



Automatizziamo una

Il problema: come automatizzare l'esecuzione di una procedura ricorrente

La soluzione: eseguire la procedura e registrarla come script

Grazie agli *script* di Lotus 123 (la versione modernizzata delle vecchie macro) è possibile eseguire automaticamente procedure ricorrenti quali, per esempio, la realizzazione di un grafico, la formattazione di una tabella o una ricerca nell'ambito di un archivio.

Ma che cosa è uno *script*? Molto semplicemente, può essere definito come un insieme di istruzioni scritte in *Lotus Script*, il linguaggio di programmazione di cui dispongono le più recenti versioni di 123. Il programmino, quando opportunamente richiamato, esegue la procedura descritta dal suo codice.

Facciamo subito un esempio pratico per chiarirci le idee. Immaginiamo di avere una tabella dati che viene aggiornata quotidianamente modificandone i valori e, successivamente, trasformata in un grafico. Bene! Sviluppando una

opportuna una macro (pardon, uno *script*) basterà semplicemente lanciarlo per creare automaticamente il grafico aggiornato.

Purtroppo, impostare uno *script* non è proprio alla portata di tutti e solo chi sa dialogare disinvoltamente con il linguaggio di programmazione di Lotus 123 può permettersi il lusso di sviluppare applicazioni completamente automatizzate.

Questo però non significa che a noi, comuni mortali, sia precluso l'affascinante mondo della programmazione. Basta accontentarsi. La chiave è il registratore, una speciale funzionalità che consente di trasformare nel corrispondente *script* una qualsiasi procedura eseguita alla tastiera.

In pratica, una volta registrato lo *script*, non dobbiamo fare altro che rilanciarlo tutte le volte che si vuole rieseguire quella determinata operazione. Ovviamente, non dobbiamo illuderci che il registratore ci trasformi da un momento all'altro in esperti programmatori, ma è l'ideale per incominciare. Mettiamoci subito all'opera. Quello che ci proponiamo di fare è registrare un semplice *script* per realizzare un grafico utilizzando i dati ospitati in una tabella. Ecco come procedere.

Registriamo lo script

Occorre aprire il menu *Modifica*, selezionare la voce *Script e Macro* e, nel corrispondente sottomenu, optare per *Registra*

Attivazione del registratore

Per iniziare la registrazione di uno *script* aprire il menu *Modifica*, selezionare la voce *Script e Macro* e, nel corrispondente sottomenu, optare per *Registra script*. Così facendo si accede al box di dialogo per la denominazione dello *script* che si sta per registrare.

Denominazione dello script

Digitare il nome nella casella *Nome dello script* e specificare la cartella in cui deve essere custodito. Premere il pulsante *Ok* per iniziare la registrazione. Contestualmente all'attivazione del registratore, nell'area di lavoro vengono visualizzati i due pulsanti per chiudere o sospendere la registrazione.

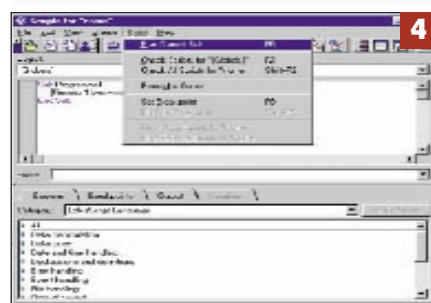
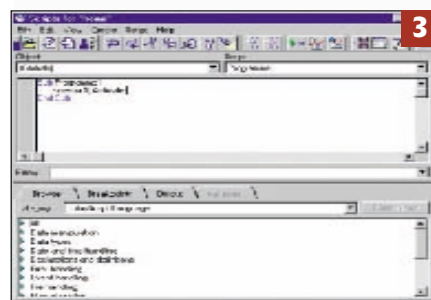
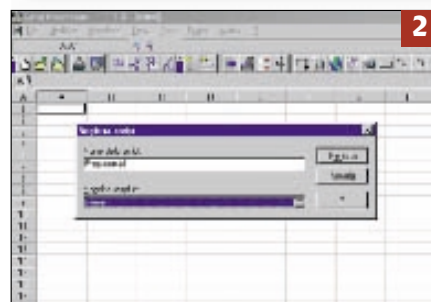
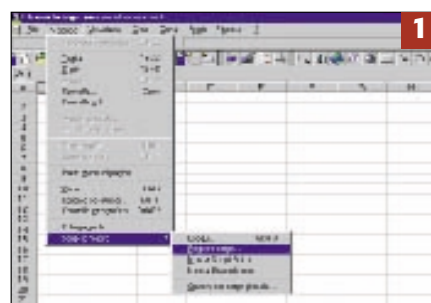
L'editor degli script

Spento il registratore viene visualizzato il cosiddetto *Editor degli script*. In pratica, si tratta di una maschera articolata in due finestre sovrapposte. In quella superiore è visualizzato lo *script* appena registrato che, se ne fossimo capaci, potrebbe anche essere modificato per potenziarne le funzionalità.

Testare lo script

Una volta registrato lo *script* possiamo testarlo lanciandolo direttamente dall'editor, anche se questo non è il modo migliore. Basta aprire il menu *Script* e selezionare la voce *Run current script*. Se si è operato correttamente il grafico appena realizzato verrà creato una seconda volta.

Come registrare



Gli argomenti delle schede

Ecco il programma degli argomenti che riguardano Lotus 123

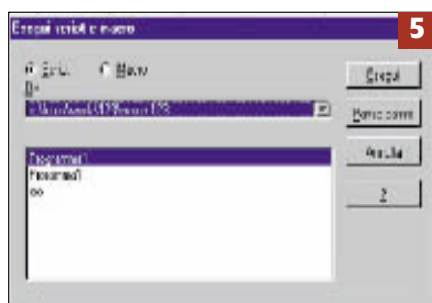
Settembre: Come gestire le date con Lotus 123
Ottobre: Utilizzare al meglio le funzioni di scansione tabellare
Novembre: Come utilizzare le tabelle What if

Dicembre
Automatizziamo una procedura ricorrente



procedura ricorrente

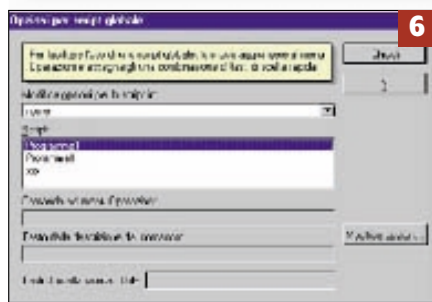
e lanciare uno script



5

Lancio da menu

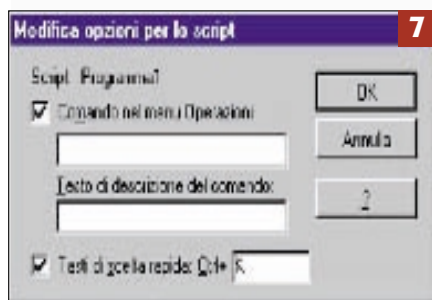
Si può lanciare lo *script* senza dover necessariamente accedere all'editor. Aprire il menu *Modifica*, selezionare la voce *Script e macro*, e optare per *Esegui* nel corrispondente sottomenu. Nel box visualizzato selezionare il nome dello *script* da lanciare e premere il pulsante *Esegui*.



6

Lancio da tastiera

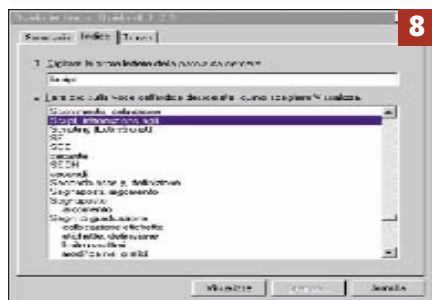
Riaprire il menu degli *script*, ma questa volta optare per la voce *Opzioni script globale*. Viene esibita una maschera che consente di definire le sequenze di controllo per il lancio da tastiera. In particolare, per definire la lettera da associare al tasto *Control* premere il pulsante *Modifica opzioni*.



7

Definizione della sequenza

Spuntare la casella *Tasti di scelta rapida*. A questo punto inserire nella corrispondente casella la lettera da associare al tasto *Control*. Da questo momento, la pressione contemporanea del tasto *Control* e della lettera specificata determinerà il lancio dello *script*.



8

Per avere aiuto

Per saperne di più sugli *script* accedere all'indice della guida in linea di Lotus 123 e digitare *Script* nella casella di ricerca. Un altro modo per ottenere informazioni è quello di premere il pulsante con il punto interrogativo ospitato nelle maschere che gestiscono la procedura di registrazione.

script. Così facendo si accede al box di dialogo del software per denominare il nostro programma. Basta assegnargli un nome digitandolo nella casella *Nome dello script* e specificare nella casella *Registra script in* la cartella in cui deve essere custodito. Pigiare il pulsante *Ok* per procedere alla registrazione della procedura.

Contestualmente all'attivazione del registratore, nell'area di lavoro vengono visualizzati due pulsanti che recano rispettivamente impressi un quadratino nero in campo rosso e due rettangolini in campo giallo. Il primo bottone arresta la registrazione, mentre il secondo la interrompe momentaneamente.

A questo punto possiamo dare corso alla creazione del grafico, certi che Lotus registrerà puntualmente ogni nostra mossa creando il corrispondente *script*. Provare per credere.

Per arrestare la registrazione

Creato il grafico possiamo spegnere il registratore facendo clic sul pulsante dedicato. La registrazione si interrompe e viene visualizzato il cosiddetto *Editor degli script*. In pratica, si tratta di una maschera articolata in due finestre sovrapposte. Vediamo le funzioni di quella superiore in cui è visualizzato lo *script* che è appena stato registrato che, se ne fossimo capaci, potrebbe anche essere modificato per potenziarne le funzioni.

A questo punto, possiamo anche testare il nostro programma lanciandolo direttamente dall'editor, anche se questo non è, come vedremo, il modo migliore. Ba-

sta aprire il menu *Script e selezionare* la voce *Run current script*. Se abbiamo eseguito le operazioni correttamente il grafico che abbiamo appena realizzato verrà creato una seconda volta.

Lancio dello script

Ci sono altri tre modi per lanciare uno *script* senza dover necessariamente accedere all'editor. Il primo consiste nell'aprire il menu *Modifica*, selezionare la voce *Script e macro*, e optare per *Esegui* nel corrispondente sottomenu. Con questa operazione si determina l'apertura di un box in cui sono elencati gli *script* registrati nella cartella attiva. Per eseguirlo bisogna selezionare il nome di quello desiderato e premere il pulsante *Esegui*.

Il secondo e il terzo modo per lanciare uno *script* prevedono rispettivamente l'associazione allo *script* di una sequenza da tastiera composta da *Control* e una lettera o di una voce di menu.

Ecco come procedere alla prima delle due associazioni. Riaprire il menu degli *script*, ma questa volta optare per la voce *Opzioni script globale*. Così facendo viene esibita una maschera che consente di gestire le suddette associazioni.

In particolare, per definire la sequenza di controllo premere il pulsante *Modifica opzioni* e nel box che viene visualizzato spuntare la casella *Tasti di scelta rapida*.

A questo punto inserire nella corrispondente casella la lettera da associare al tasto *Control*.

Per ottenere aiuto sulle procedure di registrazione degli *script* cercare tale termine nell'indice della guida.