

I Découverte du tableur

À RETENIR ☞

- Les cases d'un tableau créé avec un tableur s'appellent des **cellules**.
- Chaque cellule est repérée par une lettre et un nombre : la lettre indique la colonne, le nombre indique la ligne.

EXEMPLE 💡

Dans le tableau ci-après, la cellule C6 contient le nombre 20.

À RETENIR ☞

Lorsque l'on clique sur une ou plusieurs cellules, on dit qu'on **sélectionne** une cellule ou une **plage de cellules**.





EXEMPLE 💡

Toujours dans le tableau ci-dessous, en faisant un clic gauche sur la cellule A1 puis en prolongeant le clic jusqu'à la cellule D7, on a sélectionné la plage de cellules A1 : D7, ce qui correspond à la totalité du tableau.

EXERCICE 1 📄

Le tableau ci-dessous centralise les ventes d'un magasin de jeux-vidéo au mois d'août 2022. Nous allons le reproduire en suivant les conseils pour la mise en forme.

	A	B	C	D	
1	Jeu-Vidéo	Exemplaires vendus	Prix individuel (en €)	Recette (en €)	
2	Spider-Man	358	50		
3	FIFA 23	890	60		
4	Minecraft	675	20		
5	Jump Force	764	25		
6	Rocket League	653	20		
7	TOTAL		<i>Vide</i>		
8					

1. Pour réaliser les **bordures** du tableau, sélectionner la plage de cellules A1 : D7, cliquer la petite flèche noire du bouton , puis sur .
2. Pour colorer l'**arrière-plan** des cellules, les sélectionner, cliquer sur la petite flèche noire du bouton , puis sur la couleur correspondante .

II Lire des informations

EXERCICE 2

1. Sur quelle colonne peut-on lire le nombre de jeux vidéo vendus dans ce magasin ?
2. Sur quelle ligne peut-on lire des informations sur les ventes du jeu *FIFA 23* ?
3. Combien de jeux *Jump Force* ont été vendus ?
4. Dans quelle cellule peut-on lire le nombre de jeux *Rocket League* vendus ?
5. Quel calcul faudrait-il faire pour compléter la cellule D2 ?

III Faire des calculs

À RETENIR


Un tableur peut effectuer des calculs dans une cellule. Pour cela :

- On écrit le signe « = » au début du calcul.
- Dans le calcul, on utilise les noms des cellules (et non pas les nombres qu'elles contiennent).

EXEMPLE

Dans la cellule D2, pour calculer le produit des cellules B2 et C2, on entre la formule =B2*C2.

EXERCICE 3

1. Saisir cette formule dans la cellule D2 puis taper sur la touche « Entrée ». Vérifier qu'elle affiche le bon résultat.
2. Saisir la formule qui convient dans la cellule D3.
3. Les formules à saisir dans les cellules en dessous de la cellule D3 étant similaires, on peut les « recopier » sans avoir à toutes les saisir :
 - a. Sélectionner la cellule D3 avec un clic gauche de la souris. Un petit carré noir apparaît en bas à droite : .
 - b. Faire un clic gauche sur ce carré et, sans relâcher, étirer vers le bas jusqu'à la cellule D6 avec la souris. Observer les résultats obtenus.
 - c. Quel jeu vidéo a rapporté le plus au magasin ?

IV Utiliser des formules

À RETENIR

La formule =D2+D3+D4+D5+D6 peut aussi s'écrire =SOMME(D2:D6).

EXERCICE 4

Entrer une formule différente de celle de la question 3. pour compléter la cellule B7.

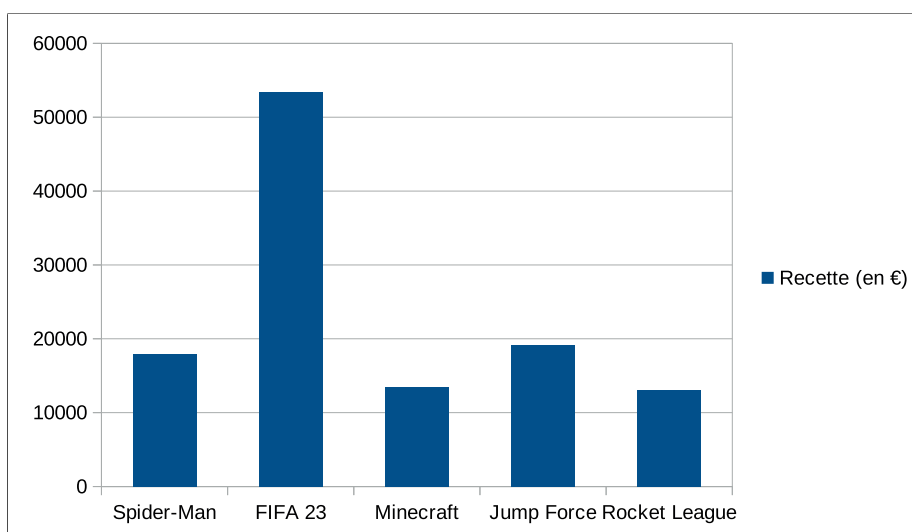
V Construction de diagrammes


À RETENIR

Un tableur est capable de produire des **graphiques cartésiens**, des **diagrammes en bâtons**, des **diagrammes circulaires**, ... à partir de données qu'on doit lui indiquer.

EXERCICE 5

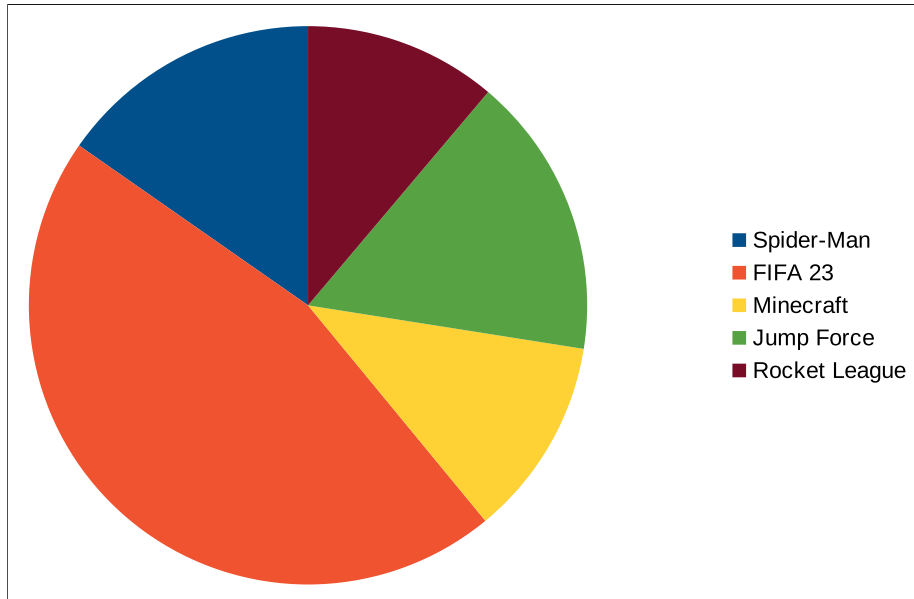
Reproduire le diagramme en bâtons ci-dessous en suivant les instructions.



1. Sélectionner la plage de cellules A1 : A6. Puis, en maintenant la touche *CTRL* enfoncée, sélectionner la plage de cellules D1 : D6.
2. Appuyer sur le bouton , sélectionner le type *Colonne*, puis cliquer sur *Terminer*.

EXERCICE 6

En s'inspirant de l'exercice précédent, réaliser un diagramme circulaire représentant la répartition des ventes de jeux vidéo de ce magasin.



VI Modification de valeurs

À RETENIR

Tout l'intérêt de l'utilisation d'un tableur est de pouvoir changer des valeurs et **propager** ces changements automatiquement dans tout le tableau.

EXERCICE 7

Le vendeur s'est trompé en rentrant le nombre de jeux vidéos vendus! Aide-le à corriger le tableau.

1. Le nombre de ventes de Spider-Man est en fait de 85 unités.
2. Le nombre de ventes de Minecraft est en fait de 501 unités.

Vérifier que les changements effectués se reflètent bien sur les diagrammes produits précédemment, ainsi que sur la ligne 7 et la colonne D.