmetickou řadou. Číslo v každé následující buňce vznikne přičtením určené konstanty k číslu v buňce jí předcházející.

Příklad: 10, 20, 30, ... , 100, 110, ... nebo 0, 2, 4, 6, 8, ... , 10, 12, ...

Geometrickou řadou. Číslo v každé následující buňce vznikne vynásobením čísla v buňce jí předcházející určenou konstantou.

Příklad: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, ... nebo 1, 10, 100, 1000, 10000, ...

Datovou řadou vycházející z určitého kalendářního data. Obsah každé další buňky je datum zvětšené (zmenšené) o určený počet dní, měsíců nebo let.

Příklad: 1.1.98, 1.2.98, 1.3.98, ... 1.6.97, 2.6.97, 3.6.97, ...

Řady se zásadně vkládají do oblastí. Oblast může být řádková, sloupcová nebo může obecně pokrývat i několik řádek a sloupců. U dvojrozměrných oblastí se řady generují ve všech řádcích (sloupcích) – podle směru zvoleného v dialogu.

Druh řady a její parametry určíte v dialogu příkazu **Řady** (v submenu příkazu **Vyplnit** spuštěného z menu **Úpravy**).

- Orientaci řady v dvourozměrné oblasti vyberete přepínačem **Řady tvoří**. Podle jeho nastavení budou za počáteční hodnoty řad brány obsahy buněk v horním řádku nebo levém sloupci oblasti.
- Typ řady určíte pomocí přepínače v sekci **Typ**.
- Pokud jste vybrali kalendářní typ, můžete v sekci **Časová jednotka** vybrat časový přírůstek (po dnech, pracovních dnech, po měsících nebo letech).
- Počáteční hodnota řady se přebírá z výchozí buňky. U řádkových (sloupcových) oblastí je to buňka zcela vlevo (nahore). U dvourozměrných oblastí je to podle nastavení přepínače **Řady tvoří** buď horní řádek nebo levý sloupec oblasti.

Hodnota v poli **Krok** určuje přírůstek, pomocí kterého se vytvoří vztah pro následující hodnoty v řadě. U aritmetických řad je to přírůstek mezi dvěma členy, u geometrických řad je to číslo, kterým je třeba člen vynásobit, aby byl získán člen následující.

Sestupnou aritmetickou řadu získáte zadáním záporného kroku. Sestupnou geometrickou řadu vytvoříte použitím převrácené hodnoty kroku. To znamená, že má-li být následující člen dvakrát menší než předchozí, zadejte krok 0,5.

Údaj v poli **Konečná hodnota** určuje hranici, jejímž dosažením se série přestane generovat. Údaj je nepovinný. Pokud chybí, vyplní se podle daného předpisu celá oblast. V oblasti tak může část buněk zůstat prázdná.

Vyhledávání a náhrady

Vyhledání určitého údaje

V listu je možné specifikovaným způsobem vyhledat zadaný vzor.

K vyhledání použijte dialog příkazu **Najít** z menu **Úpravy** nebo klávesový povel **Ctrl+F**.

- Hledaný vzor zapište do vstupního pole **Hledat**.
- Prohledávání je možné nastavením voliče **Jak** směřovat po řádcích nebo po sloupcích.
- Vzor lze vyhledávat jen v buňkách nebo jen ve vzorcích; to vyberete pomocí voliče **Kde**.
- Při vyhledání je možné podle nastavení přepínače **Rozlišovat malá a VELKÁ** respektovat rozdíly mezi malými a velkými písmeny nebo je ignorovat.
- Pokud má vzor tvořit náplň celé buňky a ne třeba jen část slova, zaškrtněte přepínač **Pouze celé buňky**.

Vyhledávání s nastavenými parametry spustíte stiskem tlačítka **Najít další**. Pokud je shoda nalezena, ukazatel se nastaví na odpovídající buňku. V opačném případě se nestane nic. Pokud potřebujete stejné vyhledání opakovat, stiskněte znovu zmíněné tlačítko. Jestliže jste již dialog opustili, můžete pro opakování vyhledání použít tlačítko z nástrojové lišty.

Náhrady

Vedle vyhledání zadaného vzoru je možné aplikovat operaci náhrady. Při ní se zadaný vzor specifikovaným způsobem vyhledá a nahradí jiným řetězcem.

K vyhledání řetězce znaků a jeho náhradě použijte příkaz **Nahradit** z menu **Úpravy** nebo klávesový povel **Ctrl+H**, případně tlačítko z nástrojové lišty.

Příkaz zobrazí dialog **Nahrad**. Ovládací prvky jsou významově obdobné dialogu **Najít**; chybí zde pouze volič **Kde**. Řetězec, kterým má být nalezený vzor nahrazen zapište do pole **Nahradit čím**.

Náhradu vyhledaného vzoru vyžádáte stiskem tlačítka **Nahradit**. Pokud použijete tlačítko **Nahradit vše**, proběhne náhrada v rámci celého listu.

K dialogu pro náhrady můžete také přejít z dialogu pro vyhledání; k tomuto účelu je v rámečku k dispozici tlačítko **Nahradit**.

Manipulace s listy

Každý sešit se může skládat z jednoho i více listů. Listy si můžete představit v klasickém slova smyslu jako tabulky na samostatných papírech, které jsou položeny na sebe a sepjaty svorkou.

Seznam listů najdete při levém dolním okraji okna. Aktuální list zvolíte kliknutím myši na záložku s názvem listu. Pokud je listů více než je možné v určitém okamžiku zobrazit záložek (nebo jsou jejich názvy velmi dlouhé), můžete využít převíjecí tlačítka vlevo od seznamu záložek.

Aktuální pracovní list zvolíte kliknutím myši na jeho záložku.

Zakládání a mazání listů

Implicitní počet listů v sešitu jsou čtyři. Další listy můžete přidávat podle vašeho přání a nepotřebné listy můžete pak také vymazat.

Nový list vložíte příkazem **Vložit** z menu **List**. Do sešitu se list zařadí pod implicitním názvem **List n**, kde *n* je nejbližší volné pořadové číslo listu.

List ze sešitu vymažete příkazem **Odstranit** z menu **List**.

Nezapomeňte, že odstraněním listu zároveň nevratně zmizí data, která zde byla uložena!

Přejmenování listů

Jednotlivé listy sešitu jsou standardně pojmenovány generovaným názvem, který se skládá z označení List a pořadového čísla.

Listy můžete přejmenovat tak, aby jejich názvy lépe vystihovaly obsahovou náplň.

1. Nejprve dvakrát klikněte myši na záložku listu, který chcete přejmenovat.
2. Potvrzením volby se název přenese na záložku listu.
3. Nový název zapište do vstupního pole dialogu. Ten můžete také otevřít příkazem **Přejmenovat** z menu **List**.

Odkazy mezi jednotlivými listy

Běžné odkazy na buňky a oblasti skládající se z písmene (označení sloupce) a číslice (označení řádku) ukazují na buňky téhož listu. Data je ovšem možné sdílet i mezi jednotlivými listy.

Pro odkaz na buňku ležící na jiném než aktuálním listu se před označení sloupce předradí název listu a znak „vykřičník“.

Mějme třeba listy pojmenované **1995**, **1996** a **1997** a v buňce **B130** na každém z nich úhrnnou roční sumu čehosi. Součet za poslední tři roky (na listu **1997**) pak může vypadat takto:

=B130+'1995'!B130+'1996'!B130

Pohledy

Pro každý list lze definovat několik „pohledů“. V jejich formě se ukládá kolekce údajů o způsobu, jakým má být obsah listu zobrazen.

Součástí pohledu jsou:

- Údaje o skrytých řádcích a sloupcích.
- Nastavení procentuálního zvětšení.
- Ukotvení příček
- Přednastavení způsobu zobrazení – zda zobrazovat či nezobrazovat mřížku, záhlaví řádků a sloupců a buňky s nulovou hodnotou.

Dialog pro vytváření a správu pohledů otevřete příkazem **Pohledy** z menu **List**.

Dialog platí pro výše uvedená nastavení aktuálně otevřeného listu.

- Tlačítkem **Přidat** uložíte sadu údajů o pohledu pod názvem, který zapíšete do vstupního pole v horní části dialogu.
- Tlačítkem **Vymazat** vymažete pohled pod ukazatelem seznamu pohledů.

Komentáře

Komentář je stručný vysvětlující a popisný text, který se zobrazí v bublině při nastavení kurzoru myši nad buňku.

Dialog pro vytváření komentářů otevřete příkazem **Komentář** z menu **Vložit**:

1. Do pole **Komentář** запиšte text komentáře. Jednotlivé řádky oddělte klávesou **Enter**.
2. Stiskněte tlačítko **Přidat**.
3. Označte buňku, ke které budete chtít vložit komentář.

Existující komentář můžete odstranit. V sekci **Komentáře v listu** nastavte ukazatel na jeho označení a stiskněte tlačítko **Odstranit**.

Zlom stránky

Do listů je možné vložit příznak pro vynucený zlom stránky. V jeho místě dojde k odstránkování vždy, bez ohledu na ostatní parametry tisku.

Vynucený zlom se vloží příkazem **Konec stránky** z menu **Vložit**.



Indikátorem zlomu je silnější přerušovaná čára. Pokud je ukazatel v prvním sloupci, vloží se nad ukazatel pouze vodorovný zlom. Je-li ukazatel mimo první sloupec, vloží se jednak vodorovný zlom a jednak svislý zlom vlevo od buňky.

Funkce

Ve vzorcích mohou figurovat standardní tabulkové funkce. Najdete mezi nimi základní matematické funkce, funkce pro práci s řetězci i speciální funkce pro tabulkové aplikace.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí ...](#)

{button ,JI('magictab.HLP','Pehled_funkc')} [Přehled funkcí podle typů ...](#)

Název funkce a její argumenty můžete do vzorce zapsat ručně, pomocí klávesnice. Můžete také využít nabídku funkcí, která je k dispozici v seznamu pod tlačítkem se symbolem funkce (**f()**) na liště.

Seznam můžete modifikovat pomocí skupiny přepínačů vpravo a vybrat si jen funkce jednoho nebo několika vybraných typů. V dolní části seznamu je nápověda týkající se činnosti a argumentů funkce pod ukazatelem seznamu.

Po volbě jedné z položek:

- Aktuální buňka se přepne do režimu vkládání.
- Do vzorce na pozici kurzoru vloží název funkce a první levou závorku. Vkládá-li se funkce jako první položka ve vzorci, uvede se před ní znak 'rovnítko'.
- Posunem ukazatele se na místo prvního argumentu promítá označení aktuální buňky (případně oblasti).
- Pokud jde o funkci s jedním argumentem, stiskem klávesy **Enter** se uzavře. Pravá závorka a vložení funkce je ukončeno s argumentem podle nastavení ukazatele nebo oblasti.
- Jde-li o funkci s více argumenty, vložte oddělovač (zde je to v souladu s nastavením Windows středník) a pokračujte ve výběru dalších argumentů.

Rychlá sumace



Požadavek na vložení sumačního vzorce patří mezi nejčastější. Proto na nástrojovém panelu najdete tlačítko se symbolem sumy, které vám celý problém usnadní.

Jak budete postupovat:

1. Nastavte ukazatel na buňku, kam budete chtít vložit výsledek sumace.
2. Stiskněte tlačítko se symbolem sumy.
3. Označte oblast buněk, jejichž obsah se má sečíst.
4. Stiskněte klávesu **Enter** (stiskněte "odfajfkované" tlačítko); vzorec se uzavře a v buňce se objeví výsledek.

Pojmenované buňky

V rámci listu je možné pojmenovat buňku nebo oblast buněk popisným názvem.

Práce s pojmenovanými buňkami může výrazně zpřehlednit a zrychlit manipulace se sešitem. Na pojmenované buňky se lze odkazovat stejně jako na buňky určené řádkovou a sloupcovou souřadnicí.

Jak buňky pojmenujete

Buňky a oblasti snadno pojmenujete pomocí pole na začátku lišty pro zápis obsahu buněk:

1. Ukazatel nastavte na buňku, kterou chcete pojmenovat (označte oblast).
2. Klikněte myší do pole, kde je v dané chvíli zobrazeno běžné označení buňky.
3. Označení přepište popisným jménem.
4. Stiskněte klávesu **Enter**.

Názvy buněk je nutno vytvářet podle těchto pravidel:

- Prvním znakem musí být písmeno nebo podtržítka. Dalšími znaky mohou být písmena, číslice, podtržítka a tečky.
- Název nesmí být označením jiné buňky, např. **D20** nebo **D\$65**.
- Mezery nejsou povoleny. Jako oddělovač je možné použít tečku a podtržítka.
- Při rozlišení jmen není brán zřetel na malá a velká písmena. Máte-li definované jméno **Odchylka** a později vložíte další jméno **ODCHYLKA**, pak druhý zápis přepíše první.
- Celková délka jména je omezena na 255 znaků.

Pojmenování oblasti

Oblasti lze pojmenovat naprosto stejně jako jednotlivé buňky. Při pojmenování je lhostejné, zda se jedná o oblast sousedících buněk nebo oblast skládající se z více pravoúhlých výřezů listu.

Přesun na pojmenované buňky

Přesun na pojmenovanou buňku docílíte rozvinutím seznamu na začátku lišty pro zápis obsahu buněk a kliknutím na požadovaný název. Jednalo-li se o jednotlivou buňku, přesune se na ni ukazatel. Pokud šlo o oblast, označí se jako celek.

K přesunu můžete také použít dialog **Jdi na**, který otevřete příkazem **Jdi na** (menu **Úpravy**) nebo klávesovým povelům **Ctrl+G**.

Zobecněný dialog

Zatím jsme probírali pouze způsob, jak pojmenovat označenou buňku nebo oblast. Po spuštění příkazu **Definovat jméno** z menu **Vložit** se otevře dialog **Definovat jméno**.

Dialog umožňuje zapsat definici pojmenování libovolné buňky či oblasti a také vytvářet pojmenované konstanty.

V dialogu také můžete libovolnou z definic pomocí tlačítka **Vymazat** kdykoliv zrušit.

Pro vkládání dříve vytvořených názvů je k dispozici příkaz **Jméno** z menu **Vložit**. Jeho dialog obsahuje seznam všech existujících názvů a umožňuje vložení vybraného názvu do aktuální buňky.

Vkládání objektů

Do listu je možné vlepít graf, obrázek, objekt programu 602Text nebo obecný OLE objekt.

K vložení uvedených objektů slouží příkazy menu **Vložit – Graf, Obrázek, MagicText a OLE objekt** nebo čtveřice tlačítek na nástrojovém panelu:

- Příkaz **Graf** spustí nad označenou oblastí dat server MagicGraf, který z dat vytvoří odpovídající graf.
- Příkaz **Obrázek** umožní načíst z grafického souboru obrázek a vložit jej do listu.
- Příkaz **MagicText** spustí stejnojmenný server pro grafické úpravy textu.
- Příkaz **OLE objekt** umožní do listu vložit obecný OLE objekt.

Formátování buněk

Formát je předpis, který určuje, jakým způsobem bude interpretován obsah buněk v listu. Formát se přiděluje buňce a nikoliv jejímu obsahu.

Někdy je např. zapotřebí čísla zobrazovat v obecném tvaru, jindy ve tvaru vědeckotechnickém. Manipulace s financemi zase vyžadují, aby se hodnoty zobrazovaly zaokrouhleně a s přesností na dvě desetinná místa, symbolizující haléře. Možností zápisu kalendářního data je tolik, že se o nich raději zde ani nebudeme rozepisovat.

Karta Formát

Formát zobrazení v buňce se nastavuje na kartě **Formát** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu). Přepínač v sekci **Typ** umožňuje zvolit formát položky v rámci buňky nebo všech buněk označené oblasti.

Identifikace typu vložené hodnoty je automatická. Pokud potřebujete, aby se obsah buňky bez ohledu na typ choval jako prostý textový řetězec, zvolte formát **Text**. Vložení časového údaje se automaticky nastaví časový formát.

K rychlému nastavení některých často používaných formátů můžete použít tlačítka na nástrojové liště.

Přepínač **Zamknout buňky** uzamkne buňku nebo označené buňky proti prepisu či změně dané vyhodnocením vzorce. Zamknutí je aktivní jen je-li zamknut list nebo celý sešit.

Přepínač **Skrýt vzorce** zamezí zobrazení vzorců ve vstupním poli 602Tab.

Karta Zarovnaní

Vodorovné zarovnaní

Zarovnaní určuje, kde bude položka v buňce zobrazena; zda vlevo, vpravo či uprostřed.

Standardně je obsah buněk zarovnan:

- textové položky k levým okrajům buněk
- položky všech ostatních typů k pravým okrajům buněk.

Standardní zarovnaní je možné změnit a obsah vybraných buněk zarovnat specifikovaným způsobem bez ohledu na typ obsažených hodnot.

Nejsnáze určíte způsob zarovnaní v buňce nebo v buňkách oblasti pomocí tlačítek na nástrojové liště. Tato tlačítka umožňují levé, centrované a pravé zarovnaní.

Komplexní dialog pro určení zarovnaní najdete na kartě **Zarovnaní** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu). Přepínač v sekci **Horizontální** nabízí sedm různých způsobů zarovnaní.

Nastavení **Obecně** ponechá způsob zarovnaní na typu hodnoty v buňce.

Možnosti **Vlevo**, **Doprostřed** a **Vpravo** jsou identické s výše zmíněnými tlačítky na liště.

Při nastavení na **Vyplnit** se buňka vyplní opakováním vložené hodnoty v celé její šířce. Opakování je jen optické; hodnota vložená do buňky se nezmění.

Svislé zarovnaní

Svislé zarovnaní udává, zda položka bude v buňce umístěna dole, nahoře či uprostřed.

Způsob svislého zarovnaní určuje přepínač v sekci **Vertikální** na kartě **Zarovnaní** dialogu příkazu **Buňky**.

Orientace textu

Hodnoty zobrazené v jednotlivých buňkách lze pootočit o 90° nebo 270°.

K nastavení orientace použijete přepínač v sekci **Vertikální** na kartě **Zarovnaní** dialogu příkazu **Buňky**.

Karta Písmo

602Tab umožňuje v používat všechny druhy písma, které jsou v dané chvíli instalované ve vašich Windows.

Všechny nabízené typy písma jsou viditelné na obrazovce ve tvaru, v jakém se budou tisknout. Změna typu písma je možná na úrovni obsahu celé buňky (oblasti buněk). Uvnitř jedné buňky písmo měnit nelze.

Dialog pro výběr parametrů písma najdete na kartě **Písmo** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu):

- Volič **Písmo** – umožňuje výběr typu písma (font). Nabídka odpovídá repertoáru písem instalovaných ve vašich Windows.
- Volič **Řez písma** – je určen k výběru normální, tučné, skloněné či tučné skloněné podoby daného písma.
- Volič **Velikost** – volba velikosti písma v bodech.
- Přepínač **Přeškrtnuté** – znaky budou zhruba v polovině přeškrtnuty tenkou čarou.
- Přepínač **Podtržené** – znaky budou zobrazeny s podtržením.
- Volič **Barva** – pro výběr barvy znaků (nikoliv pozadí či mřížky).
- Sekce **Náhled** – ukazuje, jak bude vypadat vzorek písma s nastavením všech výše uvedených parametrů.

Pro rychlý výběr typu písma použijte volič na začátku nástrojové lišty.



Velikost písma můžete změnit dalším voličem vpravo.



K nastavení (nebo potlačení) tučného písma, kurzívy a podtržení je určena zobrazená trojice tlačítek.



Karta Pozadí

Barva pozadí a výplňový vzor

Barvu pozadí (podkladu buňky) nastavíte voličem **Barva** v sekci **Pozadí** na kartě **Pozadí**. Tu najdete v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu).

Výplňový vzor buňky a jeho barvu nastavíte voliči **Vzorek** a **Barva vzorku**.



Barvu pozadí můžete rychle vybrat také z palety otevřené tlačítkem z nástrojového panelu.

Rámování buněk

Na úrovni jednotlivých buněk můžete volit způsob a barvu jejich orámování. Potřebné voliče nastavíte v sekcích **Ohraničení** a **Typ** na kartě **Pozadí**. Karta je součástí dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu).

V sekci **Ohraničení** vyberete, ze kterých stran má být buňka orámována. Volič **Okolo** se týká vnějšího obrysu označené oblasti.

Ke každému voliči v sekci **Ohraničení** je v sekci **Typ** možné samostatně přiřadit styl a barvu rámujičící čáry.

Šířka sloupců

Změnou šířky jedné buňky se změní šířka celého sloupce.

Změna šířky sloupce myší

Šířku sloupce změníte nejsnáze myší:

1. Kurzor myši nastavte na pravý okraj tlačítka v záhlaví sloupce, jehož buňky chcete rozšířit (nebo zúžit). Tvar kurzoru se změní na vodorovnou obousměrnou šipku.
2. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku nastavte potřebnou šířku sloupce.

Tento způsob lze aplikovat pro současnou změnu šířky několika sloupců označené oblasti, pokud sloupce označíte pomocí tlačítek v záhlaví listu. V tomto případě můžete kurzor nastavit mezi libovolná dvě tlačítka.

Přizpůsobení šířky sloupce položkám

Pokud potřebujete přizpůsobit šířku sloupce zapsaným položkám, použijte příkaz **Přizpůsobit** ze submenu **Sloupec**. Šířka sloupce se přizpůsobí nejdelší položce.

Přesné nastavení šířky

Přesné nastavení šířky sloupce nabízí dialog příkazu **Šířka**. Do vstupního pole запиšte požadovanou šířku sloupce.

Skrytí a obnova zobrazení sloupců

Zúžením šířky sloupce na nulovou délku lze dosáhnout stavu, kdy sloupec z okna opticky zmizí. Obsah všech buněk je však zachován a po opětovném rozšíření sloupce se znovu zobrazí.

Zúžení lze dosáhnout myší nebo výše uvedeným příkazem **Šířka**. Znovuzobrazení sloupce dosáhnete opačným postupem. V menu **Formát** také pro skrytí a znovuzobrazení sloupců najdete dvojici příkazů **Skrytí** a **Zobrazit**.

Výška řádků

Změnou výšky jedné z buněk se nastaví výška celého řádku.

Změna výšky řádku myší

Výšku řádku změníte nejsnáze myší.

1. Kurzor myši nastavte na dolní okraj tlačítka v záhlaví řádku, jehož výšku chcete změnit. Tvar kurzoru se změní na obousměrnou svislou šipku.
2. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku nastavte potřebnou výšku řádku.

Tento způsob lze aplikovat pro současnou změnu výšky několika řádků označené oblasti, pokud řádky označíte pomocí tlačítek v záhlaví listu. V tomto případě můžete kurzor nastavit mezi libovolná dvě tlačítka.

Přizpůsobení výšky řádku položkám

Pokud potřebujete automaticky přizpůsobit výšku řádku zapsaným položkám, použijte příkaz **Přizpůsobit** ze submenu **Řádek**.

Přesné nastavení výšky

Přesné nastavení výšky řádku nabízí dialog příkazu **Výška**. Do vstupního pole запиšte požadovanou výšku řádku.

Skrytí a obnova zobrazení řádků

Snížením výšky řádku na nulovou hodnotu lze dosáhnout stavu, kdy řádek z okna opticky zmizí. Obsah všech buněk je však zachován a po opětovném zvýšení se znovu zobrazí.

Skrytí lze dosáhnout myší nebo výše uvedeným příkazem **Výška**. Znovuzobrazení řádku dosáhnete opačným postupem. V menu **Formát** také pro skrytí a znovuzobrazení sloupců najdete dvojici příkazů **Skrytí** a **Zobrazit**.

Měřítko zobrazení

Měřítko zobrazení nastavíte buď v dialogu příkazu **Zvětšení** (menu **Formát**) nebo voličem na nástrojové liště. Měřítko se udává v procentech; základ je 100%. Menší čísla znamenají zmenšení (na obrazovce uvidíte více buněk). Větší čísla naopak buňky zvětší.

Ukotvení příček

Kotvení příček má význam pouze pro prohlížení dat na obrazovce.

Pod tímto pojmem budeme rozumět vytvoření oblasti, která bude na obrazovce zobrazena vždy, bez ohledu na posun (rolování) dat. Může se jednat o jeden i více řádků nahoře a jeden i více sloupců vlevo.

1. Ukazatel nastavte na buňku tak, aby řádky, které mají zůstat pevné byly nad ukazatelem a sloupce vlevo od ukazatele.
2. V menu **Formát** spusťte příkaz **Ukotvit příčky**.

Ukotvení se vyznačí zesílenými čarami na rozhraní rolovatelné a nerolovatelné části listu.

Ukotvení příček zrušíte příkazem **Uvolnit příčky**, který v menu **Formát** vystřídal původní příkaz vedoucí k ukotvení. Na pozici ukazatele v tuto chvíli nezáleží.

Setřídění buněk

Obsah buněk v označené oblasti můžete setřídít. Jako třídící kritérium lze brát jeden, dva nebo tři sloupce.

K vzestupnému nebo sestupnému setřídění sloupcové oblasti máte k dispozici dvojici tlačítek s vyznačením směru třídění.

Komplexním třídícím nástrojem pro oblasti buněk je dialog příkazu **Seřadit** (menu **Nástroje**). V dialogu lze vybrat jeden až tři sloupce, podle kterých bude oblast postupně setříděna. U každého lze samostatně určit vzestupný či sestupný směr třídění.

V sekci **Směr** lze určit, zda má třídění probíhat shora dolů nebo zleva doprava.

Přepínačem **Rozlišovat malá a VELKÁ** je možné určit, zda mají být malá a velká písmena posuzována jako stejná či nikoliv. Pokud ano, pak jsou při vzestupném třídění velká písmena před malými (tj. ve sloupci nahoře).

Zamykání částí listu

Uzamknutím se znemožní přepis hodnot uložených v buňkách.

V menu **Nástroje** máte k dispozici dva příkazy:

- **Zamknout list** – uzamkne právě otevřený list.
- **Zamknout sešit** – uzamkne celý sešit (všechny listy).

V obou případech je při zamknutí možné zadat uživatelské heslo. Bez jeho znalosti není možné list ani sešit znovu odemknout.

Standardně jsou listy i sešit odemčené. Po zamknutí se příslušný příkaz změní na **Odemknout list (sešit)**.

Na kartě **Formát** dialogu příkazu **Buňky** (menu **Formát**) je přepínač **Zamknout buňky**. Přepínač je standardně zakřížkovaný; tím se vyjadřuje, že aktuální buňka (oblast) se po uzamčení listu (sešitu) znepřístupní pro editaci.

Uvedené příkazy a přepínač je možné zkombinovat tak, aby list fungoval de facto jako formulář s konkrétně specifikovanými editovatelnými oblastmi.

1. Na kartě **Formát** odemkněte buňky, které chcete zpřístupnit.
2. Zamkněte list (sešit). Od této chvíle bude list fungovat jako formulář. Po odemčcích buňkách se budete moci pohybovat pomocí klávesových povelů **Tab** (na následující) a **Shift+Tab** (na předchozí).

SQL dotaz

Na tlačítko **SQL dotaz** klikněte, pokud chcete vybrat jen některé položky, případně určit jejich pořadí či jinak určit způsob importu.

SQL dotaz se zapisuje prostřednictvím tzv. SQL jazyka. Jeho popis naleznete např. na Internetu.

Tip – pole v dialogu je předvyplněno položkami záznamu databáze v pořadí, jak jsou v databázi uloženy. „Přerovnáním“ nebo vynecháním některých názvů polí určíte způsob importu do listu vašeho sešitu.

Okraje a záhlaví

Fyzický formát papíru určíte v přednastaveních tiskového zařízení. Prostředky programu 602Tab můžete určit, jak velké okraje je třeba nechat volné ze všech čtyř stran a jaký prostor má být rezervován pro záhlaví.

Šest vstupních polí na kartě **Okraje a záhlaví** použijete ke stanovení levého, pravého, horního a dolního okraje i prostoru pro obě záhlaví.

Pro posouzení nastavení okrajů je výhodné tlačítkem **Náhled** vyvolat kontrolní zobrazení.

Záhlaví a zápatí se volitelně tiskne na začátku a konci každé stránky. Jeho úkolem je nést informace pro snazší identifikaci tištěných dat.

Prostor pro záhlaví i zápatí se nastaví na kartě **Okraje a záhlaví**. Na kartě jsou voliče pro výběr jednoho z předdefinovaných formátů záhlaví a pro vytvoření záhlaví vlastních. K vytvoření jejich vlastního obsahu je k dispozici dialog **Záhlaví a zápatí**, který otevřete tlačítky **Definice záhlaví** nebo **Definice zápatí**.

Záhlaví i zápatí se mohou skládat z trojice údajů, z nichž jeden je vždy umístěn vlevo, druhý centrovane a třetí vpravo. Jednotlivé údaje se vkládají do trojice sekcí v dialogu a mohou se skládat z pevných textů doplněných proměnnými. Proměnné (číslo stránky, celkový počet stran, datum, čas, název sešitu a jméno listu) lze vkládat pomocí tlačítek. Ani jedna část záhlaví (zápatí) není povinná.

Dialog je doplněn tlačítkem **Písmo**, jehož aktivace vyvolá stejnojmenný dialog pro aktuální nastavení (nebo úpravu) typu písma.

Číslo první stránky tiskové sestavy je implicitně jedna, lze jej však změnit na kartě **Stránka** pomocí vstupního pole **Číslo první stránky**. Jméno se přebírá ze záložky příslušného listu. Záhlaví i zápatí mohou být i víceřádková, v tomto případě je však třeba počítat s rezervou při vyhrazování příslušného prostoru.

Přehled pojmů

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI(^magictab.HLP',`_Adresa_buky')}} [Adresa buňky](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Buky_a_ukazatel')}} [Buňka](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Oprava_chyby')}} [Editace obsahu buněk](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Editan_re_im')}} [Editační režim](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`Schrankove_manipulace')}} [Využití schránky Windows](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Listy_tabulky')}} [Listy sešitu](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Oblast')}} [Oblast](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Odvoln_akc')}} [Odvolání akcí a úprav](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Oprava_chyby')}} [Opravy chyb](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_dky_a_sloupce')}} [Řádek](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_dky_a_sloupce')}} [Sloupce](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Buky_a_ukazatel')}} [Ukazatel](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`_Vkladn_a_editace_dat')}} [Vkládání dat](#)
{button ,JI(^magictab.HLP',`Mo_nosti_zobrazen')}} [Zobrazení](#)

Řádky a sloupce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Ohraničení jednotlivých buněk vytváří tzv. mřížku. Buňky umístěné vedle sebe vytvářejí řádky, buňky umístěné nad sebou sloupce. Mřížka je v pracovním okně viditelná jako tečkovaný rastr usnadňující identifikaci prostoru vyhrazeného jednotlivým buňkám. Podle mřížky lze buňky orámovat a uvnitř podložit barvou nebo rastrem. Zobrazení mřížky můžete potlačit. Volitelná je i otázka tisku mřížky.

Řádky jsou shora dolů označeny pořadovými čísly. Řádek s číslem **1** je prvním (horním) řádkem. Další řádky jsou spojitě číslovány s jednotkovým přírůstkem až k řádku č. **16384**.

Sloupce jsou označeny písmeny; počínajíc **A** přes **Z** a dále **AA, AB ... AZ, BA ...** atd.

Označení řádků a sloupců je neustále spojitě. Nelze tedy např. celý řádek **8** zrušit a mít pak řádky **...6, 7, 9, 10...** Obsah řádku nebo sloupce je možné pouze vyprázdnit; řádek nebo sloupec jako objekt zrušit nelze Lze mu však jako celku přiřadit nulovou výšku (šířku) a tím ho z listu opticky vyjmout.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Buňky a ukazatel

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Buňka je nejmenší samostatně adresovatelná část listu schopná nést informace jednoho druhu. Aktuální pracovní buňku označuje ukazatel.

Ukazatel je znázorněn silným orámováním buňky. Lze jím pohybovat klávesami pro posun kurzoru (též ve spojení s klávesou **Ctrl**). Na libovolnou viditelnou buňku lze ukazatel také přesunout kliknutím myši.

Stiskem klávesy tabelátoru se přesunete na sousední buňku vpravo, kombinací **Shift+Tab** na buňku vlevo.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Adresa buňky

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Buňky se nazývají podle jejich sloupcové a řádkové pozice v listu.

Budeme tedy hovořit například o buňce **B2**, což je buňka, která je umístěna ve druhém řádku ve sloupci **B**.

Do buněk se ukládají buď přímo hodnoty nebo vzorce, podle nichž jsou tyto hodnoty vytvářeny. Zobrazení hodnot v buňkách na obrazovce (a tím i při tisku) záleží na okamžitém nastavení formátu a šířky sloupce.

{button ,AL('POJMY',0,','')} [Další pojmy viz ...](#)

Vkládání a editace dat

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Buňky se plní daty zapisovanými klávesnicí. Vložená data je možné dodatečně upravovat. Obsah buněk lze také kopírovat a přesouvat do jiných buněk, případně mazat. Vlastní manipulace při vkládání a opravách dat se odehrávají mimo rámec mřížky, ve vstupním poli. Buňky se plní buď v režimu vkládání nebo v režimu editace.

{button ,Jl('magictab.HLP','_Vlo_en_nov_hodnoty_do_buky')} [Vložení hodnoty do buňky](#)
{button ,Jl('magictab.HLP','_Oprava_chyby')} [Oprava hodnoty v buňce](#)
{button ,Jl('magictab.HLP','_Editan_re_im')} [Editační režim](#)

Vložení nové hodnoty do buňky

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Režim vkládání umožňuje naplnit prázdnou buňku hodnotou libovolného typu nebo nahradit obsah stávající buňky jinou hodnotou.

1. Nastavte ukazatel na buňku, do které budete chtít něco vložit.
2. Požadovanou hodnotu zapište do vstupního pole.
3. Stiskem libovolné znakové klávesy se aktivuje režim vkládání, jehož pomocí zapišete buď novou hodnotu nebo přepíšete hodnotu stávající. Hodnota zapsaná do vstupního pole se do buňky zafixuje teprve až stisknete tlačítko se symbolem zatržení.
4. Posunete ukazatel na jinou buňku.
5. Stisknete klávesu **Enter**.

Při posunu ukazatele po listu se do vstupního pole promítá skutečný obsah buněk pod ukazatelem. Proč skutečný ?

- Buňka zobrazuje jen viditelnou část čísla či textu, do vstupního pole se však kopíruje celé číslo či text.
- Při zobrazení čísel lze nastavit formáty, které viditelný obsah buněk upraví podle vašeho přání, případně doplní symbolem měny. Ve vstupním poli vidíte hodnoty bez úprav. To platí i pro zobrazení chyb, logických hodnot a kalendářního data.
- Pokud je k vytvoření obsahu buňky použit vzorec, vidíte v buňce výslednou hodnotu. Do vstupního pole se promítá vlastní vzorec.

Další postavení ukazatele záleží na klávese, kterou jste vloženou hodnotu akceptovali. Pokud použijete některou z kláves pro posun kurzoru, ukazatel se posune na sousední buňku ve směru šipky této klávesy; stisknete-li klávesu **Enter**, ukazatel zůstane nastaven na buňce, do které jste zapisovali.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Oprava chyby

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Pokud se při zápisu zmýlíte, můžete chybu opravit.

Část vložených znaků až k chybě ze vstupního pole vymažte pomocí klávesy **Backspace** a zbytek zapište znovu.

Pokud je špatně "úplně všechno" (třeba jste omylem aktivovali klávesu **CapsLock**), pak se můžete během zadávání vrátit k původnímu obsahu buňky.

1. Stiskem tlačítka s červeným proškrtnutím.
2. Stiskem klávesy **Esc**.

Na závěr zdůrazněme, že v režimu vkládání hodnot nemůžete editovat s použitím šipkových kláves pro posun kurzoru; jejich stisk, jak již víte, vede k vložení hodnoty do buňky.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Editační režim

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Vedle režimu vkládání můžete alternativně zvolit režim editace. Ten se od předešlého liší především funkcí kláves pro vodorovný posun kurzoru, které zde slouží opravdu k editaci obsahu vstupního pole buněk a nikoliv k akceptování vložené hodnoty.

Režim editace aktivujte takto:

1. Nastavte ukazatel na požadovanou buňku.
2. Stiskněte klávesu **F2** nebo myší klikněte do vstupního pole.
3. Ve vstupním poli opravte, co je třeba.

Opravenou hodnotu do buňky v tomto případě vložíte stiskem kláves **Enter**, **Up**, případně **Down**. Můžete také použít "odfajfkované" tlačítko vlevo od vstupního pole.

Při editaci obsahu buněk se ve vstupním poli nerozlišuje režim přepisu a vkládání, jak jej znáte z práce s textovými procesory. Znak se zapisují na pozici kurzoru a zbývající text vpravo od něj se odsouvá.

{button ,AL('POJMY',0,','')} [Další pojmy viz ...](#)

Oblast

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Oblast je skupina buněk tvořících obdélníkový výřez listu. Na oblast jako na celek je možné aplikovat většinu operací přípustných pro jednotlivé buňky. Oblast lze také s výhodou plnit hodnotami generovanými pomocí řad.

Na buňku pod ukazatelem lze pohlížet jako na oblast o velikosti jedné buňky. Velikost oblasti je omezena pouze kapacitou sešitu; může se tedy pohybovat od jedné buňky až po celý list.

{button ,JI('magictab.HLP','_Oznaen_oblasti')} [Označení oblasti](#)

{button ,JI('magictab.HLP','Oblasti_nesouvisejich_bunk')} [Oblast nesouvisějících buněk](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Platnost_oznaen_oblasti')} [Platnost označení oblasti](#)

Označení oblasti

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Oblast je možné označit klávesnicí i myší.

1. Ukazatel nastavte do jednoho z rohů budoucí oblasti.
2. Stisknete klávesu **Shift** a tahem myši při stisknutém levém tlačítku oblast označte. Můžete ji také označit kurzorovými klávesami se šipkami.

Pokud místo klávesy **Shift** stisknete klávesu **Ctrl**, můžete tahem myši označit **nespojitou oblast** (několik vzájemně nenavazujících oblastí buněk).

K označení jedné oblasti lze použít i následující klávesové povely:

Shift+End	označí řádku do poslední obsazené buňky
Ctrl+Shift+End	označení celé tabulky do poslední obsazené buňky
Ctrl+Shift+mezerník	označení komplet celé tabulky
Ctrl+mezerník	označí celý sloupec
Shift+mezerník	označí celý řádek

Pokud označíte oblast a vkládáte hodnotu, můžete klávesovým povelům **Ctrl+Enter** vyplnit celou oblast vloženou hodnotou či vzorcem.

Na oblasti se odvolávají odkazy používané ve výrazech vzorců. Vzorce mohou obsahovat libovolné množství odkazů na oblasti bez ohledu na jejich velikosti a umístění v listu. V rámci listu však může v daném časovém okamžiku figurovat **jediná označená oblast. (která však může být i nespojitá).**

Označená oblast je z funkčního hlediska významově blízká bloku textu. Zatímco blok v kontextu textového procesoru operuje s pracovní jednotkou na bázi znaku, oblast operuje s celými buňkami, bez ohledu na to, zda jsou prázdné či plné a pokud jsou plné, co v nich je uloženo.

Zdůrazněme si význam **tlačítek v záhlaví sloupců a řádků** pracovní plochy; ty označí jako oblast celý sloupec (nebo řádek). Celý list jako oblast označíte myší stiskem tlačítka bez označení v průsečíku záhlaví řádků a sloupců.

{button ,AL('POJMY',0,','')} [Další pojmy viz ...](#)

Platnost označení oblasti

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Oblast zůstává označena do nejbližšího stisku libovolné kurzorové klávesy nebo kliknutí myší na pracovní plochu.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Oblasti nesouvisejících buněk

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Jako oblast lze označit i skupinu pravouhlých výřezů listu, jejichž buňky spolu vzájemně nesousedí.

Vícedílné oblasti označíte postupně; tahem myši při stisknuté klávese **Ctrl**.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Schránkové manipulace

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Schránkové manipulace prováděné pomocí běžných klávesových povelů či příkazy z menu **Úpravy** se týkají obsahu celé buňky (oblasti).

Pokud potřebujete manipulovat pouze s označenou částí obsahu buňky, použijte příkazy **Vystříhnout**, **Zkopírovat** a **Vlepit** z plovoucího menu.

{button ,AL('POJMY',0,','')} [Další pojmy viz ...](#)

Operace s listy

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Každ sešit se může skládat z jednoho i více listů. Listy si můžete představit v klasickém slova smyslu jako stránky s tabulkami, které jsou položeny na sebe a sepjaty svorkou.

Seznam listů najdete při levém dolním okraji okna 602Tab. Aktuální list zvolíte kliknutím myši na záložku s názvem listu. Pokud je listů více než je možné v určitém okamžiku zobrazit záložek (nebo jsou jejich názvy velmi dlouhé), můžete využít převíjecí tlačítka vlevo od seznamu záložek.

{button ,JI('magictab.HLP','_Zakldn_a_mazn_list')} [Zakládání a mazání listů](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Pejmenovn_list')} [Přejmenování listů](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Odkazy_mezi_jednotlivymi_listy')} [Odkazy mezi jednotlivými listy](#)

Zakládání a mazání listů

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Implicitní počet listů v sešitu jsou čtyři. Další listy můžete přidávat podle vašeho přání a nepotřebné listy můžete pak také vymazat.

Nový list vložíte příkazem **Vložit** z menu **List**. Do sešitu se list zařadí pod implicitním názvem **List n**, kde *n* je nejbližší volné pořadové číslo listu.

List ze sešitu vymažete příkazem **Odstranit** z menu **List**.

Nezapomeňte, že odstraněním listu zároveň nevratně zmizí data, která zde byla uložena!

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Přejmenování listů

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Jednotlivé listy sešitu jsou standardně pojmenovány generovaným názvem, který se skládá z označení List a pořadového čísla. Listy si můžete přejmenovat tak, aby jejich názvy lépe vystihovaly obsahovou náplň.

1. Nejprve dvakrát klikněte myší na záložku listu, který chcete přejmenovat.
2. Nový název zapište do vstupního pole dialogu.
3. Potvrzením volby se název přenesse na záložku listu.

Dialog pro přejmenování listu také můžete otevřít příkazem **Přejmenovat** z menu **List**.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Odkazy mezi jednotlivými listy

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Běžné odkazy na buňky a oblasti skládající se z písmene (označení sloupce) a číslice (označení řádku) ukazují na buňky téhož listu. Data je ovšem možné sdílet i mezi jednotlivými listy.

Pro odkaz na buňku ležící na jiném než aktuálním listu se před označení sloupce předradí název listu a znak „vykřičník“.

Máte-li třeba listy pojmenované **1995**, **1996** a **1997** a v buňce **B130** na každém z nich úhrnnou roční sumu čehosi. Součet za poslední tři roky (na listu **1997**) pak může vypadat takto:

=B130+'1995'!B130+'1996'!B130

{button ,AL('POJMY',0,','')} [Další pojmy viz ...](#)

Možnosti zobrazení

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

602Tab umožňuje na obrazovce potlačit zobrazení záhlaví řádků a sloupců, zobrazení mřížky a nulových hodnot.

{button ,JI('magictab.HLP','Zobrazen_soust_tabulky')} [Možnosti při zobrazení sešitu](#)

{button ,JI('magictab.HLP','Mtko_zobrazen')} [Měřítko zobrazení](#)

Zobrazení součástí listu

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Dialog k nastavení zobrazení otevřete příkazem **Zobrazení** z menu **List**.

- Přepínačem **Záhlaví řádek a sloupců** povolíte/potlačíte zobrazení šedých tlačítek s označením řádků a sloupců.
- Přepínačem **Mřížku** povolíte/potlačíte zobrazení mřížky opticky vymezující jednotlivé buňky.
- Přepínačem **Buňky s nulovou hodnotou** povolíte/potlačíte zobrazení nul u buněk, jejichž hodnota je nulová.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Měřítko zobrazení

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Měřítko zobrazení nastavíte buď v dialogu příkazu **Zvětšení** (menu **Formát**) nebo voličem na nástrojové liště. Měřítko se udává v procentech; základ je 100%. Menší čísla znamenají zmenšení (na obrazovce uvidíte více buněk). Větší čísla naopak buňky zvětší.

{button ,AL('POJMY',0,'')} [Další pojmy viz ...](#)

Odvolání akcí

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Provedené akce lze postupně odvolávat a tak se vrátet „do historie“ práce s listy.

Pokud to s odvoláním přeženete, je také možné se stejnou cestou vrátet směrem k „nejaktuálnějšímu stavu“ sešitu (postupně odvolávat již jednou odvolané).

K dispozici máte tyto příkazy, povely a tlačítka:

Potřebujete ...	menu Úpravy	povel	tlačítko
odvolat poslední akci	Zpět	Ctrl+Z	
vrátit se k minulému stavu	Znovu	Ctrl+Y	

{button „AL(‘POJMY’,0,‘,’)} [Další pojmy viz ...](#)

Úpravy v listu

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Při úpravách obsahu tabulek dat můžete vycházet z aktuální buňky či označené oblasti. Na tuto buňku nebo oblast se aplikuje požadovaná operace.

{button ,JI('magictab.HLP','_Koprovn_a_pesuny_obsahu_bunk')}} [Kopírování a přesuny obsahu buněk](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Mazn_bunk_a_jejich_obsahu')}} [Mazání buněk a jejich obsahu](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Odsouvn_bunk')}} [Odsouvání buněk](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Vyplnn_oblasti')}} [Vyplnění oblasti](#)

Kopírování a přesuny obsahu buněk

K snadnému přesouvání a kopírování částí listu nepotřebujete nic jiného než myš.




1. Označte oblast buněk, které budete chtít přesunout nebo kopírovat.
2. Kurzor myši nastavte k okraji orámování oblasti.
3. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku přesuňte obrys oblasti na požadované místo.
4. Uvolněním tlačítka se obsah buněk přesune na dané místo.

Budete-li chtít oblast zkopírovat, podržte v okamžiku uvolnění tlačítka klávesu **Ctrl**. Kurzor se v tu chvíli doplní rámečkem se znakem „plus“.

Využití schránky

K přenosu dat v rámci listu i mezi různými listy lze využít standardní schránku Windows. Údaje vložené do schránky lze vlepít na jiné místo téhož listu nebo na jiné její listy.

K práci se schránkou se používají obvyklé příkazy a povely:

Akce:	příkaz z menu Úpravy	povel	tlačítko
vystřihnout	Vystřihnout	Ctrl+X	
zkopírování	Zkopírovat	Ctrl+C	
vlepení	Vlepit	Ctrl+V	

Dejte pozor, pokud vkládáte oblast do listu, kde jsou již některé z buněk naplněny. Vlepovaná oblast v cílovém místě přepíše původní obsah buněk! Pokud nechcete o cílovou část listu přijít, musíte ji předem zabezpečit překopírováním nebo odsunutím.

Pokud budete chtít přesouvat nebo kopírovat tam, kam to není možné, změní se kurzor myši v symbol známé dopravní značky “zákaz stání”.

Změna způsobu vlepení

Výše uvedené povely pro vlepení přenášejí informace obsažené v buňkách komplexně, tj. včetně formátování, vzorců, poznámek a dalších komponent.

Budete-li potřebovat vlepít např. jen výsledné hodnoty bez vytvářejících vzorců či zcela vynechat formátování, podívejte se na dialog příkazu **Vlepit jinak** (příkaz najdete také v menu **Úpravy** a v plovoucím menu).

{button ,AL('UPRAVY',0,'','')} [Další kapitoly o úpravách v listu...](#)

Mazání buněk a jejich obsahu

Mazání v tabulkovém procesoru zahrnuje poněkud širší pojem než mazání textu.

Je možné:

- Smazat samotný obsah buňky.
- Vymazat obsah buňky včetně formátování.
- Vymazat komentář vztahující se k buňce.
- Odstranit buňky jako celek (zbytek listu se přisune).

Smazání obsahu a formátování buněk

Obecný postup mazání na úrovni buněk nebo označené oblasti (bez odstranění buněk) je obecně následující:

1. Pomocí ukazatele vyberte buňku nebo označte oblast, kterou chcete mazat.
2. V menu **Úpravy** spustíte příkaz **Vymazat** a v jeho submenu pak jeden z následujících příkazů:
 - **Vše** – vymaže obsah, formátování i komentáře.
 - **Formáty** – vymaže pouze formátování, konstanty a vzorce zůstanou zachovány.
 - **Obsah** – vymaže obsah buněk a zachová formátování. Stejný účinek má také klávesa **Del**.
 - **Komentáře** – vymaže pouze komentáře jednotlivých buněk.

Odstranění buněk

Odstraněním se aktuální sloupec nebo řádek (v případě označení oblasti i několik řádků či sloupců) nejen smaže, ale i zruší. Obsah ostatních buněk se přisune na uvolněné místo buď zdola nebo zprava:

1. Ukazatel nastavte na buňku, kterou chcete zrušit, případně označte oblast.
2. V menu **Úpravy** spustíte příkaz **Odstranit buňky**. V dialogu příkazu vyberte způsob odstranění buněk (dialog se nezobrazí, je-li jako oblast označen celý řádek nebo sloupec).

Pokud potřebujete vymazat celý sloupec nebo řádek, musíte jej označit.

{button ,AL('UPRAVY',0,'')} [Další kapitoly o úpravách v listu ...](#)

Odsouvání buněk

Smyslem odsunutí je získat uprostřed existujících dat volný prostor; at' již k vložení dalšího řádku či sloupce, s nímž se původně nepočítalo nebo jen k optickému oddělení částí listu.

Komplexní dialog pro nastavení směru a rozsahu odsunutí najdete pod příkazem **Buňky** (menu **Vložit**).

Nastavením přepínače na **Posunout buňky vpravo** se data vpravo od oblasti odsunou tak, aby na místě oblasti vznikl volný prostor.

Při nastavení přepínače na **Posunout buňky dolů** dojde k odsunu dat o výšku oblasti směrem dolů. Data se odsouvají jen v aktuální šířce označené oblasti.

{button ,AL('UPRAVY',0,'')} [Další kapitoly o úpravách v listu ...](#)

Vyplnění oblasti

Vyplnění je akce, při které se obsah řádků (sloupců) oblasti naplní hodnotami vloženými do jejího krajního sloupce (řádku), případně zvolenou řadou hodnot.

Pokud chcete všechny buňky v oblasti vyplnit stejnou hodnotou, pak nejprve označte oblast, pak do vstupního pole zapište požadovaný údaj a zápis ukončete klávesovým povelom **Ctrl+Enter**.

Vyplnění hodnotami

Oblast se vyplní hodnotami načteného z jednoho z krajních řádků nebo sloupců.

Postupujte takto:

1. Označte oblast, kterou budete chtít vyplnit. Výplňový vzor musí být v krajním (levém či pravém) sloupci nebo řádku (horním nebo dolním).
2. V menu **Úpravy** spusťte příkaz **Vyplnit**. Podle toho, kde je umístěn vzor, kterým chcete oblast vyplnit, zvolte jeden z příkazů následujícího submenu.

Obdobně by se oblast vyplnila aplikací příkazů **Dolů** (vzorem v horním řádku) a **Nahoru** (vzorem v dolním řádku).

Vyplnění pomocí myši

Velice pružně lze oblast vyplnit myší, tahem za pravý dolní roh ukazatele (označení oblasti).

Vyplnění řádku nebo sloupce kopírováním hodnoty

1. Ukazatel nastavte na buňku, jejíž obsah budete chtít kopírovat.
2. Kurzor myši přesuňte k pravému dolnímu rohu ukazatele, kde se změní v malý symbol ve tvaru „plus“.
3. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku vyplňte řádek nebo sloupec v potřebné délce (výšce).

Pokud je v buňce, která má být použita jako vzor pro vyplnění vzorec, bude se kopírovat do dalších buněk podle pravidel platných pro kopírování vzorců.

Vyplnění řadou

Tento způsob umožňuje vyplnění oblasti hodnotami generovanými podle určitého konkrétního předpisu.

Může se jednat o vyplnění:

Aritmetickou řadou. Číslo v každé následující buňce vznikne přičtením určené konstanty k číslu v buňce jí předcházející.

10, 20, 30, ... , 100, 110, ...
0, 2, 4, 6, 8, ... , 10, 12, ...

Geometrickou řadou. Číslo v každé následující buňce vznikne vynásobením čísla v buňce jí předcházející určenou konstantou.

1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, ...
1, 10, 100, 1000, 10000, ...

Datovou řadou vycházející z určitého kalendářního data. Obsah každé další buňky je datum zvětšené (zmenšené) o určený počet dní, měsíců nebo let.

1.1.98, 1.2.98, 1.3.98, ...
1.6.97, 2.6.97, 3.6.97, ...

Řady se zásadně vkládají do **oblastí**. Oblast může být řádková, sloupcová nebo může obecně pokrývat i několik řádek a sloupců. U dvojrozměrných oblastí se řady generují ve všech řádcích (sloupcích) – podle směru zvoleného v dialogu.

Druh řady a její parametry určíte v dialogu příkazu **Řady** (v submenu příkazu **Vyplnit** spuštěného z menu **Úpravy**).

- Orientaci řady v dvourozměrné oblasti vyberete přepínačem **Řady tvoří**. Podle jeho nastavení budou za počáteční hodnoty řad brány obsahy buněk v horním řádku nebo levém sloupci oblasti.
- Typ řady určíte pomocí přepínače v sekci **Typ**.
- Pokud jste vybrali kalendářní typ, můžete v sekci **Časová jednotka** vybrat časový přírůstek (po dnech,

- pracovních dnech, po měsících nebo letech).
- Počáteční hodnota řady se přebírá z výchozí buňky. U řádkových (sloupcových) oblastí je to buňka zcela vlevo (nahore). U dvourozměrných oblastí je to podle nastavení přepínače **Rady tvoří** buď horní řádek nebo levý sloupec oblasti.

Hodnota v poli **Krok** určuje přírůstek, pomocí kterého se vytvoří vztah pro následující hodnoty v řadě. U aritmetických řad je to přírůstek mezi dvěma členy, u geometrických řad je to číslo, kterým je třeba člen vynásobit, aby byl získán člen následující.

Sestupnou aritmetickou řadu získáte zadáním záporného kroku. Sestupnou geometrickou řadu vytvoříte použitím převrácené hodnoty kroku. To znamená, že má-li být následující člen dvakrát menší než předchozí, zadejte krok 0,5.

Údaj v poli **Konečná hodnota** určuje hranici, jejímž dosažením se série přestane generovat. Údaj je nepovinný. Pokud chybí, vyplní se podle daného předpisu celá oblast. V oblasti tak může část buněk zůstat prázdná.

{button ,AL('UPRAVY',0,','')} [Další kapitoly o úpravách v listu ...](#)

Formátování buněk

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Na úrovni buněk lze nastavit řadu parametrů, které se týkají jak zobrazení hodnot v buňkách uložených, tak tisku. Formátovací operace související se zobrazením lze aplikovat od úrovně jedné buňky výše. Zde je například možné nastavit typ písma, jeho velikost a styl a zvolit způsob zarovnání.

Způsob interpretace hodnot v listu je určen mnoha faktory: typem písma, způsobem zarovnání položek v buňkách, orámováním buněk, nastavením šířky sloupců a výšky řádek.

{button ,JI('magictab.HLP','_Zmna_ky_sloupc')} [Změna šířky sloupců](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Nastaven_vky_dk')} [Nastavení výšky řádků](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Zalamovn_textu_v_bukch')} [Zalamování textu v buňkách](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Zarovnn')} [Zarovnávání](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Zmna_formtu_buky')} [Změna formátu buňky](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Nastaven_psm')} [Nastavení písma](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Barvy_rmovn_a_vpl_bunk')} [Barvy, rámování a výplň buněk](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Speciln_atributy')} [Speciální atributy](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Zamykn_st_tabulky')} [Zamykání částí listu](#)

Změna šířky sloupců

Změnou šířky jedné buňky se změní šířka celého sloupce.

Změna šířky sloupce myší

Šířku sloupce změníte nejnázemněji myší. Tento způsob lze aplikovat pro současnou změnu šířky několika sloupců označené oblasti, pokud sloupce označíte pomocí tlačítek v záhlaví listu. V tomto případě můžete kurzor nastavit mezi libovolná dvě tlačítka:

1. Kurzor myši nastavte na pravý okraj tlačítka v záhlaví sloupce, jehož buňky chcete rozšířit (nebo zúžit). Tvar kurzoru se změní na vodorovnou dvojité šipku.
2. Tahem myši při stisknutí levého tlačítka nastavte potřebnou šířku sloupce.

Přizpůsobení šířky sloupce položkám

Pokud potřebujete přizpůsobit šířku sloupce zapsaným položkám, použijte příkaz **Přizpůsobit** ze submenu **Sloupec**. Šířka sloupce se přizpůsobí nejdelší položce.

Přesné nastavení šířky

Přesné nastavení šířky sloupce nabízí dialog příkazu **Šířka**. Do vstupního pole zapište požadovanou šířku sloupce.

Skrytí a obnova zobrazení sloupců

Zúžením šířky sloupce na nulovou délku lze dosáhnout stavu, kdy sloupec z okna opticky zmizí. Obsah všech buněk je však zachován a po opětovném rozšíření sloupce se znovu zobrazí.

Zúžení lze dosáhnout myší nebo výše uvedeným příkazem **Šířka**. Znovuzobrazení sloupce dosáhnete opačným postupem. V menu **Formát** také pro skrytí a znovuzobrazení sloupců najdete dvojici příkazů **Skryt** a **Zobrazit**.

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,'','')} [Další kapitoly o formátování buněk ...](#)

Nastavení výšky řádků

Změnou výšky jedné z buněk se nastaví výška celého řádku.

Změna výšky řádku myší

Výšku řádku změníte nejsnáze myší:

1. Kurzor myši nastavte na dolní okraj tlačítka v záhlaví řádku, jehož výšku chcete změnit. Tvar kurzoru se změní na svislou dvojitou šipku.
2. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku nastavte potřebnou výšku řádku.

Tento způsob lze aplikovat pro současnou změnu výšky několika řádků označené oblasti, pokud řádky označíte pomocí tlačítek v záhlaví listu. V tomto případě můžete kurzor nastavit mezi libovolná dvě tlačítka.

Přizpůsobení výšky řádku položkám

Pokud potřebujete automaticky přizpůsobit výšku řádku zapsaným položkám, použijte příkaz **Přizpůsobit** ze submenu **Řádek**. Po aplikaci příkazu se výška řádku přizpůsobí písmu.

Přesné nastavení výšky

Přesné nastavení výšky řádku nabízí dialog příkazu **Výška**. Do vstupního pole запиšte požadovanou výšku řádku.

Skrytí a obnova zobrazení řádků

Snížením výšky řádku na nulovou hodnotu lze dosáhnout stavu, kdy řádek z okna opticky zmizí. Obsah všech buněk je však zachován a po opětovném zvýšení se znovu zobrazí.

Skrytí lze dosáhnout myší nebo výše uvedeným příkazem **Výška**. Znovuzobrazení řádku dosáhnete opačným postupem. V menu **Formát** také pro skrytí a znovuzobrazení sloupců najdete dvojici příkazů **Skrýt** a **Zobrazit**.

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,',')} [Další kapitoly o formátování buněk...](#)

Zalamování textu v buňkách

Až dosud jsme uvažovali, že kapacita buňky se „dlouhé“ položce přizpůsobí rozšířením sloupce. Je zde však ještě další možnost.

Na kartě **Zarovnání** dialogu příkazu **Buňky** najdete přepínač **Zalomit text**.

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,'','')} [Další kapitoly o formátování buněk...](#)

Zarovnávání

Vodorovné zarovnání

Zarovnání určuje, kde bude položka v buňce zobrazena; zda vlevo, vpravo či uprostřed.

Standardně je obsah buněk v listu zarovnán:

- textové položky k levým okrajům buněk
- položky všech ostatních typů k pravým okrajům buněk.

Standardní zarovnání je možné změnit a obsah vybraných buněk zarovnat specifikovaným způsobem bez ohledu na typ obsažených hodnot.

Nejsnáze určíte způsob zarovnání v buňce nebo v buňkách oblasti pomocí tlačítek na nástrojové liště. Tato tlačítka umožňují levé, centrované a pravé zarovnání.

Komplexní dialog pro určení zarovnání najdete na kartě **Zarovnání** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu). Přepínač v sekci **Horizontální** nabízí sedm různých způsobů zarovnání.

Nastavení **Obecně** ponechá způsob zarovnání na typu hodnoty v buňce.

Možnosti **Vlevo**, **Doprostřed** a **Vpravo** jsou identické s výše zmíněnými tlačítky na liště.

Při nastavení na **Vyplnit** se buňka vyplní opakováním vložené hodnoty v celé její šířce. Opakování je jen optické; hodnota vložená do buňky se nezmění.

Svislé zarovnání

Svislé zarovnání udává, zda položka bude v buňce umístěna dole, nahoře či uprostřed.

Způsob svislého zarovnání určuje přepínač v sekci **Vertikální** na kartě **Zarovnání** dialogu příkazu **Buňky**.

Orientace textu

Hodnoty zobrazené v jednotlivých buňkách lze potočit o 90° nebo 270°.

K nastavení orientace použijete přepínač v sekci **Orientace** na kartě **Zarovnání** dialogu příkazu **Buňky**.

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,','')} [Další kapitoly o formátování buněk ...](#)

Změna formátu buňky

Formát je předpis, který určuje, jakým způsobem bude zobrazen obsah buňky. Formát se přiděluje buňce a nikoliv jejímu obsahu.

Někdy je např. zapotřebí čísla zobrazovat v obecném tvaru, jindy ve tvaru vědeckotechnickém. Manipulace s financemi zase vyžadují, aby se hodnoty zobrazovaly zaokrouhleně a s přesností na dvě desetinná místa, symbolizující haléře. Možností zápisu kalendářního data je tolik, že se o nich raději zde ani nebudeme rozepisovat.

Formát zobrazení v buňce se nastavuje na kartě **Formát** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu). Přepínač v sekci **Typ** umožňuje zvolit formát položky v rámci buňky nebo všech buněk označené oblasti.

Identifikace typu vložené hodnoty je automatická. Pokud potřebujete, aby se obsah buňky bez ohledu na typ choval jako prostý textový řetězec, zvolte formát **Text**. Vložení časového údaje se automaticky nastaví časový formát.

K rychlému nastavení některých často používaných formátů můžete použít tlačítka na nástrojové liště.

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,','')} [Další kapitoly o formátování buněk ...](#)

Nastavení písma

602Tab umožňuje v používat všechny druhy písma, které jsou v dané chvíli instalované ve vašich Windows.

Všechny nabízené typy písma jsou viditelné na obrazovce ve tvaru, v jakém se budou tisknout. Změna typu písma je možná na úrovni obsahu celé buňky (oblasti buněk). Uvnitř jedné buňky písmo měnit nelze.

Dialog pro výběr parametrů písma najdete na kartě **Písmo** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát** nebo plovoucího menu).

Pro rychlý výběr typu písma použijte volič na začátku nástrojové lišty.

Velikost písma můžete změnit dalším voličem vpravo.

K nastavení (nebo potlačení) tučného písma, kurzívy a podtržení je určena zobrazená trojice tlačítek.

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,'')} [Další kapitoly o formátování buněk...](#)

Barvy, rámování a výplň buněk

Barva písma

Barvu písma nastavíte výběrem z nabídkové palety na kartě **Písmo** v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát**) nebo z plovoucího menu.

Barevná paleta pro „vybarvení“ písma se také otevře tlačítkem z nástrojové lišty.

Barva pozadí a výplňový vzor

Barvu pozadí (podkladu buňky) nastavíte voličem **Barva** v sekci **Pozadí** na kartě **Pozadí**. Tu najdete v dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát**) nebo z plovoucího menu.

Výplňový vzor buňky a jeho barvu nastavíte voliči **Vzorek** a **Barva vzorku**.

Barvu pozadí můžete rychle vybrat také z palety otevřené tlačítkem z nástrojového panelu.

Rámování buněk

Na úrovni jednotlivých buněk můžete volit způsob a barvu jejich orámování. Potřebné voliče nastavíte v sekcích **Ohraničení** a **Typ** na kartě **Pozadí**. Karta je součástí dialogu příkazu **Buňky** (z menu **Formát**) nebo z plovoucího menu.

V sekci **Ohraničení** vyberete, ze kterých stran má být buňka orámována. Volič **Okolo** se týká vnějšího obrysu označené oblasti.

Ke každému voliči v sekci **Ohraničení** je v sekci **Typ** možné samostatně přiřadit styl a barvu rámujičící čáry.

{button „AL(‘FORMATOVANI_BUNEK’,0,‘,’)} [Další kapitoly o formátování buněk...](#)

Speciální atributy

Zobrazení mřížky

Zobrazení mřížky na obrazovce lze potlačit. Tuto možnost využijete např. u "odladěných" sešitů, které předáváte k rutinnímu využití.

Odstranění mřížky (a její opětné zobrazení) dosáhnete přepínačem **Mřížku** v dialogu **Zobrazení** (menu **List**).

Nastavení nebo potlačení zobrazení mřížky se týká jen obrazovky. Otázku tisku rastru mřížky řeší nastavení dvoupolohového přepínače **Rastr**, který najdete v dialogovém rámečku zobrazeném příkazem **Formát stránky** (menu **Soubor**).

Zobrazení nadpisů řádků a sloupců

Zobrazení šedých tlačítek v záhlaví řádků a sloupců na obrazovce lze potlačit. Také tuto možnost využijete zejména při zobrazení hotových sešitů.

Odstranění nadpisů (a její opětné zobrazení) dosáhnete přepínačem **Záhlaví řádek a sloupců** v dialogu **Zobrazení** (menu **List**).

Také nastavení nebo potlačení zobrazení nadpisů se týká jen obrazovky. Otázku tisku řeší nastavení dvoupolohového přepínače **Tisknout záhlaví řádků a sloupců**, který najdete v dialogu příkazu **Vzhled tisku** (menu **Soubor**).

{button ,AL('FORMATOVANI_BUNEK',0,'')} [Další kapitoly o formátování buněk...](#)

Ukotvení příček – pevné titulky

Pevné titulky

U rozlehlých tabulek hodnot může být užitečné, máte-li v listu možnost stále vidět horní a levé záhlaví tabulky dat bez ohledu na to, jak jejím obsahem listujete. To můžete realizovat zavedením tzv. pevných titulků.

Pevné titulky nastavíte příkazem **Ukotvit příčky** z menu **Formát**.

Nastavíte-li ukazatel na určitou buňku, např. na C5 a spustíte uvedený příkaz, uzamkne se část listu nad buňkou a vlevo od ní proti „skrolování“. To znamená, že řádky **1 až 4** a sloupce **A a B** budou neustále viditelné.

Opakovanou aplikací příkazu, jehož název se ukotvením změnil na **Uvolnit příčky**, se pevné titulky zruší. Při odemknutí není rozhodující pozice ukazatele. V oblasti pevných titulků je možné obsah buněk běžně editovat.

Tisk

Při tisku velkých tabulek se pevné titulky využívají při přechodu na nové tiskové stránky. Tisknou se jako záhlaví nahoře a vlevo na každé stránce a to až do rozsahu poloviny jejího rozměru.

{button „AL(‘FORMATOVANI_BUNEK’,0,‘,’)} [Další kapitoly o formátování buněk ...](#)

Další operace nad buňkami v listu

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

{button ,JI('magictab.HLP','_Vyhledn_uritho_daje')}} [Vyhledání určitého údaje](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Nhrady')}} [Náhrady](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Tdn')}} [Třídění](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Ukotven_pek')}} [Ukotvení příček](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Pojmenovan_buky')}} [Pojmenované buňky](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Komente')}} [Komentáře](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Uzamknut_bunk')}} [Zamykání buněk](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Vkladn_objekt')}} [Vkládání objektů](#)

Vyhledání určitého údaje

V otevřeném listu je možné specifikovaným způsobem vyhledat zadaný text.

K vyhledání použijte dialog příkazu **Najít** z menu **Úpravy** nebo klávesový povel **Ctrl+F**.

- Hledaný vzor zapište do vstupního pole **Hledat**.
- Prohledávání je možné nastavením voliče **Jak** směřovat po řádcích nebo po sloupcích.
- Vzorek lze vyhledávat jen v buňkách nebo jen ve vzorcích, podle nastavení voliče **Kde**.
- Při vyhledání je možné podle nastavení přepínače **Rozlišovat malá a VELKÁ** respektovat rozdíly mezi malými a velkými písmeny nebo je ignorovat.
- Pokud má vzor tvořit náplň celé buňky a ne třeba jen část slova, zaškrtněte přepínač **Pouze celé buňky**.

Vyhledávání s nastavenými parametry spustíte stiskem tlačítka **Najít další**. Pokud je shoda nalezena, ukazatel se nastaví na odpovídající buňku. V opačném případě se nestane nic. Pokud potřebujete stejné vyhledání opakovat, stiskněte znovu zmíněné tlačítko. Jestliže jste již dialog opustili, můžete pro opakování vyhledání použít tlačítko z nástrojové lišty.

{button ,AL('SPECOPER',0,'','')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Náhrady

Vedle vyhledání zadaného vzoru je možné aplikovat operaci náhrady. Při ní se zadaný vzor specifikovaným způsobem vyhledá a nahradí jiným řetězcem.

K vyhledání řetězce znaků a jeho náhradě použijte příkaz **Zaměnit** z menu **Úpravy** nebo klávesový povel **Ctrl+H**, případně tlačítko z nástrojové lišty.

Příkaz zobrazí dialog **Nahrad'**. Ovládací prvky jsou významově obdobné dialogu **Najít**; chybí zde pouze volič **Kde**. Řetězec, kterým má být nalezený vzor nahrazen zapište do pole **Nahradit čím**.

Náhradu vyhledaného vzoru vyžádáte stiskem tlačítka **Nahradit**. Pokud použijete tlačítko **Nahradit vše**, proběhne náhrada v rámci celého listu.

K dialogu pro náhrady můžete také přejít z dialogu pro vyhledání; k tomuto účelu je v rámečku k dispozici tlačítko **Zaměnit**.

{button ,AL('SPECOPER',0,'','')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Třídění

Obsah buněk v označené oblasti můžete setřídít. Jako třídící kritérium lze brát jeden, dva nebo tři sloupce.

K vzestupnému nebo sestupnému setřídění sloupcové oblasti máte k dispozici dvojici tlačítek s vyznačením směru třídění.

Komplexním třídícím nástrojem pro oblasti buněk je dialog příkazu **Seřadit** (menu **Pomůcky**). V dialogu lze vybrat jeden až tři sloupce, podle kterých bude oblast postupně setříděna. U každého lze samostatně určit vzestupný či sestupný směr třídění.

V sekci **Směr** lze určit, zda má třídění probíhat shora dolů nebo zleva doprava.

Přepínačem **Rozlišovat malá a VELKÁ** je možné určit, zda mají být malá a velká písmena posuzována jako stejná či nikoliv. Pokud ano, pak jsou při vzestupném třídění velká písmena před malými (tj. ve sloupci nahoře).

{button ,AL('SPECOPER',0,'','')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Ukotvení příček

Pod tímto pojmem budeme rozumět vytvoření oblasti, která bude na obrazovce zobrazena vždy, bez ohledu na posun (rolování) dat. Může se jednat o jeden i více řádků nahoře a jeden i více sloupců vlevo.

Kotvení příček má význam pouze pro prohlížení dat na obrazovce.

1. Ukazatel nastavte na buňku tak, aby řádky, které mají zůstat pevné byly nad ukazatelem a sloupce vlevo od ukazatele.
2. V menu **Formát** spusťte příkaz **Ukotvit příčky**.
3. Ukotvení se vyznačí zesílenými čarami na rozhraní rolovatelné a nerolovatelné části listu.

Ukotvení příček zrušíte příkazem **Uvolnit buňky**, který v menu **Formát** vystřídá původní příkaz vedoucí k ukotvení. Na pozici ukazatele v tuto chvíli nezáleží.

{button ,AL('SPECOPER',0,'')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Pojmenované buňky

V rámci listu je možné pojmenovat buňku nebo oblast buněk popisným názvem.

Práce s pojmenovanými buňkami může výrazně zpřehlednit a zrychlit manipulace se sešitem. Na pojmenované buňky se lze odkazovat stejně jako na buňky určené řádkovou a sloupcovou souřadnicí.

Mějme list obsahující čtyři dílčí tabulky, které vyčíslují zisky firmy za jednotlivá čtvrtletí. Jednotlivé kvartální zisky jsou uloženy v buňkách **D20**, **D35**, **D50** a **D65**. Roční zisk vyčíslíte vzorcem $=D20+D35+D50+D65$. Buňky s dílčími výpočty však můžete označit popisnými jmény; například buňku **D20** jako **KVARTAL_1**, buňku **D35** jako **KVARTAL_2**, buňku **D50** jako **KVARTAL_3** a buňku **D65** jako **KVARTAL_4**. Formule pro vyčíslení ročního zisku pak může vypadat takto:

$$=KVARTAL_1+KVARTAL_2+KVARTAL_2+KVARTAL_4.$$

Jak buňky pojmenujete

Buňky a oblasti snadno pojmenujete pomocí pole na začátku lišty pro zápis obsahu buněk:

1. Ukazatel nastavte na buňku, kterou chcete pojmenovat (označte oblast).
2. Klikněte myší do pole, kde je v dané chvíli zobrazeno běžné označení buňky.
3. Označení přepište popisným jménem.
4. Stiskněte klávesu **Enter**.

Názvy buněk je nutno vytvářet podle těchto pravidel:

- Prvním znakem musí být písmeno nebo podtržítka. Dalšími znaky mohou být písmena, číslice, podtržítka a tečky.
- Název nesmí být označením jiné buňky, např. **D20** nebo **D\$65**.
- Mezery nejsou povoleny. Jako oddělovač lze použít tečku a podtržítka.
- Při rozlišení jmen není brán zřetel na malá a velká písmena. Máte-li definované jméno Odchylna a později vložíte další jméno ODCHYLKA, pak druhý zápis přepíše první.
- Celková délka jména je omezena na 255 znaků.

Pojmenování oblasti

Oblasti lze pojmenovat naprosto stejně jako jednotlivé buňky. Při pojmenování je lhostejné, zda se jedná o oblast sousedících buněk nebo oblast skládající se z více pravouhlých výřezů listu.

Zobecněný dialog

Zatím jsme probírali pouze způsob, jak pojmenovat označenou buňku nebo oblast. Po spuštění příkazu **Definovat jméno** z menu **Vložit** se otevře dialog **Definovat jméno**. Ten umožňuje zapsat definici pojmenování libovolné buňky či oblasti a také vytvářet pojmenované konstanty.

V dialogu také můžete libovolnou z definic pomocí tlačítka **Vymazat** kdykoliv zrušit.

Pro vkládání dříve vytvořených názvů je k dispozici dialog příkazu **Vložit**. Ten obsahuje seznam všech existujících názvů a umožňuje vložení vybraného názvu do aktuální buňky.

{button „AL(‘SPECOPER‘,0,‘,‘)“} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Komentáře

Komentář je stručný vysvětlující a popisný text, který se zobrazí v bublině při nastavení kurzoru myši nad buňku.

Dialog pro vytváření komentářů otevřete příkazem **Komentář** z menu **Vložit**.

1. Označte buňku, ke které budete chtít vložit komentář.
2. Do pole **Komentář** запиšte text komentáře. Jednotlivé řádky oddělte klávesou **Enter**.
3. Stiskněte tlačítko **Přidat**.

Existující komentář můžete odstranit. V sekci **Komentáře v listu** nastavte ukazatel na jeho označení a stiskněte tlačítko **Odstranit**.

{button ,AL('SPECOPER',0,'','')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Uzamknutí buněk

Uzamknutím se znemožní přepis hodnot uložených v buňkách.

V menu **Nástroje** máte k dispozici dva příkazy:

- **Zamknout list** – uzamknou se všechny buňky na právě otevřeném listu.
- **Zamknout sešit** – uzamknou se buňky v celém sešitě (na všech listech).

V obou případech se při zamknutí zadá uživatelské heslo. Bez jeho znalosti není možné list ani sešit znovu odemknout. Heslo není povinné.

Po zamknutí listu (sešitu) se příslušný příkaz změní na **Odemknout list (sešit)**. Uzamčení se týká implicitně všech buněk. Pokud některé buňky mají zůstat volné, musíte jim předem v dialogu příkazu **Buňky** (menu **Formát**) na kartě **Formát** zrušit zaškrtnutí přepínače **Zamknout buňky**.

{button ,AL('SPECOPER',0,'','')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Vkládání objektů

Do listu je možné vlepít graf, obrázek, objekt programu 602Text nebo obecný OLE objekt.

K vložení uvedených objektů slouží příkazy menu **Vložit – Graf, Obrázek, 602Text a OLE objekt** nebo čtveřice tlačítek na nástrojovém panelu:

- Příkaz **Graf** spustí nad oblastí dat v listu server MagicGraf, který z dat vytvoří odpovídající graf.
- Příkaz **Obrázek** umožní načíst z grafického souboru obrázek a vložit jej do listu.
- Příkaz **MagicText** spustí stejnojmenný server pro grafické úpravy textu.
- Příkaz **OLE objekt** umožní do listu vložit obecný OLE objekt.

{button ,AL('SPECOPER',0,'','')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Fulltextové vyhledávání

K fulltextovému prohledávání indexovaných dokumentů je určena nadstavba Agent602. Její ovládání umožňují příkazy soustředěné v submenu **Agent602**.

Indexace sešitů

Fulltextového prohledávání se mohou účastnit pouze indexované dokumenty. Podklady pro vyhledávání se ukládají do zvláštní databáze. Zde se ukládají (v závislosti na přednastaveních příslušných programů) údaje o dokumentech, poštovních zásilkách i WWW stránkách. 602Tab nabízí automatickou i manuální indexaci.

- Automatickou indexaci ukládaných sešitů vyžádáte zaškrtnutím přepínače **Automaticky indexovat sešity**. Ten najdete v dialogu příkazu **Možnosti** (dostanete se k němu z menu **Pomůcky** přes příkaz **Agent602**).
- K manuální indexaci určitých souborů je určen dialog příkazu **Indexovat**. Zde nejprve vyberete adresář, specifikujete soubory a pak je stiskem tlačítka **Indexovat** zpracujete pro fulltextovou databázi.

Vyhledávání

Vyhledávání inicializujete příkazem **Vyhledat** nebo stiskem tlačítka s obrázkem modrého panáčka na liště. Otevře se dialog, který se skládá ze dvou karet. Pro fulltextové vyhledávání použijete kartu **Fulltext**.

Do vstupního pole na kartě zapište slovo nebo skupinu slov, která chcete v indexovaných dokumentech vyhledat. Pokud se mají určitá slova v dokumentu vyskytovat současně, oddělte je znakem '&'; pokud má k nalezení shody postačovat výskyt alespoň jednoho ze slov, oddělte je znakem 'čárka'.

Při specifikaci dotazu lze využít speciální jazyk (*Verity Query Language*), který umožňuje mezi hledanými pojmy vytvářet logické vazby pomocí různých operátorů. Vlastní kompletní popis dotazovacího jazyka se vymyká rámci tohoto textu; pokud jej přesto budete vyžadovat, doporučujeme prostřednictvím Internetu kontaktovat firemní stránku Software602 (URL: <http://www.software602.cz>) nebo využít některou z vyhledávacích služeb Internetu (najdete zde několik tisíc relevantních odkazů).

Po nastavení podmínky stiskněte tlačítko **Start**.

Výsledek vyhledávání je zobrazen ve střední sekci okna jako seznam souborů seřazený podle tzv. skóre, což je stupeň „přiléhavosti“ k nastavené podmínce.

{button ,AL('SPECOPER',0,'')} [Další kapitoly o speciálních operacích nad listy ...](#)

Náhledy a tisk

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Prezentace dat uložených ve vašich sešitech může být poměrně různorodá. Můžete je nejen tisknout na libovolné tiskárně, ale k dispozici jsou vám i další, “modernější” způsoby – tabulky lze přímo z počítače faxovat nebo posílat elektronickou poštou.

{button ,JI('magictab.HLP','_Nhled_ped_tiskem')} [Náhled před tiskem](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Nastaven_prametru_pro_tisk')} [Nastavení parametrů pro tisk](#)
{button ,JI('magictab.HLP','_Tisk')} [Tisk](#)

Náhled před tiskem

Před vlastním tiskem je dobré využít možnost zobrazení náhledu, kde uvidíte tabulky na listech tak, jak se budou skutečně tisknout.

Náhled vyžádáte příkazem **Náhled** z menu **Soubor**.

V samostatném okně se zobrazí celostránkové pohledy na jednotlivé listy vašeho sešitu.

Okno se ovládá pomocí tlačítek na liště v horní části. Pro změnu měřítka je také možné použít myš. Nastavte kurzor v podobě lupy nad část, kterou chcete zvětšit a klikněte levým tlačítkem. Výřez se zvětší dvojnásobně. Dalším kliknutím se měřítko dále zvětší. Kliknete-li potřetí, vrátíte se k celostránkovému zobrazení.

Přehled tlačítek:

- **Tisk** – otevře dialog pro spuštění tisku
- **Další strana** – odstraní na následující stránku
- **Předchozí** – odstraní na předchozí stránku
- **Jedna strana** – přepínač jednostránkového – dvoustránkového zobrazení
- **Zvětšit** – zdvojnásobí měřítko zobrazení
- **Zmenšit** – sníží měřítko zobrazení na polovinu
- **Zavřít** – přechod k běžnému zobrazení.

{button „AL(‘TISK’,0,‘,’)} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Nastavení parametrů pro tisk

Pro tisk bude použito tiskové zařízení, které máte právě nastaveno ve Windows jako pracovní.

Parametry tiskového zařízení se nastavují standardními prostředky Windows a nebudeme se zde jimi zabývat. Rozměry tiskové strany a její další doplňkové údaje nastavíte na kartách dialogu příkazu **Vzhled tisku** spuštěného z menu **Soubor**.

{button ,JI('magictab.HLP','_Rozmry_tabulky_a_rozmry_tiskov_strnky')} [Rozměry listu a rozměry tiskové stránky](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Rozmrov_charakteristika_strnky')} [Rozměrová charakteristika stránky](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Zhlav_a_zpat')} [Záhlaví a zápatí](#)

{button ,JI('magictab.HLP','_Rozsah_tisku')} [Rozsah tisku](#)

{button ,AL('TISK',0,'')} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Rozměry listu a rozměry tiskové stránky

Velikost tiskové stránky je dána nastavením zařízení, na kterém budete tisknout. Může být problematické, máte-li tabulku na listu velice širokou (vysokou) a její automatické rozčlenění na samostatné stránky při tisku v měřítku 1:1 by bylo nežádoucí.

Na kartě **Stránka** můžete v sekci **Velikost** upravit měřítko, ve kterém bude tabulka tištěna. Volbou procentuálního faktoru v poli **Upravit na** můžete list pro tisk přizpůsobit konkrétnímu požadavku. Nastavení můžete průběžně kontrolovat v náhledu – na kartě je k tomu k dispozici tlačítko **Náhled**.

Při nastavení přepínače do polohy **Přizpůsobit na** můžete stanovit, na kolik stránek se má list vejít. Vhodnou kombinací údajů v polích **Počet stránek** a **Počet stránek svisle** dosáhnete rozčlenění odpovídajícího vaší představě.

{button „AL(‘TISK’,0,‘,’)} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Rozměrová charakteristika stránky

Fyzický formát papíru určíte v přednastaveních tiskového zařízení. Prostředky programu 602Tab můžete určit, jak velké okraje je třeba nechat volné ze všech čtyř stran a jaký prostor má být rezervován pro záhlaví.

Šest vstupních polí na kartě **Okraje a záhlaví** použijete ke stanovení levého, pravého, horního a dolního okraje i prostoru pro obě záhlaví.

Pro posouzení nastavení okrajů je opět výhodné tlačítkem **Náhled** vyvolat kontrolní zobrazení.

{button ,AL('TISK',0,','')} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Záhlaví a zápatí

Záhlaví a zápatí se volitelně tiskne na začátku a konci každé stránky. Jeho úkolem je nést informace pro snazší identifikaci tištěných dat.

Prostor pro záhlaví i zápatí se nastaví na kartě **Okraje a záhlaví**. Na kartě jsou voliče pro výběr jednoho z předdefinovaných formátů záhlaví a pro vytvoření záhlaví vlastních. K vytvoření jejich vlastního obsahu je k dispozici dialog **Záhlaví a zápatí**, který otevřete tlačítky **Definice záhlaví** nebo **Definice zápatí**.

Záhlaví i zápatí se mohou skládat z trojice údajů, z nichž jeden je vždy umístěn vlevo, druhý centrovane a třetí vpravo. Jednotlivé údaje se vkládají do trojice sekcí v dialogu a mohou se skládat z pevných textů doplněných proměnnými. Proměnné (číslo stránky, celkový počet stran, datum, čas, název sešitu a jméno listu) lze vkládat pomocí tlačítek. Ani jedna část záhlaví (zápatí) není povinná.

Dialog je doplněn tlačítkem **Písmo**, jehož aktivace vyvolá stejnojmenný dialog pro aktuální nastavení (nebo úpravu) typu písma.

Číslo první stránky tiskové sestavy je implicitně jedna, lze jej však změnit na kartě **Stránka** pomocí vstupního pole **Číslo první stránky**. Jméno se přebírá ze záložky příslušného listu. Záhlaví i zápatí mohou být i víceřádková, v tomto případě je však třeba počítat s rezervou při vyhrazování příslušného prostoru.

{button ,AL('TISK',0,'')} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Rozsah tisku

Pokud budete chtít tisknout jen určitou oblast listu, určete ji na kartě **Stránka** zápisem do pole **Oblast tisku**. Necháte-li pole prázdné, bude se tisknout obsah celého listu.

Součástí tiskového výstupu může být mřížka ohraničující jednotlivé buňky i tlačítka v záhlaví řádků a sloupců. O tisku těchto částí listu rozhodují na kartě **Stránka** dva přepínače v sekci **Tisk**.

Pokud jsou data uložená v listu rozsáhlá a máte jistotu, že se nevejde na jednu tiskovou stránku, může se hodit možnost definice řádku i sloupce, který bude na každé stránce zopakován. Tím se zlepší čitelnost celé tiskové sestavy, protože nevznikne potřeba stále hledat někde na první stránce, co je vlastně v tom kterém sloupci vytištěno. Označení řádků a sloupců napište do polí v sekci **Titulky**.

U obzvláště velkých tabulek může být sporné, jak je tisknout – zda po stránkách vodorovně či svisle. Zde vám pomůže přepínač **Pořadí tisku stránek**.

{button ,AL(`TISK',0,`,`')} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Vynucené zlomy stránek

Do listu je možné vložit příznak pro vynucený zlom stránky. V jeho místě dojde k odstránkování vždy, bez ohledu na ostatní parametry tisku.

Vynucený zlom se vloží příkazem **Konec stránky** z menu **Vložit**.

Indikátorem zlomu je silnější přerušovaná čára. Pokud je ukazatel v prvním sloupci, vloží se nad ukazatel pouze vodorovný zlom. Je-li ukazatel mimo první sloupec, vloží se jednak vodorovný zlom a jednak svislý zlom vlevo od buňky.

{button ,AL('TISK',0,'')} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Tisk

Tisková operace proběhne na zařízení nastaveném ve Windows s parametry zvolenými v programu 602Tab.

Tisk spustíte:

- Příkazem **Tisk** z menu **Soubor**.
- Stiskem tlačítka **Tisk** na jedné z karet dialogu příkazu **Vzhled tisku**.
- Tlačítkem **Tisk** z okna náhledu.
- Klávesovým повеlem **Ctrl+P**.

Libovolným z uvedených způsobů se otevře standardní dialog Windows pro upřesnění parametrů tisku. Dialog je závislý na ovladači zvoleného zařízení. Bývá zde možné vybrat jiné tiskové zařízení a nastavit jeho parametry, určit počet kopií a způsobu jejich řazení a další.

Zajímavou možnost vám nabízí ovladač pro fax. Máte-li jej instalován a počítač je vybavený faxmodemovou kartou, můžete „tiskem“ na tomto zařízení své tabulky přímo faxovat.

{button „AL(‘TISK’,0,‘,’)} [Další kapitoly o operacích souvisejících s tiskem ...](#)

Přehled funkcí

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

K vyhodnocení obsahu buněk lze kromě základních matematických operací používat také funkce.

Funkce lze formálně rozdělit do několika skupin:

{button ,JI('magictab.HLP','Matematick_funkce')} [Matematické funkce](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Statistick_funkce')} [Statistické funkce](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Finann_funkce')} [Finanční funkce](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Funkce_pracujc_s_datem')} [Funkce pro práci s datem](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Textov_funkce')} [Textové funkce](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Informan_funkce')} [Informační funkce](#)
{button ,JI('magictab.HLP','Rzn_funkce')} [Vyhledávací funkce](#)

Při zápisu argumentů budou použity tyto konvence:

- jako desetinný oddělovač se používá znak 'čárka'
- jako oddělovač prvků seznamu se používá znak 'středník'.

Vzhledem k tomu, že oddělování desetinných míst a položek v seznamu (tedy i argumentů ve funkcích) je závislé na nastavení těchto oddělovačů ve **Windows**, může se stát, že například místo:

MAX(1,2; 3,4)

budete muset psát:

MAX(1.2, 3.4)

Matematické a logické funkce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

- [Abs](#)
- [Acos](#)
- [And](#)
- [Asin](#)
- [Atan](#)
- [Ceiling](#)
- [Cos](#)
- [Exp](#)
- [False](#)
- [Podmíněný příkaz IF](#)
- [Int](#)
- [Ln](#)
- [Log10](#)
- [Not](#)
- [Or](#)
- [Pi](#)
- [Product](#)
- [Round](#)
- [Sign](#)
- [Sin](#)
- [Sqrt](#)
- [Sum](#)
- [Tan](#)
- [True](#)

Abs(c)

Vrátí absolutní hodnotu argumentu c.

Příklad: **ABS(-26) = 26**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Acos(c)

Vrátí arcus cosinus argumentu c v radiánech. Arcus cosinus je úhel, jehož cosinus je dané číslo. Číslo c musí být v intervalu od -1 do 1 .

602Text zaokrouhlí výsledek na 14 platných cifer.

Příklad: **ACOS(0) = 1,5707963267949**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

And(x1;x2; ...)

Funkce vrací hodnotu TRUE, jsou-li všechny argumenty pravdivé – mají hodnotu TRUE.

Příklady: **AND(TRUE; TRUE)** vrací hodnotu **TRUE**
 AND(TRUE; TRUE; FALSE) vrací hodnotu **FALSE**
 AND(2+2=4; 2+3=5) vrací hodnotu **TRUE**

{button ‚AL(‘FUNKCE_ABC’,0,‘’) } [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Asin(c)

Vrátí arcus sinus argumentu c v radiánech. Arcus sinus je úhel, jehož sinus je dané číslo. Číslo c musí být v intervalu od -1 do 1 .

602Tab vrací výsledek s přesností na čtrnáct platných cifer.

Příklad: **ASIN(1) = 1,5707963267949**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,';')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Atan(c)

Vrátí arcus tangens argumentu c v radiánech. Arcus tangens je úhel, jehož tangens je dané číslo.

Příklad: **ATAN(1) = 0,785398163397448**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Ceiling(číslo; přesnost)

Zaokrouhlí číslo se zadanou přesností. Vrací **číslo** zaokrouhlené na nejbližší celistvý násobek argumentu **přesnost**.

- Oba argumenty musí být numerické, jinak funkce vrací chybu.
- Funkce vrací chybovou hodnotu také pokud nemají hodnoty obou argumentů shodná znaménka.

Příklady:

- Ceiling(2.5, 1)** vrací hodnotu 3
- Ceiling(-2.5, -2)** vrací hodnotu -4
- Ceiling(-2,5; 2)** vrací chybový kód **!!chHod**
- Ceiling(1,5; 0,1)** vrací hodnotu 1.5
- Ceiling(0,234; 0,01)** vrací hodnotu 0.24

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Cos(c)

Vrátí cosinus úhlu vyjádřeného argumentem c (zadejte v radiánech).

602Tab vrací hodnotu zaokrouhlenou na čtrnáct platných cifer.

Příklad: **COS(0,5) = 0,877582561890373**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,',';')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Exp(c)

Vrací základ přirozených logaritmů umocněný na zadané číslo c . Konstanta e se vkládá s hodnotou 2,718281828459053.

Příklad: **EXP(1) = 2,71828182845905**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,',';')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

False

Vrátí logickou hodnotu nepravda: FALSE.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz...](#)

Podmíněný příkaz IF

Podmíněný příkaz slouží k vyhodnocení obsahu buňky na základě podmínky dané logickým výrazem. Příkaz má syntaxi:

IF(podmínka; if_true; if_false)

kde:

podmínka logická podmínka
if_true hodnota, která bude buňce přiřazena v případě splnění podmínky
if_false hodnota, která bude buňce přiřazena v případě nesplnění podmínky.

Podmínky se vytvářejí z označení buněk, funkcí, konstant a operátorů.

G15 > 0
B2 >= 10000

Lze také vytvářet složené podmínky. Ty vytvoříte ozávkováním jednoduchých podmínek a také s využitím logických funkcí **AND** a **OR**.

Je možné používat tyto logické operátory:

operátor	význam
>	větší než
=	rovno čemu
<	menší než
>=	větší nebo rovno než
<=	menší nebo rovno než
<>	není rovno čemu

Příklady: **=IF(AND (A1 > 0; A2 = 1000); 5000; 50000)**
 =IF(TYPE(A1)=5; “ujujujuj, chybička !”; “bez chyby”)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Int(c)

Zaokrouhlí číslo na nejbližší menší celé číslo.

Příklad: **INT(2,769) = 2**
 INT(-PI) = -3

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Ln(c)

Vrátí přirozený logaritmus argumentu c, tj. logaritmus o základu e. Ln je inverzní funkce k funkci Exp, takže $\ln(\text{Exp}(\text{číslo})) = \text{číslo}$.

Příklad: LN(3) = 1,09861228867

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Log10(c)

Vrátí dekadický logaritmus argumentu.

`{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”}` [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Not

Provede logickou negaci zadané hodnoty.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Or(seznam)

Vrací TRUE je-li alespoň jeden argument ze seznamu roven TRUE.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Pi

Vrátí hodnotu Ludolfova čísla zaokrouhlenou na 14 platných cifer.

Příklad: **=PI()** vrací hodnotu **3,1415926535898**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Product(seznam)

Funkce vynásobí číselné hodnoty uvedené v seznamu argumentů. Pokud je v argumentu uveden odkaz na buňku či oblast, použijí se jen buňky s numerickými hodnotami.

Příklad: **=PRODUCT(A1:B3;5;F6)**

Pokud je v buňce A1 hodnota 2, v buňce B2 hodnota 7 a v buňce F6 hodnota 10, bude výsledek 700.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Round(c1;c2)

Zaokrouhluje číslo na zadaný počet číslic. Vráti číslo *c1* zaokrouhlené na tolik desetinných míst, kolik určuje číslo *c2*.

Příklad: **ROUND(2,34175;2) = 2,34**
 ROUND(2896,3;-2) = 2900

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Sign(c)

Vrací znaménko argumentu. Vrábí 1, jestliže číslo c je kladné, 0 jestliže číslo c je nula, a -1 jestliže číslo c je záporné.

Příklad: **SGN(-5) = -1**

`{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} Abecední přehled funkcí viz ...`

Sin(c)

Vrátí sinus daného úhlu.

Příklad: **SIN(PI/2) = 1**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Sqrt(c)

Vrátí druhou odmocninu daného čísla c . Číslo c musí být větší nebo rovné 0.

Příklad: **SQRT(16) = 4**
 SQRT(-16) = #DATA!

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Sum(seznam)

Sečte dané argumenty. Argument *seznam* je seznamem jedné nebo více hodnot (čísel nebo odkazů), oddělených čárkami.

Příklady: **SUM(1,5,4,6) = 16**
 SUM(a1:a10) = 54

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Tan(c)

Vrátí tangens argumentu c zadaného v radiánech.

Příklad: **TAN(PI()/4) = 1**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

True

Vrátí pravdivou logickou hodnotu TRUE.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Statistické funkce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

- [Average](#)
- [Count](#)
- [Counta](#)
- [Max](#)
- [Min](#)
- [Stdev](#)
- [Stdevp](#)
- [Subtotal](#)
- [Var](#)
- [Varp](#)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Average(x1;x2; ...)

Vrací průměrnou hodnotu argumentů.

Poznámky:

- Argumenty musí být čísla nebo odkazy na buňky obsahující číselné hodnoty.
- Nenumerické hodnoty jsou ignorovány, prázdné buňky jsou posuzovány, jako by měly nulovou hodnotu.

Příklad: **Average(5;6)** vrací hodnotu 5,5

`{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,',';')}` [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Count(seznam)

Funkce vrací počet buněk obsahujících čísla v oblasti (oblastech) uvedených v *seznamu* argumentů.

Příklad: **COUNT(A1:A10) = 2,**

pokud 2 buňky z oblasti **A1:A10** obsahují čísla.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Counta(seznam)

Funkce vrací počet neprázdných buněk v oblasti (oblastech) uvedených v *seznamu* argumentů.

Příklad: **COUNTA(A1:A10;D5:G10) = 5,**

pokud 5 buněk z oblastí **A1:A10** a **D5:G10** obsahuje např. čísla a popisné texty.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Max(seznam_argumentů)

Vrátí maximální hodnotu v seznamu argumentů. Argument *seznam* musí být seznamem jedné nebo více hodnot (čísel nebo odkazů), oddělených čárkami.

Příklady: **MAX(1;2;3;1;8) = 8**

MAX(A1:A10) = 15,

 pokud 15 je maximální číslo z oblasti **A1:A10**.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Min(seznam_argumentů)

Vrátí minimální hodnotu v seznamu argumentů. Jako argument *seznam* se uvede seznam jedné nebo více hodnot (čísel nebo odkazů), oddělených čárkami.

Příklady: **MIN(1;5;3,67;3) = 1**

MIN(A1:H10) = 5,

 pokud je 5 minimální číslo z oblasti **A1:H10**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Stdev(seznam)

Funkce počítá standardní odchylku, tj. míru přiléhavosti souboru hodnot ke střední hodnotě vzorku souboru údajů uloženého v oblasti či několika oblastech listu sešitu.

Příklad: **STDEV(A1:A5)**

Pokud jsou v buňkách **A1** až **A5** hodnoty 1500, 1525, 1490, 1510 a 1499, vrátí funkce hodnotu 13,3304...

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Stdevp(seznam)

Funkce počítá standardní odchylku, tj. míru přiléhavosti souboru hodnot ke střední hodnotě celého souboru údajů uloženého v oblasti či několika oblastech listu sešitu.

Příklad: **STDEVP(A1:A5)**

Pokud jsou v buňkách **A1** až **A5** hodnoty 1500, 1525, 1490, 1510 a 1499, vrátí funkce hodnotu 11,923...

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Subtotal(cislo_funkce;ref1;ref2,...)

Funkce vrací mezisoučet vypočtený funkcí *cislo_funkce* nad argumentem (argumenty) *refn*. Přiřazení čísel jednotlivým funkcím najdete v následujícím přehledu:

- 1 AVERAGE
- 2 COUNT
- 3 COUNTA
- 4 MAX
- 5 MIN
- 6 PRODUCT
- 7 STDEV
- 8 STDEVP
- 9 SUM
- 10 VAR
- 11 VARP

Příklad: **SUBTOTAL(9;A1:A3;B10:B25;C5:C7)**

vypočte součet buněk v oblasti **A1:A3**, přičte k němu součet buněk v oblasti **B10:B25** a dále přičte součet buněk v oblasti **C5:C7**.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Var(seznam)

Funkce počítá variace ze vzorku souboru hodnot uložených v oblasti nebo oblastech listu sešitu.

Příklad: **VAR(A1:A5)**

Pokud jsou v buňkách **A1** až **A5** hodnoty 1500, 1525, 1490, 1510 a 1499, vrátí funkce hodnotu 177,7

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Varp(seznam)

Funkce počítá variace z celého souboru hodnot uložených v oblasti nebo oblastech listu sešitu.

Příklad: **VARP(A1:A5)**

Pokud jsou v buňkách **A1** až **A5** hodnoty 1500, 1525, 1490, 1510 a 1499, vrátí funkce hodnotu 142,16.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Finanční funkce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

V obchodních funkcích se často setkáváte s úrokovou mírou. Abyste se vyhnuli zbytečným komplikacím, musíte si uvědomit, že:

- úroková míra je číslo jako každé jiné, tzn. že chceme-li zadat úrok 15 %, musíte napsat 0,15
- úrok se vždy myslí za jedno splátkové období.

Přehled funkcí:

- [Fv](#)
- [Ipmt](#)
- [Nper](#)
- [Pmt](#)
- [Ppmt](#)
- [Pv](#)
- [Rate](#)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Fv(úrok; počet_období; splátka; současná_hodnota; typ)

Vrátí budoucí hodnotu investice. Argumenty *současná_hodnota* a *typ* jsou nepovinné. Jestliže je vynecháte, 602Tab je považuje za nulové.

<i>úrok</i>	číselná hodnota ≥ 0 , představující úrokovou míru
<i>počet_období</i>	celé číslo ≥ 2
<i>splátka</i>	číselná hodnota, představující výši pravidelné splátky
<i>současná_hodnota</i>	současný stav účtu (nepovinný argument, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0, jestliže jsou splátky splatné na konci období, hodnota je 1; jestliže jsou splátky splatné na začátku období (nepovinný argument; pokud není uveden, nahradí se 0).

Příklady: Vklad 1000 Kčs, úrok 14%. Kolik bude na účtu za 10 let:

FV(14%, 10, -1000) = 12682,50

Vklad 100 Kčs každý měsíc, úrok 10%. Kolik bude na účtu za 10 let:

FV(10%/12, 10*12, -1000, 0) = 5819,84

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Ipmt(úrok; splátkové_období; počet_období; současná_hodnota; budoucí_hodnota; typ)

Vrátí výšku úroku v určitém úrokovém období.

Platí, že **PMT = IPMT + PPMT**, kde funkce **PMT** počítá celkové splátky, **IPMT** úrokovou část splátky a **PPMT** jistinnou část splátky. **IPMT** se počítá výpočtem jednoduchého úročení zbývajcí jistiny z minulého měsíce.

<i>úrok</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pevnou periodickou úrokovou míru (číslo větší než -1)
<i>splátkové_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, určující splátkové období pro které chcete spočítat IPMT
<i>počet_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující počet splátkových období (číslo větší než 0)
<i>současná_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující vypůjčenou částku (jistinu)
<i>budoucí_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující budoucí hodnotu investice (tento argument je nepovinný, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0, jestliže jsou splátky splatné na konci období, hodnota je 1; jestliže jsou splátky splatné na začátku období (nepovinný argument; pokud není uveden, nahradí se 0).

Příklad:

Předpokládejme, že jste si půjčili 1000000 Kč na 10 let s 12% úrokem. Potom úroky z půjčky po 12 měsících dávají v současném měsíci:

$$\text{IPMT}(12\%/12; 12; 10*12; 1000000) = -9497,18 \text{ Kč}$$

Výsledek vyšel záporně, protože se jedná o výdaje a ne o příjem.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Nper(úrok; splátka; současná_hodnota; budoucí_hodnota; typ)

Vrátí počet úročených období pro investici.

<i>úrok</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pevnou periodickou úrokovou míru (číslo větší než -1)
<i>splátka</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pravidelnou splátku <i>současná_hodnota</i> číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující současnou hodnotu investice
<i>budoucí_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující budoucí hodnotu investice (tento argument je nepovinný, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0, jestliže jsou splátky splatné na konci období, hodnota je 1; jestliže jsou splátky splatné na začátku období (nepovinný argument; pokud není uveden, nahradí se 0).

Příklad:

Za jak dlouho načetřím 100000 Kčs, budu-li měsíčně vkládat 1000 Kčs na 10% úrok?

`NPER(10%/12, -1000, 0, 100000) = 6,1 let`

`{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} Abecední přehled funkcí viz ...`

Pmt(sazba; úrok; počet_období; současná_hodnota; budoucí_hodnota; typ)

Vrátí periodickou konstantní platbu pro anuitu.

sazba = úroková sazba

Platí, že **PMT = IPMT + PPMT**, kde funkce **PMT** počítá celkové splátky, **IPMT** úrokovou část splátky a **PPMT** jistinnou část splátky. **PMT** umožňuje počítat předběžnou splatnost a bere v úvahu budoucí hodnotu jistiny.

<i>úrok</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pevnou periodickou úrokovou míru (číslo větší než -1)
<i>počet_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující počet splátkových období (číslo větší než 0)
<i>současná_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující vypůjčenou částku (jistinu)
<i>budoucí_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující budoucí hodnotu investice (tento argument je nepovinný, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0; jestliže jsou splátky splatné na konci období, hodnota je 1; jestliže jsou splátky splatné na začátku období (nepovinný argument; pokud není uveden, nahradí se 0).

Příklad:

Jaké budou měsíční splátky při půjčce 50000 na 3 roky s úrokem 15%?

PMT(15%/12; 3*12; 50000) = -1733,30 Kč

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Ppmt(sazba; splátkové_období; počet_období; současná_hodnota; budoucí_hodnota; typ)

Vrátí rozdíl základní jistiny v roční splátce za dané období při konstantní úrokové sazbě. Platí, že **PMT = IPMT + PPMT**, kde funkce **PMT** počítá celkové splátky, **IPMT** úrokovou část splátky a **PPMT** jistinnou část splátky.

<i>úrok</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pevnou periodickou úrokovou míru (číslo větší než -1)
<i>splátkové_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, určující splátkové období
<i>počet_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující počet splátkových období (číslo větší než 0)
<i>současná_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující vypůjčenou částku (jistinu)
<i>budoucí_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující budoucí hodnotu investice (tento argument je nepovinný, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0; jestliže jsou splátky splatné na konci období, hodnota je 1; jestliže jsou splátky splatné na začátku období. Je to nepovinný argument; pokud není uveden, dosadí se 0.

Příklad:

Chceme si vzít půjčku 1500000 Kč na 20 let s roční úrokovou mírou 14%. Jak velká bude jistinná část měsíční částky po dvanácti měsících?

PPMT(14%/12; 12; 12*20; 1500000) = -1309,70

Všimněte si, že půjčku (příjem) jsme zapsali kladně a že výsledek (výdaj) vyšel záporně.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

PV(úrok; počet_období; splátka; budoucí_hodnota; typ)

Vrátí aktuální hodnotu investice.

<i>úrok</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pevnou periodickou úrokovou míru (číslo větší než -1)
<i>počet_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující počet splátkových období (číslo větší než 0)
<i>splátka</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pravidelnou splátku
<i>budoucí_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující budoucí hodnotu investice (tento argument je nepovinný, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0 jestliže jsou splátky splatné na konci období; hodnota je 1 jestliže jsou splátky splatné na začátku období. Je to nepovinný argument; pokud není uveden, dosadí se 0.

Příklad:

Kolik musím uložit na 10% úrok, abych za 10 let měl 1000 Kč?

$$\mathbf{PV(10\%; 10; 0; 10000) = -3855,40}$$

Budu si chtít v období 10 let vybírat měsíčně 2000 Kč. Kolik si musím uložit při 10% úroku?

$$\mathbf{PV(10\%/12; 10*12; 2000) = -151342,30}$$

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Rate(počet_období; splátka; současná_hodnota; budoucí_hodnota; typ)

Vrátí úrokovou sazbu vztaženou k úročenému období anuity.

<i>počet_období</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující počet splátkových období (číslo větší než 0)
<i>splátka</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující pravidelnou splátku
<i>současná_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující současnou hodnotu investice
<i>budoucí_hodnota</i>	číslo nebo odkaz na buňku obsahující číselnou hodnotu, představující budoucí hodnotu investice (tento argument je nepovinný, pokud není uveden nahradí se 0)
<i>typ</i>	hodnota je 0 jestliže jsou splátky splatné na konci období; hodnota je 1 jestliže jsou splátky splatné na začátku období. Je to nepovinný argument; pokud není uveden, dosadí se 0.

Příklad:

Mohu ukládat 1000 Kč měsíčně na konto se současným stavem 100 Kč. Jaký musí být úrok, abych po 5 letech mohl vybrat 100000 Kč?

RATE(5*12; -1000; -100; 100000; 0) = 0,0161

Měsíční úrok musí být 1.6%, tj. 19.2% ročně.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Funkce pracující s datem

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

- [Date](#)
- [Day](#)
- [Hour](#)
- [Minute](#)
- [Month](#)
- [Now](#)
- [Second](#)
- [Time](#)
- [Weekday](#)
- [Year](#)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Date(rr; mm; dd)

Funkce **DATE** pro zadaný letopočet, číslo měsíce a dne vrací kalendářní datum ve zvoleném formátu.

rr letopočet zapsaný dvojčíslicím nebo čtyřčíslicím
mm číslo měsíce (1 až 12)
dd číslo dne (1 až 31).

Příklad: **DATE(97;11;10) = 11.10.1997**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Day(datum)

Funkce **DAY** převádí hodnotu *datum* na číslo dne v měsíci (1 - 31). Parametr *datum* musí být typu datum nebo číslo nebo odkaz na buňku obsahující tyto typy.

Příklad: **DAY(10.11.97) = 10**
je-li obsah buňky **A1** 1.1.98, pak **DAY(A1) = 1**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,',';')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Hour(pořadové_číslo)

Převede pořadové číslo na časový údaj.

Příklady: **HOUR(10:21) = 10**
 HOUR(1.12.97 15:41) = 15

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Minute(pořadové_číslo)

Převede pořadové číslo na minuty. Argument *dat_čas* musí být hodnota typu datum a čas nebo odkaz na buňku tohoto typu.

Příklady: **MINUTE(21:45) = 45**
 MINUTE(24.12.1997 12:28) = 28

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Month(datum)

Funkce převádí hodnotu argumentu na pořadové číslo měsíce. Argument *datum* musí být hodnota typu datum nebo číslo či odkaz na buňku těchto typů.

Příklady: **MONTH(31.12.1997)** vrací hodnotu **12**
 MONTH(24.6.1998) vrací hodnotu **6**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Now

Vrátí pořadové číslo spoučasného data a času.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Second

Převádí pořadové číslo na sekundy.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Time

Vrátí pořadové číslo zadaného času.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Weekday(datum)

Funkce převádí *datum* na pořadové číslo dne v týdnu (1-neděle, 2-pondělí, 3-úterý...). Argument *datum* musí být typu datum.

Příklady: **WEEKDAY(19.10.94) = 3**
 WEEKDAY(1.1.2000) = 6
 WEEKDAY(Now()) = 3

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Year(datum)

Funkce separuje z hodnoty *datum* letopočet (resp. počet roků od roku 1900). Argument *datum* musí být hodnota typu datum nebo číslo, případně odkaz na buňku těchto typů.

Příklady: **YEAR(24.12.1997) = 97**

 pokud je **D25** = 25.6.1999, **YEAR(D25) = 99**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Textové funkce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

- [Char](#)
- [Code](#)
- [Exact](#)
- [Left](#)
- [Len](#)
- [Lower](#)
- [Proper](#)
- [Replace](#)
- [Right](#)
- [Upper](#)
- [Value](#)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Char(n)

Funkce převádí číslo n na znak (WinEECS). Argumentem n musí být číslo z intervalu 1 až 255; výsledek je textového typu.

Příklady: **CHAR(43)** vrací znak +
 CHAR(65) vrací znak A
 CHAR(250) vrací znak ú

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Code(řetězec)

Funkce vrací kódovou hodnotu (WinEECS) prvního znaku řetězce. Opačnou funkcí je funkce **Char**. Parametr řetězec musí být textový výraz. Výsledek je numerického typu.

Příklady: **CODE("A") = 65**
 CODE("?") = 63
 CODE("Zlato") = 90

{button ,AL(`FUNKCE_ABC',0,`,`;`,`)} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Exact(text1;text2)

Porovná dva textové řetězce, zda jsou shodné; v kladném případě vrací hodnotu TRUE, jinak FALSE.

Příklady: `Exact("wintext","wintext")` vrací hodnotu TRUE
 `Exact("WinText","wintext")` vrací hodnotu FALSE
 `Exact("WinText","Win Text")` vrací hodnotu FALSE

`{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} Abecední přehled funkcí viz ...`

Left(řetězec, n)

Funkce vrátí prvních n znaků odleva z řetězce. První znak v řetězci má číslo 1. Výsledek je typu řetězec.

řetězec textový výraz
 n celé číslo větší než nula.

Příklady: **LEFT("ahoj",2) = "ah"**
 LEFT("Budlík",1) = "B"

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Len(řetězec)

Funkce vrátí délku textového řetězce *řetězec*. Parametr *řetězec* musí být textový výraz. Výsledek je typu číslo.

Příklady: **LENGTH(B6) = 14** (například)
 LENGTH("WinTab602") = 9

{button ,AL(`FUNKCE_ABC',0,`,`')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Lower(řetězec)

Funkce vrátí textový řetězec převedený na malá písmena. Argument *řetězec* musí být textový výraz. Výsledek je typu řetězec.

Příklady: **LOWER("AHoj") = "ahoj"**
 LOWER("VÝPOČET") = "výpočet"

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Proper(řetězec)

Funkce převádí první písmeno každého slova v řetězci na velké písmeno a zbytek znaků na malá písmena. Za oddělovač slov je považována mezera, interpunkční znaménko, číslice atd. Parametr *řetězec* musí být textový výraz. Výsledek je typu řetězec.

Příklad: **PROPER("SOFTWARE602") = "Software602"**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Replace(řetězec; pozice; n; nový_řetězec)

Nahradí znaky v textu. Pozice prvního písmene v řetězci je 1.

<i>řetězec</i>	textový výraz
<i>pozice</i>	číslo větší než nula
<i>n</i>	číslo větší než nula
<i>nový_řetězec</i>	textový výraz.

Příklad:

REPLACE("pes kočka"; 5; 5; "lev") vrátí řetězec **"pes lev"**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Right(řetězec; n)

Funkce vrátí n posledních znaků vyskytujících se napravo v řetězci *řetězec*. Výsledek je typu řetězec.

řetězec textový výraz
n číslo větší než nula.

Příklady: **RIGHT("ahoj";2) = "oj"**
 RIGHT("Petr";1) = "r"

{button ,AL(' FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Upper(řetězec)

Funkce převede řetězec znaků na velká písmena. Argument *řetězec* musí být textový výraz. Výsledek je typu řetězec.

Příklady: **UPPER("ahoj") = "AHOJ"**
 UPPER("používat") = "POUŽÍVAT"

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Value(řetězec)

Funkce konvertuje znakový řetězec reprezentující číslo na číselnou hodnotu.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Informační funkce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

- [Isblank](#)
- [Iserr](#)
- [Iserror](#)
- [Islogical](#)
- [Isna](#)
- [Isnontext](#)
- [Isnumber](#)
- [Isref](#)
- [Istext](#)
- [Na](#)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Isblank

Funkce vrací TRUE, pokud je argument *výraz* odkazem na prázdnou buňku.

Příklad: Je-li **A1** = 10, pak **ISBLANK(A1) = FALSE**

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Iserr

Funkce vrací hodnotu TRUE, pokud je argument výraz chybou.

Příklady: **A1 = sqrt(10), iserr(a1) = FALSE**
 C5 = sqrt(-10), iserr(c5) = TRUE

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Iserror

Vrací hodnotu FALSE, je-li argumentem jakýkoli příznak chyby.

{button „AL(‘FUNKCE_ABC’,0,‘’)”} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Islogical

Funkce vrací TRUE, pokud je argumentem logická hodnota.

Příklady: **A1 = True, ISLOGICAL(A1) = TRUE**
 ISLOGICAL(False) = TRUE
 ISLOGICAL("True") = FALSE

{button ,AL(`FUNKCE_ABC',0,`,`')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Isna

Funkce vrací TRUE je-li argument příznak chyby: **!!chNE**.

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} [Abecední přehled funkcí viz...](#)

Isnontext

Funkce vrací hodnotu FALSE není-li argumentem text.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz...](#)

Isnumber

Funkce vrací hodnotu FALSE je-li argumentem číslo.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz...](#)

Isref

Funkce vrací hodnotu TRUE jedná-li se o odkaz.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz...](#)

Istext

Funkce vrací hodnotu FALSE jedná-li se o text.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Na

Vrátí chybovou hodnotu: **!!chNe**

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Vyhledávací funkce

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

Tyto funkce slouží k výběru hodnot. Upozornění: funkce vracejí vždy číselnou hodnotu!

- [Column](#)
- [Hlookup](#)
- [Row](#)
- [Vlookup](#)

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Column(odkaz)

Vrací číslo sloupce daného odkazu. Pokud je argumentem odkaz na oblast, vrací číslo prvního sloupce oblasti. Není-li uveden žádný argument, funkce vrací sloupcovou pozici ukazatele.

Příklad: **Column(A3)** vrací hodnotu 1

Jestliže je ukazatel nastaven na buňku **C5**, pak zápis **Column()** je ekvivalentní **Column(C5)** a vrací hodnotu 3.

`{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,'')} Abecední přehled funkcí viz ...`

Hlookup(X; rozsah; Y)

Tato funkce slouží k vyhledávání hodnoty ve vodorovném směru. Funkce hledá obsah buňky na pozici vztažené k pozici jiné určené buňky. Při použití funkce je třeba se řídit těmito pokyny:

- Je třeba určit oblast hodnot, které mají být vyhledány.
- Horní řádek oblasti musí být uspořádán zleva doprava, od nejnižší hodnoty k nejvyšší. Žádná hodnota se nesmí opakovat.
- Horní řádek je prohledáván zleva doprava. Jakmile je nalezena hodnota větší než X, je vybrán sloupec umístěný vlevo od buňky s touto hodnotou. Je-li nalezena hodnota X, je vybrán sloupec obsahující tuto hodnotu.
- Funkce vrací hodnotu umístěnou Y řádků pod vybranou buňkou. Y musí adresovat buňku ve zvolené oblasti.

Příklad:

V buňkách **A1** až **D4** jsou uložena čísla:

	A	B	C	D
1	1	2	3	4
2	0	1	0	1
3	2	0	2	0
4	0	3	0	3

V této situaci:

HLOOKUP(3; A1:D4;3) = 0

HLOOKUP(2,3; A1:D4;3) = 3

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Row

Vrací číslo řádku v odkazu. Argument *odkaz* musí být odkaz na buňku. Argument může být vynechán.

Příklady: **ROW = 1**
 ROW(A1) = 1
 ROW(B4) = 4

{button ,AL('FUNKCE_ABC',0,','')} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Vlookup(X; rozsah; Y)

Funkce pro vyhledávání ve svislém směru se podobá funkci **Hlookup**; první sloupec bloku je uspořádán shora dolů, od nejnižší do nejvyšší hodnoty. Sloupec je prohledáván shora dolů. Jakmile je nalezena hodnota větší než X, je vybrán řádek umístěný nad buňkou s touto hodnotou. Je-li nalezena hodnota X, je vybrán řádek, který ji obsahuje. Funkce vrací hodnotu umístěnou Y sloupců vpravo od vybrané buňky. Y musí adresovat buňku ve zvolené oblasti.

{button „AL('FUNKCE_ABC',0,'')”} [Abecední přehled funkcí viz ...](#)

Vkládání ODBC dat

Funkci načítání dat přes ODBC rozhraní si předvedeme na importu databáze ve formátu dBASE do sešitu tabulkového procesoru.

Nejprve určíte lokalizaci souboru s databází:

- Stiskněte tlačítko **Start** a spusťte příkaz **Nastavení**. V submenu pak spusťte příkaz **Ovládací panely**.
- V okně **Ovládací panely** dvakrát klikněte na ikonu **32bit ODBC**.
- Na kartě **User DSN** dialogu **ODBC Data Source Administrator** nastavte ukazatel na položku **dBASE files** a stiskněte tlačítko **Configure**.
- V dialogu **ODBC dBASE Setup** zrušte zatržení přepínače **Use current directory** a stiskněte tlačítko **Select directory**.
- V dialogu **Select directory** určete přístupovou cestu k adresáři s vaší databází.

Specifikovanou databázi již lze bez problému načíst na list sešitu v tabulkovém procesoru:

- V menu **Vložit** spusťte příkaz **ODBC data**.
- V dialogu **Select Data Source** otevřete kartu **Machine Data Source** a dvakrát klikněte na položku **dBASE Files**.
- V dialogu **Výběr tabulky** se otevře seznam všech tabulek obsažených ve vybraném adresáři.
- Označením tabulky kliknutím myši se v sekci **Sloupce** otevře seznam názvů položek záznamu dané databáze.
- Stiskem tlačítka **Načíst data** se obsah databáze importuje do sešitu, počínajíc pozicí ukazatele na aktuálním listu.
- Pokud chcete vybrat jen některé položky, případně určit jejich pořadí či jinak určit způsob importu, klikněte na tlačítko **SQL dotaz**.

SQL dotaz se zapisuje prostřednictvím tzv. SQL jazyka. Jeho popis přesahuje rámec této publikace; bližší informace naleznete např. na Internetu.

Tip – pole v dialogu je předvyplněno položkami záznamu databáze v pořadí, jak jsou v databázi uloženy. „Přerovnáním“ nebo vynecháním některých názvů polí určíte způsob importu do listu vašeho sešitu.

Typy dat

{ewc HLP25632,HLP256_STRETCH,logo_tab.bmp}

MagicTab pracuje s několika typy dat, které automaticky identifikuje podle způsobu zápisu. Jedná se o:

{button ,JI('magictab.HLP','typ_cislo')} [Typ číslo \(numerický\)](#)
{button ,JI('magictab.HLP','typ_znakovy')} [Typ text \(znakový\)](#)
{button ,JI('magictab.HLP','typ_logicky')} [Typ logický](#)
{button ,JI('magictab.HLP','typ_datum')} [Typ datum a čas](#)
{button ,JI('magictab.HLP','typ_chyba')} [Typ chybový](#)

Typ datum není v 602Tab typ v pravém slova smyslu, je to číselný údaj. Za samostatný typ je také možné považovat i prázdný typ; obsah prázdné buňky.

Typ číslo (numerický typ)

Numerická data se mohou podle potřeby vkládat v těchto podobách:

Celočíselné – záporná čísla se zapisují s unárním operátorem "minus" před číslem. Přípustné jsou jen číslice a znaménko. Znaménko "plus" lze sice do vstupního pole zapsat, při přenosu do buňky se však ignoruje.

164646

-4464

Reálné s desetinným oddělovačem – záporná čísla se zapisují s unárním operátorem "minus" před číslem. Přípustné jsou jen číslice, desetinný symbol a znaménko. Znaménko "plus" lze zapsat do vstupního pole, při přenosu do buňky se ignoruje.

646,466

-9999,11

Reálné v exponenciálním tvaru ±#,#####E±## – přípustné jsou jen číslice, desetinný oddělovač, znaménko před číslem, znaky 'E' nebo 'e' ke specifikaci exponentu a samotné znaménko exponentu. Znaménko "plus" před číslem sice zapsat do vstupního pole lze, při přenosu do buňky se ignoruje. Na místě znaku '#' se může vyskytovat libovolná číslice, celý zápis čísla -1,234.10-12 pak vypadá -1,234E-12.

6,63E+14

6,63e14

6,63E14

602Tab nerozlišuje samostatný finanční datový typ. Peněžní hodnoty vkládejte jako čísla, ale bez mezer mezi tisíci apod. Položka vložená jako **25000** bude posuzována (správně) jako číslo. Pokud ji však napíšete takto: **25.000** nebo s mezerou mezi tisíci: **25 000** – bude chápána jako textová. Zobrazení v korektním tvaru, včetně symbolu měny, zajistíte přiřazením vhodného formátu buňce.

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',')} [Další informace viz ...](#)

Typ logický

Položky **logického typu** mohou nabývat pouze dvou hodnot:

- PRAVDA – logický výraz je pravdivý (TRUE).
- NEPRAVDA – jako nepravda se posuzuje nepravdivý logický výraz (FALSE).

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',')} [Další informace viz ...](#)

Typ datum

Položky typu datum jsou určeny k záznamu hodnot kalendářních dat. Pro jejich zpracování je k dispozici řada speciálních funkcí. Pořadí položek pro zadávání (dny, měsíce a roky) a jejich oddělovače určuje nastavení národního prostředí Windows. Zobrazení kalendářních dat v pak lze modifikovat volbou jednoho z celé řady formátů.

1.6.1997

1.červen 1997

19970601

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',')} [Další informace viz ...](#)

Typ text (znakový typ)

Textový typ slouží k popisným a komentářovým vsuvkám a k popisům sloupců. Jako textový je interpretován každý řetězec znaků, který nelze interpretovat jako jiný přípustný typ. Textový tvar obsahu buňky lze při formátování vynutit přiřazením typu **Text** v dialogu Formát buněk.

Rotační uňuchadlo

2.25E+12

Pozor – při nastavení desetinného oddělovače „čárka“ je řetězec 2,25 interpretován jako číslo, zatímco řetězec 2.25 je textová konstanta.

Nezaměňujte způsob zobrazení v buňkách, který závisí na nastaveném formátu se způsobem zápisu do vstupního pole!

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',';')} [Další informace viz ...](#)

Typ chyba

Datový typ chyba slouží k identifikaci chybně zadaných hodnot v buňkách. Skládá se ze tří částí:

- znaku **#**
- identifikačního řetězce
- znaku **!**.

#DATA!

#ERR36

Při vložení hodnoty do buňky se ihned testuje její správnost a přípustnost. Hodnota se zároveň také zarovná podle nastaveného formátu (standardně texty vpravo, ostatní vlevo).

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',';')} [Další informace viz ...](#)

Vzorce

Pomocí vzorců se do buněk vkládají hodnoty vzniklé jako výsledek operací nad konstantami a hodnotami, které jsou obsahem jiných buněk.

Vzorce se zapisují stejným způsobem jako textové řetězce, tj. do vstupního pole po nastavení ukazatele na buňku, kam má být vzorec vložen. To, zda bude na řetězec znaků pohlíženo jako na vzorec nebo jako na textový objekt, určuje znak „rovnítko“. Je-li tento znak uveden jako první znak, bude řetězec interpretován jako vzorec.

Pravidla pro zápis vzorců:

- Nejprve zapište znak '='.
- Za tímto znakem následuje tělo vzorce složené z označení buněk, operátorů, funkcí a dalších prvků. Priorita jednotlivých částí vzorce se může určit ozávkováním.

Zápis vzorce se objevuje pouze ve vstupním poli, v odpovídající buňce se zobrazují výsledky vzniklé jeho vyčíslením.

Příklady:

```
=(A10 + A11)/C16  
=SUM(A1:J10)  
=TRIM(PROPER("Jana NOVÁ"))
```

Mezery mezi označením buněk a operátory jsou přípustné, při uložení vzorce do buňky se však eliminují. Mezery v zápisu označení oblasti přípustné nejsou.

Vzorce se vyhodnocují okamžitě po zadání (602Tab pracuje s automatickou rekalkulací).

Příklad

Do buněk **A1** a **B1** vložte určité hodnoty; řekněme 3 a 5. Do buňky **C1** napište posloupnost znaků =A1+B1. Tím jste vytvořili vzorec, který zajistí sečtení obsahu buněk **A1** a **B1** a zobrazení výsledku (číslo 8) v buňce **C1**, tedy v té buňce, kde je uveden.

Vzorec je tvořen dvěma **operandy** (**A1** a **B1**) a **operátorem** sčítání. Pokud změníte hodnotu libovolné z buněk **A1** a **B1**, bude výsledek v buňce **C1** okamžitě aktualizován.

Operandy a operátory

Výrazy mohou obsahovat konstanty, odkazy na buňky a oblasti a také funkce. To jsou operandy výrazu. Vztah mezi jednotlivými operandy specifikují operátory. Operátory určují, jaké operace se mají s operandy provádět. Prioritu vyhodnocení různých částí výrazu lze stanovit ozávkováním.

Zápis vzorce na první pohled spíše připomíná zápis formule v programovacím jazyku.

Další informace najdete v kapitolách:

```
{button ,JI('magictab.HLP','operandy')} Operandy  
{button ,JI('magictab.HLP','operatory_a_jejich_priorita')} Operátory a jejich priorita  
{button ,JI('magictab.HLP','odkazy')} Relativní, absolutní a smíšené odkazy  
{button ,JI('magictab.HLP','podmineney_vyraz')} Podmíněný výraz  
{button ,JI('magictab.HLP','tabulkove_funkce')} Tabulkové funkce  
{button ,JI('magictab.HLP','chyby_vzorcu')} Chyby vzorců
```

```
{button ,AL('DATAA VZORCE',0,',')} Další informace viz ...
```

Operandy

Do vzorce se vkládají operandy několika typů:

Číselné (numerické) konstanty. Mají stejný tvar jako při zadávání do buněk.

=100+D8*25
=1,005E-12/12,66+3,1415926

Textové konstanty. Jsou tvořeny řetězcem znaků ohraničeným uvozovkami.

=?Franta?
="mývalovec "&"kuní"

Logické konstanty. Jsou dvě: **TRUE** (pravda) a **FALSE** (nepravda).

=TRUE
=FALSE

Konstanty typu datum. Používají se ke vkládání kalendářních dat.

21.6.97
31.12.2001

Odkazy na buňky lze ve vzorcích kdykoliv použít na stejných místech jako konstanty. Při vyhodnocení vzorce bude místo odkazu do vzorce dosazena skutečná hodnota buňky. Odkazy na buňky mohou být relativní, absolutní nebo smíšené (podrobněji probereme dále).

=A1
=BB5+E15+1e12
=\$B1+\$A1+\$B\$3

Odkazy na oblasti se používají v argumentech některých funkcí určených k hromadnému zpracování skupin buněk.

=SUM(B2:G13)

[Standardní tabulkové funkce](#) jsou vnitřní funkce programu 602Tab. Zapisují se obecně ve tvaru:

=JménoFunkce(Argumenty)
=AVG(D4:F18)

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',')} [Další informace viz ...](#)

Operátory a jejich priorita

Operátory určují vztahy mezi operandy vzorce, to znamená, že určují, co se má s těmito operandy provést.

Aritmetické operátory

Předpokládejme, že v buňce **A1** je hodnota 5, v buňce **B1** hodnota 2 a v buňce **C1** hodnota 10.

Aritmetické operátory mají pevně stanovenou prioritu. Ta určuje pořadí vyhodnocení operací mezi operandy. Nejprve budou vyhodnoceny operace s operátory s vyšší prioritou. Prioritu vyhodnocení lze změnit ozávkováním částí výrazu. Pokud jsou ve vzorci závorky, vyhodnotí se přednostně části výrazu uvnitř závorek. Podívejte se na příklady v tabulce:

	operátor	příklad	výsledek
Sčítání	+	=A1+B1	7
		=A1+B1+C1	17
Odčítání	-	=B1-A1	-3
		=C1-A1+B1	7
Násobení	*	=A1*B1	10
		=(A1+B1)*C1	70
		=A1*(B1+C1)	100
Dělení	/	=C1/B1	5
		=C1/B1*A1	25
		=C1/(A1*B1)	1
Umocňování	^	=C1+A1^B1	35
		=(C1+A1)^B1	225

=-A1-A2 výsledek je -7

=(A1-A2) výsledek je -3

Pokud je ve vzorci uveden tzv. **unární operátor +** nebo **-** (přiřazuje operandu znaménko), má prioritu nejvyšší. I zde lze aplikovat ozávkování.

Logické operátory

Logické operátory jsou AND a OR a používají se pro logické operace AND (a současně) a OR (nebo).

Řetězový operátor

Operátor **&** spojí obsah dvou řetězců, mezi něž je vložen, do řetězce jediného.

Tak například vyhodnocením výrazu `?haf ?&?haf ?&?haf?` vznikne trojitě zaštekání.

Relační operátory

Relační operátory porovnávají dvě hodnoty. Jsou-li ve vztahu určeném operátorem, vrací se logická hodnota „pravda“, v opačném případě „nepravda“.

Jak vypadají jednotlivé operace, jsou-li **X** a **Y** obecně hodnoty číselného, textového, datového či logického typu:

X = Y	X se rovná Y
X <> Y	X se nerovná Y
X < Y	X je menší než Y (znakově: Y předchází před X)
X > Y	X je větší než Y (znakově: X je před Y)
X <= Y	X je menší nebo rovno Y
X >= Y	X je větší nebo rovno Y

Předpokládejme, že v buňce **A1** je číslo 6, v buňce **B1** je řetězec ?cd? a v buňce **C1** je řetězec ?xyz?.

výraz	výsledek
A1+A1>10	pravda
A1=111	nepravda
A1<B1	chyba typu TYPE!
1.1.1910<1.1.1995	pravda
TRUE < FALSE	nepravda

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',')} [Další informace viz ...](#)

Relativní, absolutní a smíšené odkazy

Ve vzorcích se vyskytují odkazy na buňky či oblasti. V této kapitole se podíváme na to, co se stane při kopírování nebo posunech vzorců.

Platí dvě základní pravidla:

- Při **přesunu** vzorce se odkazy na buňky nemění.
- Při **kopírování** vzorce se nemění absolutní odkazy, zatímco relativní odkazy ano.

Připomeňme si postup kopírování a přesouvání pomocí myši:

1. Ukazatel nastavte na buňku se vzorcem.
2. Kurzor myši posuňte do oblasti orámování buňky tak, aby se změnil z kříže na šipku.
3. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku vzorec přesuňte na cílové místo. Pokud v okamžiku uvolnění tlačítka myši podržíte klávesu **Ctrl**, vzorec se zkopíruje.

Vzorce lze také kopírovat do okolních buněk tahem za nástroj pro vyplnění (pravý dolní roh ukazatele).

V následujících kapitolách se podrobněji zaměříme na relativní a absolutní odkazy.

Relativní odkazy

Relativní odkazy se při kopírování přizpůsobují tak, aby ukazovaly na stále stejně vzdálené buňky.

Absolutní odkazy

Absolutní odkazy se při kopírování vzorců nemění a ukazují na stále stejné buňky.

Při zápisu absolutních odkazů se používá znak 'dolar'.

\$B12 – Pokud dolar zapíšete jen před označení sloupce, bude sloupcová souřadnice absolutní a řádková relativní.

B\$12 – Jestliže dolar zapíšete jen před označení řádku, bude absolutní řádková souřadnice, zatímco sloupcová zůstane relativní.

\$B\$12 – aby byly obě souřadnice posuzované jako absolutní, je třeba dolar zapsat před označení řádku i sloupce.

Při vytváření vzorců lze samozřejmě také používat smíšené odkazy, kdy řádková část je relativní a sloupcová absolutní či naopak.

Automatické vkládání odkazů

Při vytváření vzorců, které se odkazují na buňky nebo oblasti, je možné využít **automatického vkládání odkazů**. Při automatickém vkládání se využívá dynamická "projekce" pozice ukazatele nebo označení oblasti do vstupního pole při vkládání vzorce.

Pro režim automatického vkládání odkazů je charakteristické, že pokud je kurzor vstupního pole nastaven na místo, kam je možné vložit odkaz na buňku nebo oblast, pak se při pohybu ukazatelem jeho okamžitá pozice zobrazuje ve vstupním poli. Pokud se v tuto chvíli označí oblast, promítne se stejným způsobem i její označení.

Pokud se chcete po vzorci pohybovat kurzorovými klávesami, musíte přejít do editačního režimu stiskem klávesy **F2**.

{button ,AL('DATA A VZORCE',0,',')} [Další informace viz ...](#)

Podmíněný výraz

Podmíněný výraz může na základě definované podmínky vložit do buňky jednu ze dvou alternativních hodnot. První je použita, je-li podmínka splněna. V opačném případě je do buňky dosazena druhá hodnota.

Obecný zápis podmíněného výrazu je:

IF(podmínka; true_výraz; false_výraz)


Vzorec si rozepíšeme po jednotlivých částech a vysvětlíme si, co která část znamená:

IF(začátek vzorce, klíčové slovo **IF** s levou kulatou závorkou; odpovídající pravá kulatá závorka podmíněný výraz ukončí
podmínka; „je-li splněna podmínka daná logickým výrazem *podmínka*“
true_výraz; „dosad' do buňky hodnotu výrazu *true_výraz*“
false_výraz) „v opačném případě dosad' do buňky hodnotu výrazu *false_výraz*“.

{button ‚AL(‘DATA A VZORCE‘,0,‘,‘)} [Další informace viz ...](#)

Tabulkové funkce

Ve vzorcích mohou figurovat standardní tabulkové funkce. Najdete mezi nimi základní matematické funkce, funkce pro práci s řetězci i speciální funkce pro tabulkové aplikace.

Název funkce a její argumenty můžete do vzorce zapsat ručně, pomocí klávesnice. Můžete také využít nabídku funkcí, která je k dispozici v seznamu pod tlačítkem se symbolem funkce (**f** ) na nástrojové liště.

`{button „JI('magictab.HLP','Pehled_funkc')}` [Přehled funkcí viz ...](#)

Seznam můžete modifikovat pomocí skupiny přepínačů vpravo a vybrat si jen funkce jednoho nebo několika vybraných typů. V dolní části seznamu je nápověda týkající se činnosti a argumentů funkce pod ukazatelem seznamu.

Po volbě jedné z položek:

- Aktuální buňka se přepne do režimu vkládání.
- Do vzorce na pozici kurzoru vloží název funkce a první levou závorku. Vkládá-li se funkce jako první položka ve vzorci, uvede se před ní znak 'rovnítko'.
- Posunem ukazatele se na místo prvního argumentu promítá označení aktuální buňky (případně oblasti).
- Pokud jde o funkci s jedním argumentem, stiskem klávesy **Enter** se uzavře. Pravá závorka a vložení funkce je ukončeno s argumentem podle nastavení ukazatele nebo oblasti.
- Jde-li o funkci s více argumenty, vložte oddělovač (zde je to v souladu s nastavením Windows středník) a pokračujte ve výběru dalších argumentů.

Rychlá sumace



Požadavek na vložení sumačního vzorce patří mezi nejčastější. Proto na nástrojovém panelu najdete tlačítko se symbolem sumy, které vám celý problém usnadní.

Jak budete postupovat:

1. Nastavte ukazatel na buňku, kam budete chtít vložit výsledek sumace.
2. Stiskněte tlačítko se symbolem sumy.
3. Označte oblast buněk, jejichž obsah se má sečíst.
4. Stiskněte klávesu **Enter** (stiskněte “odfajfkované” tlačítko); vzorec se uzavře a v buňce se objeví výsledek.

`{button „AL('DATA A VZORCE',0,',';')}` [Další informace viz ...](#)

Chyby vzorců

V souvislosti s aplikacemi vzorců se mohou vyskytnout dva druhy chyb: chyby způsobené zápisem samotného vzorce a chyby vzniklé vyčíslením (vyhodnocením) vzorce:

- Při vložení vzorce do buňky se kontroluje jeho syntaktická správnost. Chyba se indikuje informačním rámečkem **Chyba** s popisem chyby. Pokud např. v podmíněném výrazu **IF** použijete nesprávný oddělovač, zobrazí se zpráva:
Očekává se oddělovač - ";"
- Při vyhodnocení vzorce se kontroluje přípustnost operace vyžadované provedením vzorce. Chyby se vypisují zkratkou uvedenou přímo v buňce, kde došlo k chybě. Dojde-li např. k dělení nulou, je v buňce vypsána zpráva:
#DIV/0!.

Příklady:

?ASIN(PI) vrací #DATA! (matematicky nelze)

?LENGTH(12) vrací #TYPE! (očekává se řetězec)

{button „AL('DATA A VZORCE',0,',';')} [Další informace viz ...](#)
