

O B S A H

Abecední seznam funkcí	2
Abecední seznam příkazů maker	9
Funkce	15
Argumenty	15
Matematické operátory	17
Komentáře ve vzorcích	17
Popis jednotlivých funkcí	18
Funkce datumu a času	18
Funkce pro práci s buňkami	22
Funkce matematické	30
Funkce logické	35
Funkce pro práci s řetězci	38
Funkce statistické	45
Funkce databázové statistické ..	49
Funkce finanční	53
Příkazy maker	59
Řízení průběhu makra	61
Práce se soubory	68
Práce s buňkami	75
Komunikace s uživatelem	81
Ovládání obrazu a zvuku	91
Ekvivalenty tlačítek	93
Funkční tlačítka	93
Pohyb kurzoru	96
Ostatní tlačítka	98
Ostatní příkazy	101
Makro - příkazy ekvivalentní MENU	102
Menu dle abecedy	102
Makro - příkazy dle abecedy	115
Význam dle abecedy	133
Makro - příkazy ekvivalentní MENU pro File Manager	151
Rychlé ovládání	153

ABECEDNÍ SEZNAM FUNKCÍ

@@(<i>buňka</i>)	22
<i>buňka</i> = adresa jednoduché buňky nebo jméno jednobaňkového bloku		
@ABS(<i>X</i>)	30
<i>X</i> = číselná hodnota, která bude převedena na absolutní hodnotu <i>X</i>		
@ACOS(<i>X</i>)	30
<i>X</i> = číselná hodnota mezi -1 a 1		
@ASIN(<i>X</i>)	30
<i>X</i> = číselná hodnota mezi -1 a 1		
@ATAN(<i>X</i>)	31
<i>X</i> = číselná hodnota		
@ATAN2(<i>X</i> , <i>Y</i>)	32
<i>X</i> , <i>Y</i> = číselné hodnoty		
@AVG(<i>Seznam</i>)	45
<i>Seznam</i> = jedno nebo více čísel nebo blok hodnot		
@CELL(<i>příznak</i> , <i>blok</i>)	23
<i>příznak</i> = viz seznam <i>blok</i> = adresa levé horní buňky		
@CELLINDEX(<i>příznaky</i> , <i>blok</i> , <i>sloupec</i> , <i>řádek</i>)	25
@CELLPOINTER(<i>příznaky</i>)	25
<i>příznaky</i> = jeden nebo více příznaků		
@CHAR(<i>kód</i>)	38
<i>kód</i> = číselná hodnota mezi 1 a 255		
@CHOOSE(<i>číslo</i> , <i>seznam</i>)	26
<i>číslo</i> = číselná hodnota ≤ počtu položek v <i>seznamu</i> - 1 <i>seznam</i> = skupina číselných nebo textových hodnot oddělených čárkou		
@CLEAN(<i>řetězec</i>)	38
<i>řetězec</i> = řetězcová hodnota		

{GRAPHCHAR <i>místo</i> }	84
<i>místo</i> = adresa buňky nebo jméno bloku, kam bude znak uložen		
{HOME}	97
{IF <i>podmínka</i> }	64
<i>podmínka</i> = logický výraz nebo adresy buněk, které obsahují text, hodnotu nebo výraz		
{IFKEY <i>řetězec</i> }	85
<i>řetězec</i> = jméno makra stisku klávesy (např. PGUP,END,GRAPH atd.) zapsané bez složených závorek nebo řetězec odpovídající těmto makrům		
{INDICATE <i>řetězec</i> }	91
<i>řetězec</i> = libovolný znakový řetězec		
{INS}, {INSERT}, {INSOFF}, {INSON}	99
{LEFT < <i>číslo</i> >} a {L < <i>číslo</i> >}	97
<i>číslo</i> = celé kladné číslo		
{LET <i>místo,hodnota:typ</i> }	76
<i>místo</i> = buňka, do které se uloží specifikovaná hodnota - přímo adresa nebo jméno, nelze použít funkci		
<i>hodnota</i> = řetězec nebo číselná hodnota, která bude uložena do <i>místa</i>		
<i>typ</i> = value nebo string:		
value - uloží se aktuální hodnota nebo hodnota výsledku výpočtu		
string - uloží se hodnota nebo vzorec jako text		
{LOOK <i>místo</i> }	85
<i>místo</i> = buňka, do které se uloží zapsaný znak		
{MACROS}	94
{MARK}	94
{MARKALL}	94
{MENU}	100
{MENUBRANCH <i>místo</i> }	85
<i>místo</i> = buňka, obsahující nabídkové menu		

{MENUCALL <i>misto</i> }	87
<i>misto</i>	= blok obsahující nabídkové menu	
{MESSAGE <i>blok, levý, horní, čas</i> }	88
<i>blok</i>	= jméno bloku nebo adresa buňky, obsahující text, který se zobrazí ve zprávě	
<i>levý</i>	= sloupec obrazovky (počítaný od 0), kde bude umístěn levý horní roh zprávy	
<i>horní</i>	= řádek obrazovky (počítaný od 0), kde bude umístěn levý horní roh zprávy	
<i>čas</i>	= funkce času, kterou se určí doba zobrazení zprávy	
{MOVE}	94
{NAME}	94
{NEXTWIN}	95
{NUMOFF} a {NUMON}	100
{ONERROR <i>misto</i> , <umístění zprávy>, <chybová oblast>}	65
<i>misto</i>	= první buňka makra, které se provede v případě ERROR	
<i>umístění zprávy</i>	= buňka, do které se umístí zpráva o ERRORu (volitelné)	
<i>chybová oblast</i>	= buňka, do které je uložena adresa buňky obsahující chybu (volitelné)	
{OPEN <i>jméno, mód</i> }	70
<i>jméno</i>	= jméno souboru vč. cesty pokud není v aktuálním adresáři	
<i>mód</i>	= R, M, W nebo A	
{PANELOFF}	92
{PANELON}	92
{PASTE}	95
{PGDN} a {PGUP}	97
{PROCEDURA < <i>seznam argumentů</i> >}	65
<i>procedura</i>	= jméno volané procedury - jméno bloku nebo adresa buňky	
<i>seznam argumentů</i>	= jeden nebo více volitelných argumentů, které jsou uvnitř procedury specifikovány příkazem {DEFINE}	

{PUT <i>oblast</i> , <i>sloupec#</i> , <i>řádek#</i> , <i>hodnota</i> : <i>typ</i>)	77
<i>oblast</i>	= blok, uvnitř kterého bude uložena <i>hodnota</i> ve tvaru podle specifikace <i>typu</i>	
<i>sloupec#</i>	= pořadové číslo sloupce uvnitř určené <i>oblasti</i>	
<i>řádek#</i>	= pořadové číslo řádku uvnitř určené <i>oblasti</i>	
<i>hodnota</i>	= řetězec nebo číselná hodnota	
<i>typ</i>	= value nebo string: value - uloží se aktuální hodnota nebo hodnota výsledku výpočtu string - uloží se hodnota nebo vzorec jako text	
{QUERY}	95
{QUIT}	66
{R < <i>číslo</i> >}	97
<i>číslo</i>	= celé kladné číslo	
{READ <i>počet byte#</i> , <i>misto</i> }	71
<i>počet byte#</i>	= počet byte čtených ze souboru	
<i>misto</i>	= buňka, od které budou přečtené byte ukládány	
{READDIR}	95
{READLN <i>misto</i> }	72
<i>misto</i>	= buňka, od které budou ukládány přečtené znaky	
{RECALC <i>oblast</i> ,< <i>podmínka</i> >,< <i>iterace#</i> >}	78
<i>oblast</i>	= blok buněk, který bude přepočítán	
<i>podmínka</i>	= volitelná podmínka, při jejímž splnění bude přepočítávání ukončeno	
<i>iterace</i>	= počet opakování výpočtu, pokud není mezitím splněna <i>podmínka</i>	
{RECALCCOL <i>oblast</i> ,< <i>podmínka</i> >,< <i>iterace#</i> >}	80
<i>oblast</i>	= blok buněk, který bude přepočítán	
<i>podmínka</i>	= volitelná podmínka, při jejímž splnění bude přepočítávání ukončeno	
<i>iterace</i>	= počet opakování výpočtu, pokud není	

mezitím splněna *podmínka*

{RESTART}	67
{RETURN}	67
{RIGHT <číslo>}	98
<i>číslo</i> = celé kladné číslo		
{SCROLLOFF} a {SCROLLON}	100
{SETPOS <i>pozice</i> }	91
<i>pozice</i> = pořadové číslo Byte uvnitř souboru, na který se má nastavit "ukazatel souboru"		
{STEP}	95
{STEPOFF} a {STEPONN}	89
{TAB}	98
{TABLE}	95
{UNDO}	95
{UP <číslo>} a {U <číslo>}	98
<i>číslo</i> = celé kladné číslo		
{WAIT <i>DatCasN</i> }	89
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0.0 až 73050.9999		
{WINDOW}	96
{WINDOWSOFF}	92
{WINDOWSON}	92
{WRITE <i>řetězec</i> }	73
<i>řetězec</i> = řada znaků nebo adresa buňky obsahující řetězec		
{WRITELN <i>řetězec</i> }	74
<i>řetězec</i> = řada znaků, která bude zapsána do otevřeného souboru jako jeden řádek		
{ZOOM}	96

Quattro Pro - referenční příručka	strana 3
@CODE(<i>řetězec</i>) 38
@COLS(<i>blok</i>) 26
@COS(<i>X</i>) 31
<i>X</i> = numerická hodnota v radiánech	
@COUNT(<i>seznam</i>) 45
<i>seznam</i> = jedna nebo více čísel nebo blokových hodnot oddělených čárkou	
@CTERM(<i>Rate, Fv, Pv</i>) 54
@CURVALUE(<i>hlavní činnost, specif.činnost</i>) 27
<i>hlavní činnost</i> = část z hlavního menu <i>specif.činnost</i> = další požadované nastavení	
@DATE(<i>rok, měsíc, den</i>) 18
<i>rok</i> = 0 až 199 <i>měsíc</i> = 1 až 12 <i>den</i> = 1 až 31	
@DATEVALUE(<i>CasRet</i>) 18
<i>CasRet</i> = číselná hodnota nebo řetězcová hodnota v některém z povolených datumových formátů, uzavřená ve dvojitéch uvozovkách (nebo souřadnice bloku nebo jméno bloku obsahujícího datový řetězec).	
@DAVG(<i>blok, sloupec, podmínky</i>) 49
<i>blok</i> = buňky bl. obsahující databázi vč. jmen polí <i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro výpočet průměru - první sl. v bloku = 0 <i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky	
@DAY(<i>DatCasN</i>) 19
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0 - 73050.9999	
@DCOUNT(<i>blok, sloupec, podmínky</i>) 49
<i>blok</i> = buňky bloku obsahující databázi včetně jmen polí <i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro určení počtu buněk, první sloupec v bloku = 0 <i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky	
@DDB(<i>Cost, Salvage, Life, Period</i>) 54

@DEGREES(<i>X</i>)	31
<i>X</i> = hodnota v radiánech		
@DMAX(<i>blok, sloupec, podmínky</i>)	50
<i>blok</i> = buňky bloku obsahující databázi včetně jmen polí		
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro vyhledání maxima - první sloupec v bloku = 0		
<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky		
@DMIN(<i>blok, sloupec, podmínky</i>)	50
<i>blok</i> = buňky bloku obsahující databázi včetně jmen polí		
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro vyhledání minima - první sloupec v bloku = 0		
<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky		
@DSTD(<i>blok, sloupec, podmínky</i>)	51
<i>blok</i> = buňky bloku obsahující databázi včetně jmen polí		
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro hledání standartní odchylky, první sloupec v bloku = 0, druhý = 1 atd.		
<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky		
@DSTDS(<i>blok, sloupec, podmínky</i>)	51
<i>blok</i> = buňky bloku obsahující databázi včetně jmen polí		
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro hledání standartní odchylky, první sloupec v bloku = 0, druhý = 1 atd.		
<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky		
@DSUM(<i>blok, sloupec, podmínky</i>)	51
<i>blok</i> = buňky bl. obsahující databázi vč. jmen polí		
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro výpočet sumy - první sloupec v bloku = 0		
<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky		
@DVAR(<i>blok, sloupec, podmínky</i>)	52
<i>blok</i> = buňky bl. obsahující databázi vč. jmen polí		
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro výpočet rozptylu - první sl. v bloku = 0		

<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky	
@DVARs(<i>blok,sloupec,podmínky</i>) 52
<i>blok</i> = buňky bloku obsahující databázi včetně jmen polí	
<i>sloupec</i> = číslo sloupce obsahujícího pole pro výpočet rozptylu - první sloupec v bloku = 0	
<i>podmínky</i> = buňka bloku obsahující podmínky	
@ERR 27
@EXACT(<i>řetězec1,řetězec2</i>) 39
<i>řetězec</i> = platná řetězcová hodnota	
@EXP(<i>X</i>) 41
<i>X</i> = numerická hodnota ≤ 709	
@FALSE 35
@FILEEXISTS(<i>jméno souboru</i>) 35
@FIND(<i>podřetězec,řetězec,číslo pozice</i>) 39
<i>podřetězec</i> = hledaná část řetězce	
<i>řetězec</i> = řetězec, ve kterém se hledá	
<i>čís.pozice</i> = hodnota ≥ 0 určující pozici znaku, od které se hledá (0=první znak řetězce)	
@FV(<i>Pmt,Rate,Nper</i>) 55
@FVAL(<i>Rate,Nper,Pmt,<Pv>,<Type></i>) 56
@HEXTONUM(<i>řetězec</i>) 40
<i>řetězec</i> = hexadecimální číslo, uzavřené v uvozovkách.	
@HLOOKUP(<i>X,blok,řádek</i>) 27
<i>X</i> = numerická nebo řetězcová hodnota	
<i>blok</i> = hodnota bloku	
<i>řádek</i> = číselná hodnota ≥ 0	
@HOUR(<i>DatCasN</i>) 19
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0 - 73050.9999	
@IF(<i>podmínka,true,false</i>) 35
<i>podmínka</i> = logický výraz udávající podmínku testování	
<i>true</i> = číslo nebo řetězec vydaný, je-li podmín. splněna	
<i>false</i> = číslo nebo řetězec vydaný, není-li podm. splněna	
@INDEX(<i>blok,sloupec,řádek</i>) 29
<i>sloupec</i> a <i>řádek</i> = čísla ≥ 0	

@INT(<i>X</i>)	32
<i>X</i> = číselná hodnota		
@ISSER(<i>X</i>)	36
<i>X</i> = adresa buňky nebo vzorec		
@ISNA(<i>X</i>)	36
<i>X</i> = adresa buňky nebo vzorec		
@ISNUMBER(<i>X</i>)	36
<i>X</i> = adresa buňky nebo vzorec		
@ISSTRING(<i>X</i>)	36
<i>X</i> = adresa buňky nebo vzorec		
@LEFT(<i>řetězec</i> , <i>číslo</i>)	40
<i>číslo</i> ≥ 0		
@LENGTH(<i>řetězec</i>)	40
@LN(<i>X</i>)	32
<i>X</i> = numerická hodnota >0		
@LOG(<i>X</i>)	32
<i>X</i> = číselná hodnota >0		
@LOWER(<i>řetězec</i>)	41
@MAX(<i>seznam</i>)	46
<i>seznam</i> = jedno nebo více čísel v bloku hodnot		
@MEMAVAIL	29
@MEMEMSAVAIL	29
@MID(<i>řetězec</i> , <i>start.číslo</i> , <i>číslo</i>)	52
<i>čísla</i> ≥ 0		
@MIN(<i>seznam</i>)	46
<i>seznam</i> = jedno nebo více čísel v bloku hodnot		
@MINUTE(<i>DatCasN</i>)	20
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0 - 73050.9999		
@MOD(<i>X</i> , <i>Y</i>)	32
<i>X</i> = číselná hodnota		
<i>Y</i> = číselná hodnota různá od nuly		
@MONTH(<i>DatCasN</i>)	20
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0 - 73050.9999		
@N(<i>blok</i>)	41
@NOW	20

Quattro Pro - referenční příručka	strana 7
@NUMTOHEX(<i>X</i>) 41
<i>X</i> = číselná hodnota	
@PAYMT(<i>Rate</i> , <i>Nper</i> , <i>Pv</i> ,< <i>Fv</i> >,< <i>Type</i> >) 56
@PMT(<i>Pv</i> , <i>Rate</i> , <i>Nper</i>) 56
@PROPER(řetězec) 42
@PV(<i>Pmt</i> , <i>Rate</i> , <i>Nper</i>) 57
@RADIANS(<i>X</i>) 33
<i>X</i> = číselná hodnota ve stupních	
@RAND 33
@RATE(<i>Fv</i> , <i>Pv</i> , <i>Nper</i>) 57
@REPEAT(řetězec,číslo) 42
číslo ≥ 0	
@REPLACE(řetězec,start.číslo,počet,nový řetězec).....	42
start.číslo a počet ≥ 0	
@RIGHT(řetězec,číslo) 34
číslo ≥ 0	
@ROUND(<i>X</i> ,číslo) 33
<i>X</i> = číselná	
číslo = číselná hodnota mezi -15 a 15	
@ROWS(<i>blok</i>) 29
@S(<i>blok</i>) 43
@SECOND(<i>DatCasN</i>) 21
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0 - 73050.9999	
@SIN(<i>X</i>) 33
<i>X</i> = číselná hodnota úhlu v radiánech	
@SLN(<i>Cost</i> , <i>Salvage</i> , <i>Life</i>) 57
@SQRT(<i>X</i>) 34
<i>X</i> = číselná hodnota ≥ 0	
@STD(<i>seznam</i>) 46
<i>seznam</i> = jedno nebo více čísel nebo blok hodnot	
@STDS(<i>seznam</i>) 47
<i>seznam</i> = jedno nebo více čísel nebo blok hodnot	
@STRING(<i>X</i> , <i>des.mista</i>) 43
<i>X</i> = číselná hodnota	

<i>des.mista</i> = číslo mezi 0 až 15		
@SUM(<i>seznam</i>)	47
<i>seznam</i> = jeden nebo více číselných bloků		
@SUMPRODUCT(<i>blok1, blok2</i>)	47
@TAN(<i>X</i>)	34
<i>X</i> = číselná hodnota úhlu v radiánech		
@TERM(<i>Pmt, Rate, Fv</i>)	58
@TIME(<i>hodiny, minuty, vteřiny</i>)	21
@TIMEVALUE(<i>CasRet</i>)	21
<i>CasRet</i> = číselná hodnota nebo řetězcová hodnota v některém z povolených datumových formátů, uzavřená ve dvojitých uvozovkách (nebo souřadnice bloku nebo jméno bloku obsahujícího datový řetězec).		
@TODAY	22
@TRIM(<i>řetězec</i>)	44
@TRUE	37
@UPPER(<i>řetězec</i>)	44
@VALUE(<i>řetězec</i>)	44
@VAR(<i>seznam</i>)	48
<i>seznam</i> = seznam hodnot		
@VARS(<i>seznam</i>)	48
<i>seznam</i> = seznam hodnot		
@VERSION	30
@VLOOKUP(<i>X, blok, sloupec</i>)	30
<i>sloupec</i> ≥ 0		
<i>X</i> = řetězec nebo číselná hodnota		
@YEAR(<i>DatCasN</i>)	22
<i>DatCasN</i> = číselný výraz, reprezentující seriové číslo datumu a času v rozsahu 0 - 73050.9999		

Abecední seznam příkazů maker

{ }	101
{;řetězec}	101
řetězec = kombinace čísel a písmen - max.237 zn.		
{?}	81
{ABS}	93
{BACKSPACE} a {BS}	98
{BACKTAB}	96
{BEEP <číslo>}	91
číslo = 1 až 4		
{BIGLEFT}	96
{BIGRIGHT}	96
{BLANK oblast}	75
oblast = buňka nebo blok, který bude vymazán		
{BRANCH oblast}	61
oblast = oblast nebo jméno jiného makra		
{BREAK}	99
{BREAKOFF}	81
{BREAKON}	82
{CALC}	93
{CAPOFF} a {CAPON}	99
{CHOOSE}	93
{CLEAR}	99
{CLOSE}	68
{CONTENTS <i>cil</i> , <i>zdroj</i> ,< <i>šířka</i> >,< <i>formát</i> >}	75
<i>cil</i> = místo, kam se data zapiší		
<i>zdroj</i> = místo, odkud se data kopírují		
<i>šířka</i> = zvolená šířka sloupce (1 až 72)		
<i>formát</i> = zvolený formát (viz. tabulka)		
{COPY}	93
{CR} nebo "	99
{DEFINE <i>misto1:typ1</i> , <i>misto2:typ2</i> ,...}	61
<i>misto</i> = buňka, do které bude umístěn zapsaný argument		
<i>typ</i> = typ dat zapsaný jako argument (řetězec nebo hodnota).		

Quattro Pro - referenční příručka	strana 10
{DATE}	99
{DEL}, {DELEOL} nebo {DELETE}	99
{DISPATCH <i>cíl</i> }	62
<i>cíl</i> = buňka obsahující adresy nebo jméno bloku dalšího makra	
{DOWN < <i>číslo</i> >} a {D < <i>číslo</i> >}	96
<i>číslo</i> = celé kladné číslo	
{EDIT}	93
{END}	96
{ESC} a {ESCAPE}	99
{FILESIZE <i>místo</i> }	68
<i>místo</i> = adresa buňky nebo jméno bloku	
{FOR <i>čítač, start, stop, krok, start.pozice</i> }	62
<i>čítač</i> = buňka použitá pro čítání opakování procedury	
<i>start</i> = počáteční hodnota čítače	
<i>stop</i> = maximální hodnota čítače	
<i>krok</i> = velikost hodnoty přičítané k čítači	
<i>start.pozice</i> = buňka obsahující začátek prováděné procedury	
{FORBREAK}	63
{FUNCTIONS}	93
{GET <i>místo</i> }	82
<i>místo</i> = buňka, ve které se uchová zadaná řada stisků kláves	
{GETLABEL <i>zpráva, místo</i> }	83
<i>zpráva</i> = řetězec, který se zobrazí	
<i>místo</i> = buňka, do které bude uložena reakce uživatele	
{GETNUMBER <i>zpráva, místo</i> }	83
<i>zpráva</i> = řetězec, který se zobrazí jako nabídka	
<i>místo</i> = buňka, do které bude uložena reakce uživatele	
{GETPOS <i>místo</i> }	69
<i>místo</i> = buňka, do které bude uložena zapsaná hodnota	
{GOTO}	94
{GRAPH}	94