

# Dalli Klick in Excel/VBA

Tamar Mirbach

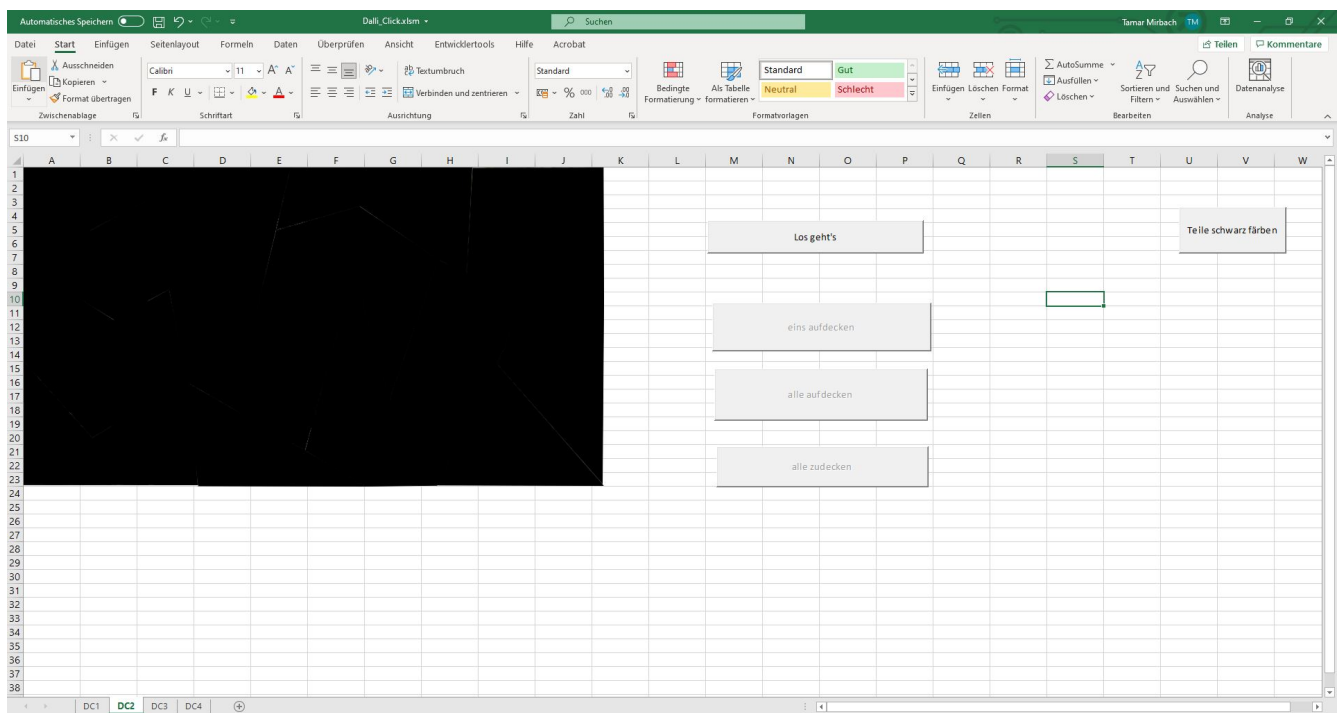
24. Mai 2021

## Wieso, warum?

Dies ist eine kurze Anleitung, aus der Vorlagen-Datei ein Dalli-Klick-Spiel vorzubereiten.

## 1 Vorbereitungen

### 1.1 So sieht die Datei gerade aus



Jedes Tabellenblatt hat links das zugedeckte Bild, daneben die vier Hauptknöpfe und weiter rechts einen Hilfsknopf. Initial sind nur der 'Los geht's'- und der 'Teile schwarz färben'-Knopf verfügbar.

Wofür die Knöpfe alle gut sind, wird unten erklärt. Erstmal kümmern wir uns um die Bilder, mit denen gespielt wird.

## 1.2 Fehlermeldung bei Klick auf Knopf

Je nach Rechnereinstellung kann VBA nicht direkt mit Arraylisten umgehen. Falls beim Klick auf den Knopf 'Los geht's' der Laufzeitfehler '- 2146232576' auftritt, liegt es daran, dass nicht die notwendige .NET-Version aktiviert ist. Das lässt sich beheben, indem man nach 'Windows-Features aktivieren oder deaktivieren' sucht und das Häkchen bei Version 3.5 setzt.

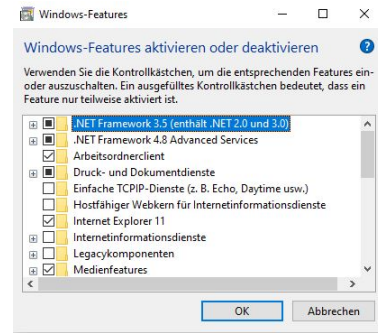
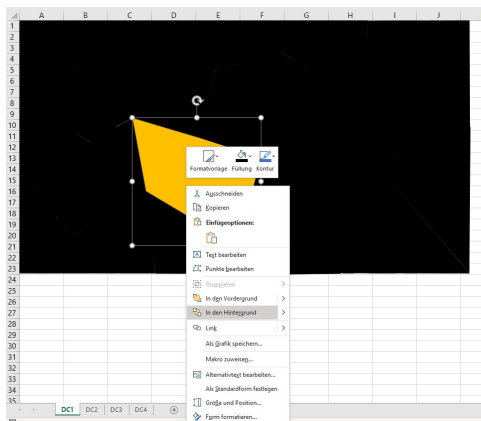


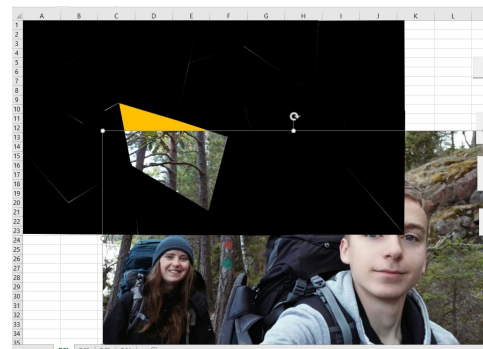
Abbildung 1: Ohne das obere Häkchen lässt sich das Programm nicht starten.

## 1.3 Weitere Bilder einfügen

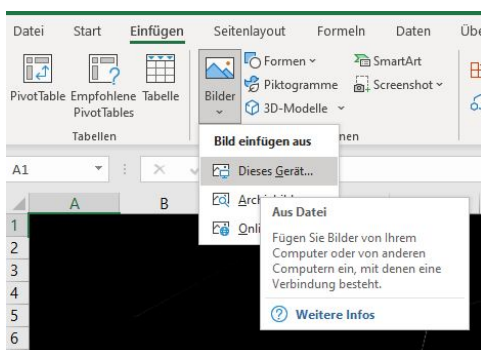
Mit nur dem einen Bild aus der Vorlage ist das Spiel nicht so spannend. Mit wenigen Schritten lassen sich neue Bilder einfügen. Die Anzahl der Tabellen ist aktuell vermutlich noch nicht groß genug. Mit Rechtsklick auf eine Tabelle unten in der Leiste lässt sich diese kopieren. Achtung, das geht eventuell nur, wenn die Knöpfe nicht direkt davor verwendet wurden.



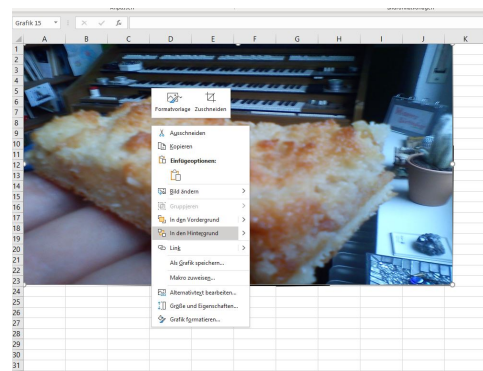
(a) Zunächst muss das Vorlagen-Bild entfernt werden. Dazu ein Puzzleteil auswählen und in den Hintergrund stellen.



(b) Das alte Bild raus schieben und entfernen.



(c) Ein neues Bild auswählen und einfügen.



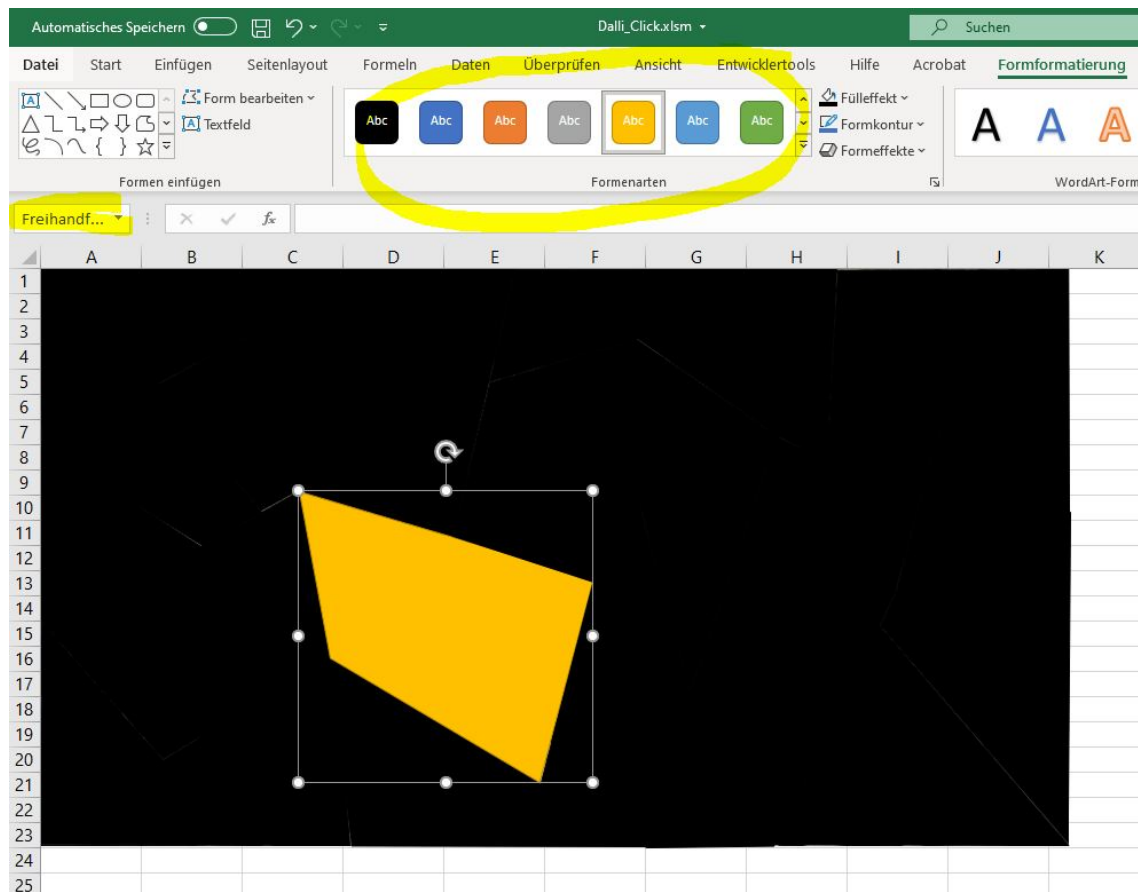
(d) Eventuell die Größe anpassen. Dann das neue Bild in den Hintergrund setzen.

Abbildung 2: Weitere Bilder einfügen

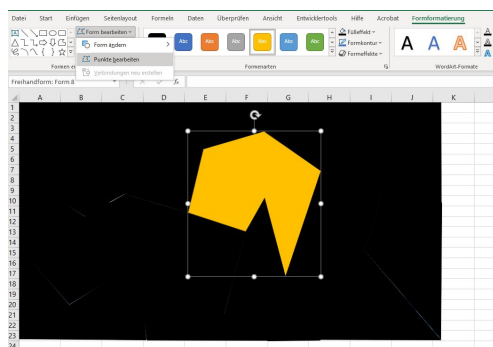
## Und wenn das Format so gar nicht passt?

Dann müssen neue Puzzleteile her oder die alten angepasst werden.

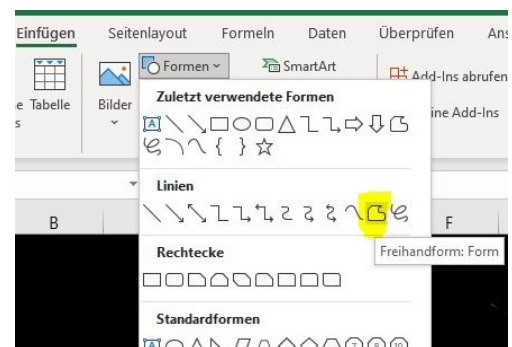
Um zu testen, ob das Programm mit den neuen oder umgefärbten Teilen umgehen kann, bietet sich der Knopf 'Teile schwarz färben' an. Wird ein Teil nicht gefärbt, hat es eine unpassende Formatierung. Das Färben lässt sich dann nicht umkehren.



(a) Sollen die schon vorhandenen Teile besser unterscheidbar gemacht werden, bietet es sich an, sie umzufärben. Die markierten Farben kann man hier einfach verwenden, aber nicht die halbtransparenten weiter unten in der Auswahl. (Warum auch immer)



(b) Sollen vorhandene Teile umgeformt werden, wählt man das betroffene Teile aus und wählt oben Formformatierung/Form bearbeiten/Punkte bearbeiten aus. Dann kann man die Eckpunkte einzeln verschieben.



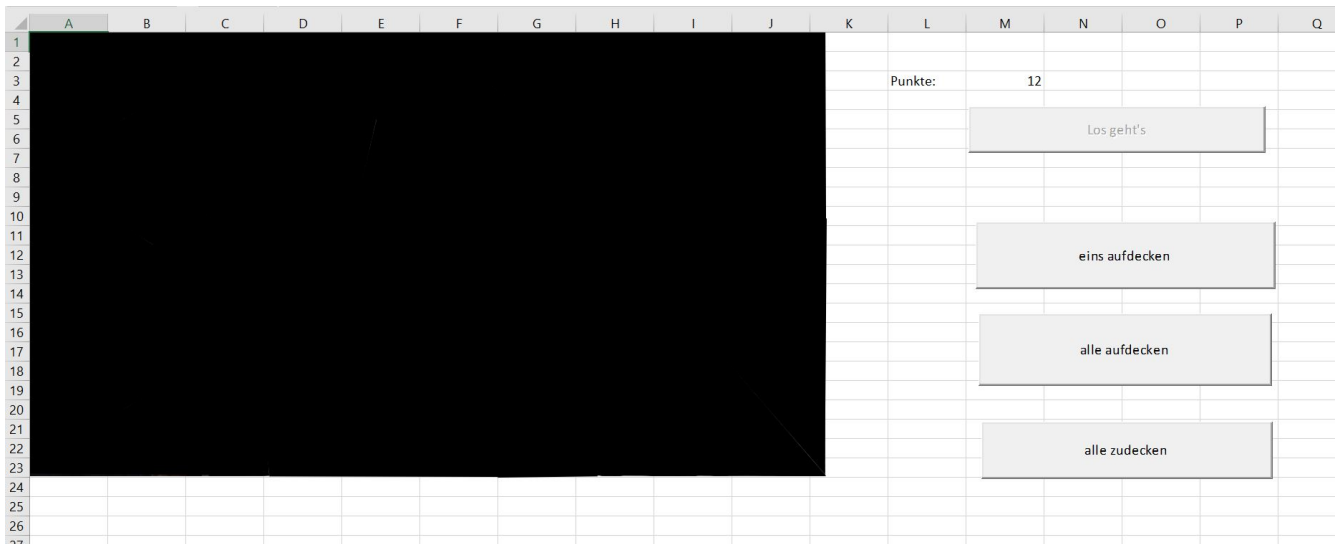
(c) Werden ganz neue Teile gezeichnet, ist es wichtig, dass es sich um *Freihandformen* handelt, sonst kann das Programm später nicht mit ihnen umgehen.

Abbildung 3: Neue Teile einfügen oder alte umformen

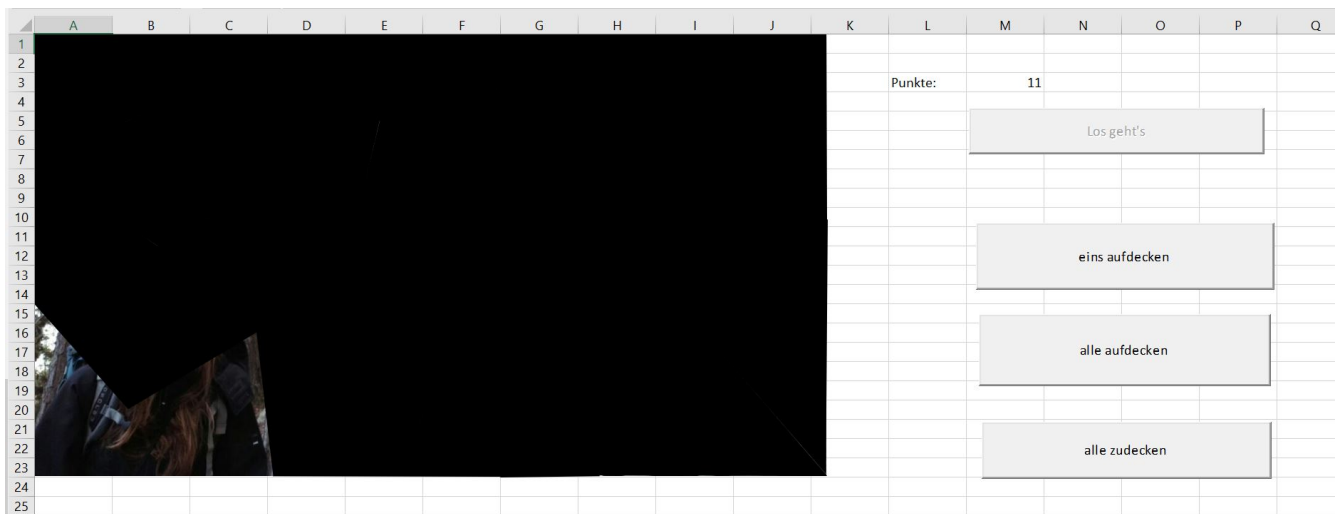
## 2 Ablauf des Spiels

### 2.1 Die Knöpfe

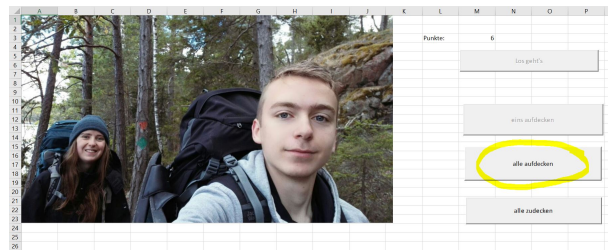
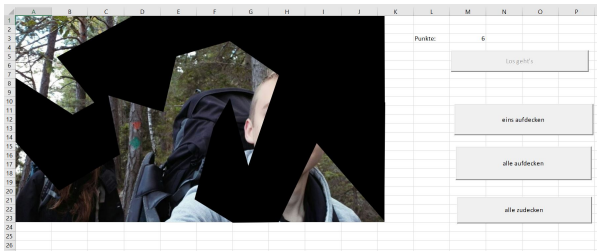
- Ganz rechts ist ein Knopf mit Aufschrift 'Teile schwarz färben'. Der gehört nicht direkt zum Spiel, sondern ist ein Hilfsmittel für die Vorbereitung, damit man nicht alle Teile von Hand schwarz färben muss. Außerdem eignet er sich zum Testen, ob alle Formen erkannt werden.
- Mit Klick auf 'Los geht's' wird das Blatt vorbereitet und das Programm startet.



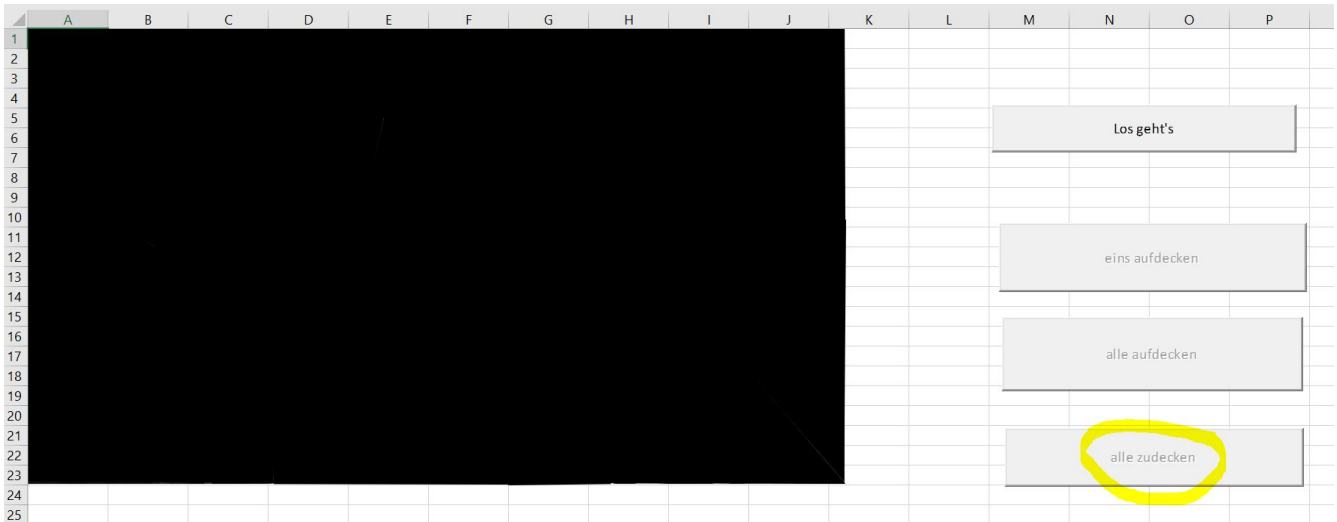
- Der erste Knopf wird jetzt ausgegraut und die anderen verfügbar. Außerdem steht jetzt oben die Punktezahl. Initial ist das die Anzahl der Puzzleteile.
- Jetzt ist zunächst der Knopf 'eins aufdecken' relevant. Es wird (Überraschung) ein Teil aufgedeckt. Die Reihenfolge der Teile wird hierfür beim Start jedes Mal zufällig festgelegt.



- Die Punkteanzahl wird eins heruntergezählt.
- Wird nach ein paar Runden erraten, was auf dem Bild zu sehen ist, kann man auf 'alle aufdecken' klicken.



- Die letzte Punktezahl, also wie viele Teile waren noch verdeckt, bleibt stehen.
- Durch Klick auf 'alle zudecken' wird alles wieder in die Ausgangsposition gebracht.



### 3 Mögliche Abwandlung

#### Puzzleteile nicht in schwarz

Das einheitliche Färben der Teile findet in der Methode *paint\_black* statt. Diese findet sich im Modul *Mdl\_Dalli*.

```
'paint all shapes in black
Sub paint_black()
    Dim shapelist() As Variant
    Dim t As Variant, form As String, color%
    shapelist = getShapes
    color = msoThemeColorText1 'black
    'color = msoShapeStylePreset9 'light blue
    'color = msoShapeStylePreset10 'green
    'color = msoShapeStylePreset11 'blue
    'color = msoShapeStylePreset12 'purple
    For Each t In shapelist
        form = "Freeform " & t
        ActiveSheet.Shapes.Range(Array(form)).Select
        With Selection.ShapeRange.Fill
            .Visible = msoTrue
            .ForeColor.ObjectThemeColor = color
        End With
        With Selection.ShapeRange.Line
            .Visible = msoTrue
            .ForeColor.ObjectThemeColor = color
        End With
    Next
    Cells(1, 1).Select
End Sub
```

Die markierte Zeile kann durch ein Hochkomma am Zeilenbeginn auskommentiert und durch eine andere ersetzt werden. Ein paar Farbvorschläge sind hier gegeben. Es muss einfach die gewünschte Zeile einkommentiert sein, also ohne das Hochkomma am Beginn.

In dieser Farbe werden dann die Inhalte und Ränder aller Formen gefärbt.