오빠두

오빠두엑셀 기초강좌 E-BOOK

1 Free Tutorial

2 Business Excel

3 Basic to Expert

한국어

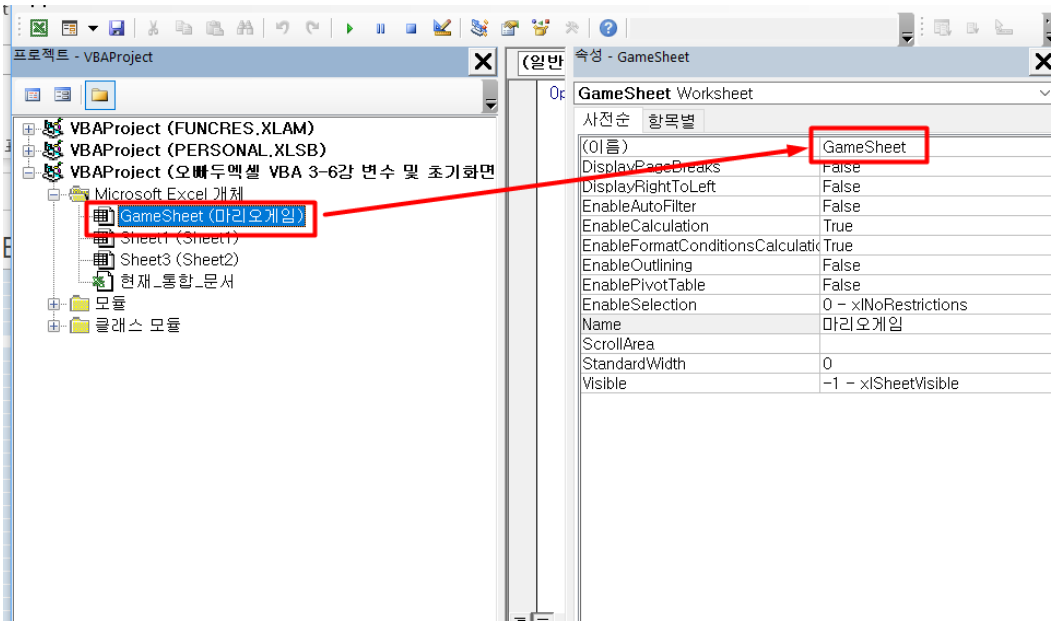
#엑셀 VBA3-6

〉〉변수 및 초기화면 설정하기

Copyright©2018 by 오빠두.
All pictures cannot be copied without permission.

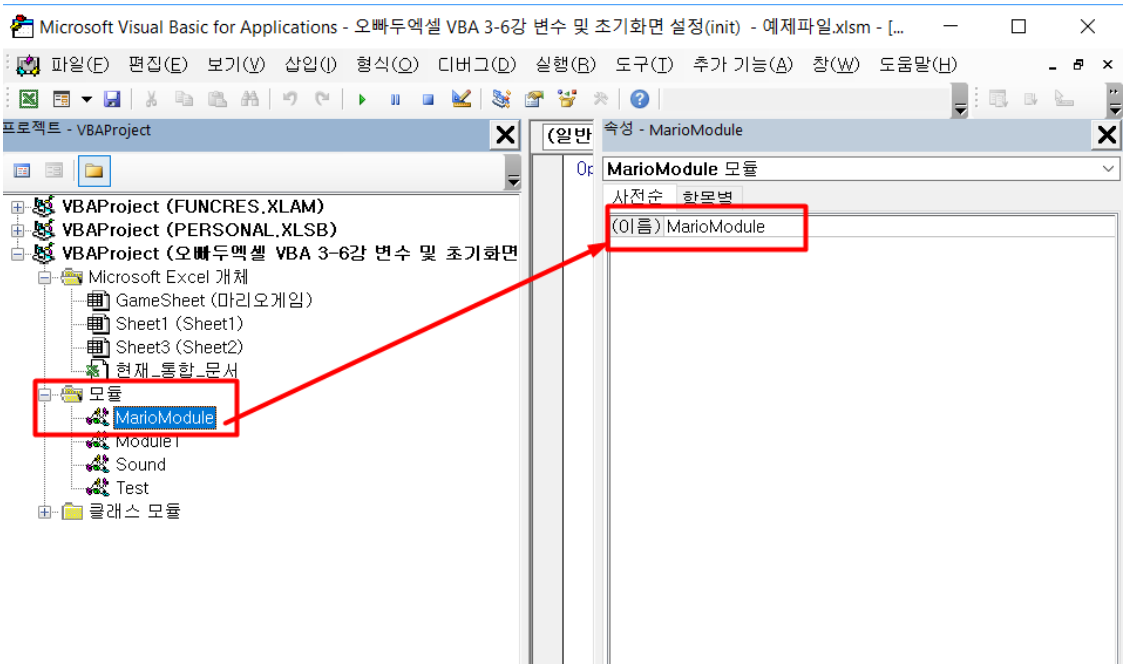
1. 시트개체 이름 변경하기

엑셀 마리오게임을 실행할 시트의 개체명을 변경합니다. Alt + F11 키를 눌러 VBA 편집창을 실행한 뒤, [마리오게임] 시트를 선택합니다. 그 후 키보드 F4 키를 누르면 속성창이 나타납니다. 속성창에서 워크시트의 개체명을 [GameSheet]로 변경해줍니다.



2. Sheet Init 과 Init 명령문 작성을 위한 새로운 모듈 추가

공통변수를 지정하고 초기화명령문을 작성하기 위한 새로운 모듈을 추가합니다. 모듈의 이름은 'MarioModule'로 변경해줍니다.



Copyright © 2018 by 오빠두

3. 공통변수 설정 및 시트 초기화 명령문 추가

엑셀 마리오게임에서 사용될 변수 3 개를 Public (공통변수)로 지정해줍니다. Public 와 Private 의 차이점에 대한 설명은 아래 링크를 참고하세요.

Public vs Private 차이점 보러가기

공통변수는 총 3 개를 만들어 줍니다.

- **pointRng** as Range : 마리오를 출력할 기준 셀을 지정합니다.
- **Facing** as Boolean : 마리오가 바라보고 있는 방향을 결정합니다.
- **Jump** as Boolean : 마리오가 점프하고 있는 상황을 나타냅니다.

시트 초기화 명령문을 작성합니다.

- 게임에서 사용된 하늘색의 RGB 값은 = RGB (221, 235, 247) 입니다.
- 시트의 21 행부터 36 행까지 배경색을 하늘색으로 변경한 뒤, 기준셀 (F21 셀)에 마리오를 출력합니다.
- 마리오를 출력하기 위해 이전강의에서 만들었던 Mario_RW 명령문을 사용합니다.

아래 명령문을 복사하여 MarioModule 모듈안에 붙여 넣어주세요.

```
Option Explicit

Public pointRng As Range     '// 마리오를 출력할 기준 셀이 되는 범위
Public Facing As Boolean     '// 마리오가 앞을 바라보는지 뒤를 바라보는지 방향을 결정할
값
Public Jump As Boolean       '// 마리오가 점프중인지 판단하는 값

Sub Sheet_init()

Dim StartRng As Range

With GameSheet
    Set StartRng = .Range("F21")
    .Range("21:36").Interior.Color = RGB(221, 235, 247)
    Mario_RW StartRng
End With


End Sub
```


Copyright © 2018 by 오빠두

4. 활성화된 셀을 기준으로 범위를 초기화 할 명령문 작성

방금 작성한 Sheet_Init 명령문은 활성화된 셀 위치에 상관없이 21 행~36 행까지의 모든 범위 배경색을 하늘색으로 초기화하고, F21 셀에 마리오그림을 출력하는 명령문입니다.

이번에 작성할 명령문은, 활성화된 셀을 기준으로

- 아래로 15 칸, 우로 15 칸 넓힌 범위를 하늘색으로 초기화하는 명령문입니다.
- VBA 에서 셀을 기준으로 범위를 넓히는데 크게 2 가지 방법이 있습니다.
  - Resize 속성을 이용하는 방법
  - Range 속성을 이용하여 범위시작 셀과 마지막 셀을 지정해주는 방법
- 이번 강의에서는 Range 속성을 이용하여 범위시작 셀과 마지막 셀을 지정하는 방법으로 명령문을 작성합니다.

Resize 속성을 이용하는 방법은 이전강의를 참고해주세요.

Range.Resize 속성 사용예제 보러가기

아래 명령문을 복사하여 MarioModule 모듈에 이어서 붙여넣기합니다.

```
Sub init(Rng As Range)

Dim rngRow As Long
Dim rngCol As Long
Dim newRng As Range

rngRow = Rng.row
rngCol = Rng.Column

With GameSheet
    Set newRng = .Range(.Cells(rngRow, rngCol), .Cells(rngRow + 15, rngCol + 15))
    newRng.Interior.Color = RGB(221, 235, 247)
End With

End Sub
```

5. 작성한 명령문 테스트하기

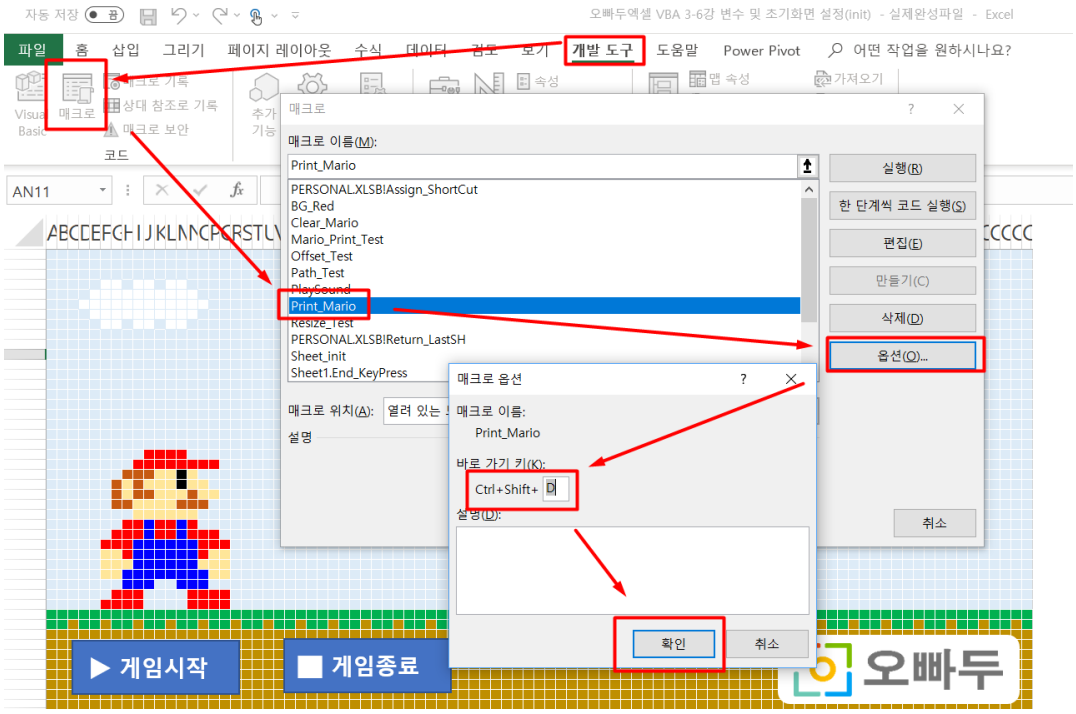
작성한 명령문을 테스트하기 위해 아래 2 개의 명령문을 모듈에 추가합니다.

```
Sub Print_Mario()

    Mario_RW ActiveSheet.Cells(21, ActiveCell.Column)

End Sub

Sub Clear_Mario()

    init ActiveSheet.Cells(21, ActiveCell.Column)

End Sub
```


Copyright © 2018 by 오빠두

작성한 명령문을 테스트하기 위해 매크로에 단축키를 설정합니다.

- Clear_Mario : Ctrl + Shift + C
- Print_Mario : Ctrl + Shift + D
- Sheet_Init : Ctrl + Shift + A



단축키 설정을 마쳤으면, 마리오 게임 시트에서 설정한 단축키를 입력하여 명령문이 잘 동작하는지 테스트합니다.

Copyright © 2018 by 오빠두