
アプリケーション理解

Excel VBA

【目次】

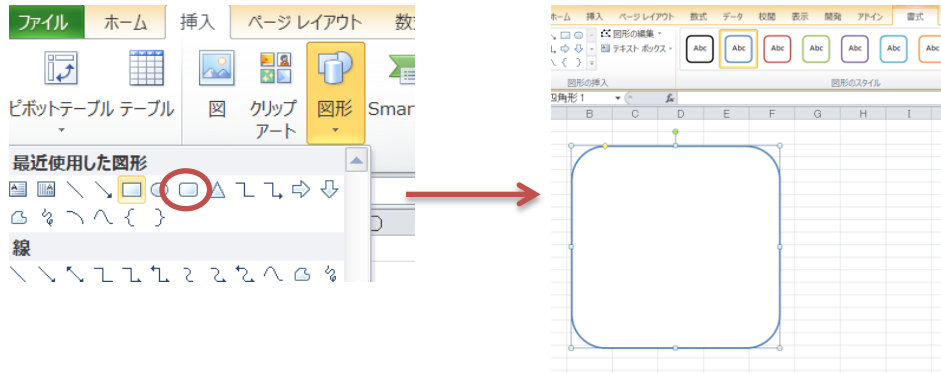
おみくじを作ってみる.....	3
シェイプを用意する	3
乱数で占う.....	5

おみくじを作ってみる

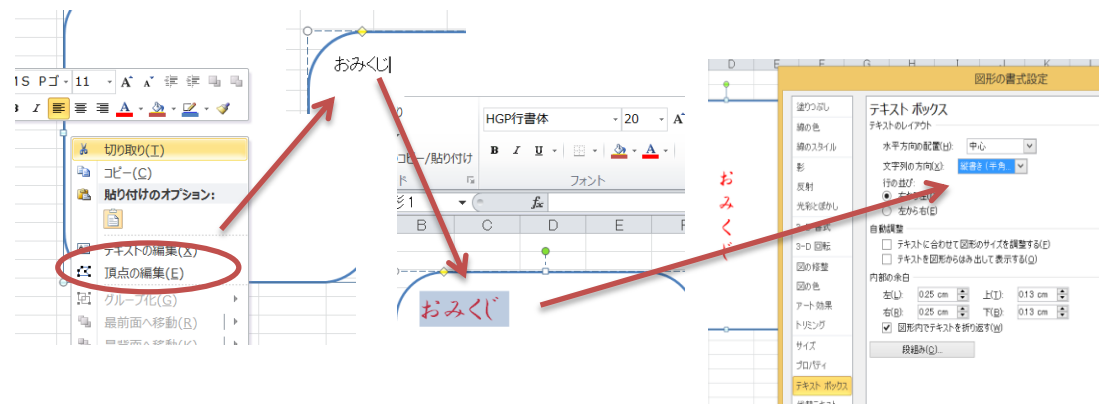
Excelでおみくじを作ってみましょう。

シェイプを用意する

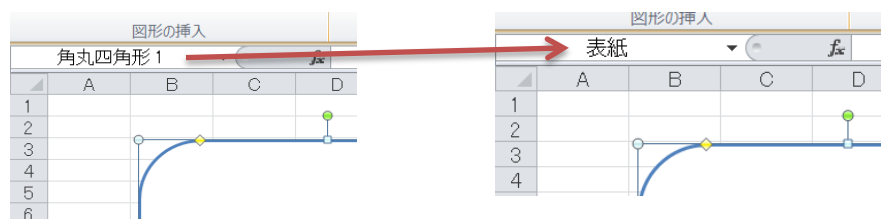
まずは、挿入タブで図形から角丸四角形を貼り付けます。



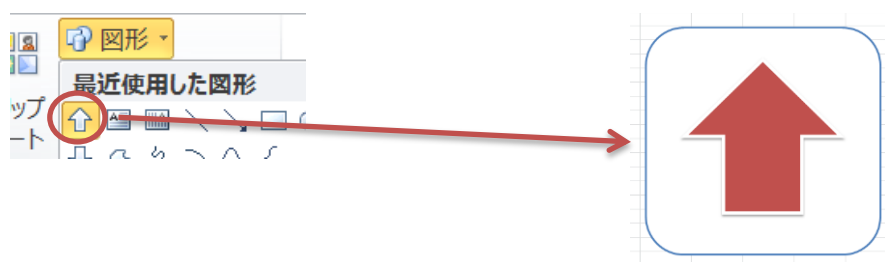
下地は白がいいですが、周りは何色でも構いません。そして、この中にテキストを書き込みます。図形の上で右クリックして、テキストの編集を選び「おみくじ」と打ちます。



文字を選択してから、ホームタグでフォントを調整して、行書体の20サイズにして赤文字にします。もう一度図形の上で右クリックして、「図形の書式設定」の「テキストボックス」で、「テキストのレイアウト」を水平を中心、文字列の方向を縦書にします。次に、この図形に名前を付けます。なにもしないと「角丸四角形1」になっていますので、図形をクリックしてから名前ボックスを「表紙」に書き換えます。

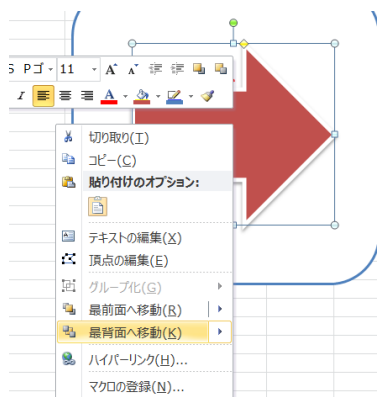


もう一つ図形を入れます。今度は矢印です。



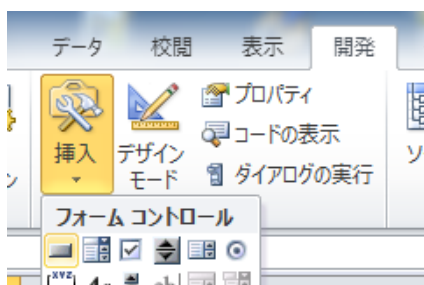
色が赤ならばなんでもかまいません。そして、おみくじの上に持ってきます。そして、さきほどの図形と同じように「名前ボックス」で「結果」という名前を付けます。

ただこのままだと邪魔になるので、矢印を右クリックして、最背面へ移動で、おみくじの



裏に隠しておきます。

では、いつものように、ボタンを張ってプログラムを組み込んでいきましょう。



開発タブの挿入アイコンを押して、左上のボタンを選択して、シートの左上を囲みます。するとダイアログボックスが表示されて、ボタン1_Clickのメソッドを作成できます。

ここで新規作成を押して、以下のソースを入力します。まずは、おみくじの表紙を出して5秒の秒読みをします。

```

Sub ボタン1_Click()
    Dim i As Integer
    Dim num As Integer

    ' 秒読み
    With ActiveSheet.Shapes("表紙")
        .TextFrame.Characters.Text = "おみくじ"
        .ZOrder msoBringToFront
        Application.Wait TimeValue("00:00:02") + Now ' 2秒待ち

        For i = 5 To 0 Step -1 ' 5回繰り返す
            .TextFrame.Characters.Text = i
            Application.Wait TimeValue("00:00:01") + Now ' 1秒待ち
        Next
    End With
End Sub

```

マクロを実行して、タイマーが正しく動くか確認しましょう。

図形の出し入れは ZOrder で行います。垂直方向 Z 方向の Order 順番という意味です。

ZOrder とは、図形の重なりを調整するメソッドで

- msoBringForward: 前面へ移動
- msoBringToFront: 最前面へ移動
- msoSendBackward: 背面へ移動
- msoSendToBack: 最背面へ移動

乱数で占う

では、おみくじを引いてみましょう。

おみくじは、乱数を使います。

```

Randomize
    ' 乱数を使い始める前に一度この関数を呼び出します。すると乱数表の順番が変わります。
Rnd
    ' Rnd で 0 から 1 未満の実数を返します。それに 5 を掛ければ 0 から 4.999... を返します

```

そして、Int()関数で小数点を切捨てます。これで0から4までの整数を乱数で作ることができます。

その数値によって大吉から凶までを占って、矢印を上向きから下向きまで変えながら表示します。

(続き)

```
' 乱数で占う
```

```
Randomize
```

```
num = Int(Rnd * 5)
```

```
' 結果の表示
```

```
With ActiveSheet.Shapes("結果")
```

```
    Select Case num
```

```
        Case 0
```

```
            .TextFrame.Characters.Text = "大吉"
```

```
            .Rotation = 0
```

```
        Case 1
```

```
            .TextFrame.Characters.Text = "吉"
```

```
            .Rotation = 45
```

```
        Case 2
```

```
            .TextFrame.Characters.Text = "中吉"
```

```
            .Rotation = 90
```

```
        Case 3
```

```
            .TextFrame.Characters.Text = "小吉"
```

```
            .Rotation = 135
```

```
        Case Else
```

```
            .TextFrame.Characters.Text = "凶"
```

```
            .Rotation = 180
```

```
    End Select
```

```
    .ZOrder msoBringToFront
```

```
End With
```

```
End Sub
```

占いの大吉や小吉の文字もおみくじの文字のように調整すれば出来上がりです。



おみくじを引く