

I Découverte du tableur

À RETENIR

Définition

- 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 **315**.

À RETENIR

Définition





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

Reproduire le tableau ci-contre en suivant les conseils pour la mise en forme.

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 .

	A	B	C	D
1	Jeu-vidéo	Stock au 1 ^{er} janvier	Stock au 31 janvier	Nombre de ventes
2	Spider-Man	358	129	
3	FIFA 21	890	457	
4	Minecraft	675	412	
5	Jump Force	764	220	
6	Rocket League	653	315	
7	TOTAL			
8				

II Lire des informations

EXERCICE 2

1. Sur quelle colonne peut-on lire le nombre de jeux vidéo en stock le 31 janvier dans ce magasin ?
2. Sur quelle ligne peut-on lire des informations sur les ventes du jeu *FIFA 21* ?
3. Combien de jeux *Jump Force* y avait-il dans ce magasin le 1^{er} janvier ?
4. Dans quelle cellule peut-on lire le nombre de jeux *Rocket League* en stock le 31 janvier ?
5. Quel calcul faudrait-il faire pour compléter la cellule C2 ? Que représente ce nombre ?

III Faire des calculs

À RETENIR

Méthode


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 la différence entre les 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.

IV Utiliser des formules

À RETENIR ☞

Méthode

La formule $=B2+B3+B4+B5+B6$ peut aussi s'écrire $=SOMME(B2:B6)$.

EXERCICE 4 📝

1. Quelles formules faut-il saisir dans les cellules B7 et C7 ?
2. Écrire trois formules possibles pour la cellule D7.
3. Quel jeu vidéo a été le plus vendu au mois de janvier dans ce magasin ?

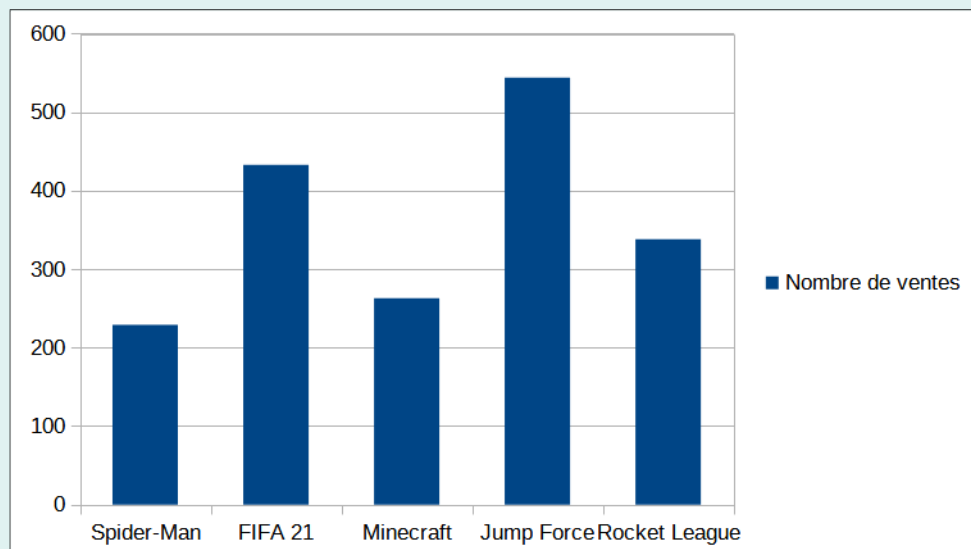
V Construction de diagrammes


INFORMATION 🔥

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 📝

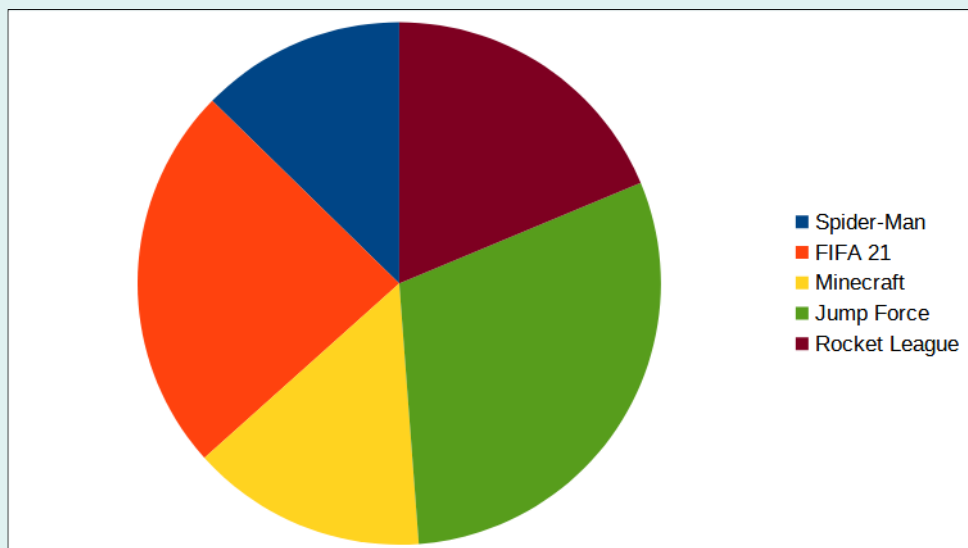
Reproduire le diagramme en bâtons ci-dessous en suivant les instructions.



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 précédente, réaliser un diagramme circulaire représentant la répartition des ventes de jeux vidéo de ce magasin.



À RETENIR

Méthode

De la même manière, on peut produire un **graphique cartésien** en sélectionnant *XY (dispersion)* comme type de diagramme, puis en choisissant *Points et lignes*.

VI Modification de valeurs

INFORMATION

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 stock au 31 janvier ! Aide-le à corriger le tableau.

1. Le stock de jeux Spider-Man au 31 janvier est en fait de 85 unités.
2. Le stock de jeux Minecraft au 31 janvier 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.