

## Formules utilisables sur les tableurs VisualProjet

24/04/2018

### Présentation

En exécution, dans le champ Tableur, l'utilisateur final saisit directement les formules de calcul. Les cellules utilisées peuvent être sélectionnées à la souris.

Le champ Tableur propose en standard les fonctions de calculs et opérateurs essentiels : somme, soustraction, multiplication, division, pourcentage, moyenne, min-max, condition (SI), opérateurs de calcul et de comparaison, ...

### Formules disponibles en standard

Les formules disponibles en standard sont les suivantes :

Fonctions de compatibilité	
COVARIANCE	Renvoie la covariance, moyenne des produits des écarts pour chaque série d'observations.
MODE	Renvoie la valeur la plus courante d'une série de données.
ECARTYPE	Évalue l'écart type d'une population en se basant sur un échantillon de cette population.
VAR	Calcule la variance sur la base d'un échantillon.
Fonctions de date et d'heure	
DATE	Renvoie le numéro de série d'une date précise.
DATEVAL	Convertit une date représentée sous forme de texte en numéro de série.
JOUR	Convertit un numéro de série en jour du mois.
JOURS360	Calcule le nombre de jours qui séparent deux dates sur la base d'une année de 360 jours.
MOIS.DECALER	Renvoie le numéro de série de la date qui représente une date spécifiée (l'argument date_départ), corrigée en plus ou en moins du nombre de mois indiqué.

FIN.MOIS	Renvoie le numéro de série de la date du dernier jour du mois précédant ou suivant la date_départ du nombre de mois indiqué.
HEURE	Convertit un numéro de série en heure (compris entre 1 et 12).
MINUTE	Convertit un numéro de série en minute (compris entre 0 et 59).
MOIS	Convertit un numéro de série en mois (chiffre compris entre 1 et 12).
NB.JOURS.OUVRES	Renvoie le nombre de jours ouvrés entiers compris entre deux dates.
NB.JOURS.OUVRES.INTL	Renvoie le nombre de jours ouvrés entiers compris entre deux dates à l'aide de paramètres identifiant les jours du week-end et leur nombre.
MAINTENANT	Renvoie le numéro de série de la date et de l'heure du jour.
SECONDE	Convertit un numéro de série en seconde (entre 0 et 59).
TEMPS	Renvoie le numéro de série d'une heure précise.
TEMPSVAL	Convertit une date représentée sous forme de texte en numéro de série.
AUJOURDHUI	Renvoie le numéro de série de la date du jour.
JOURSEM	Convertit un numéro de série en jour de la semaine (compris entre 0 et 7).
NO.SEMAIN	Convertit un numéro de série en un numéro représentant l'ordre de la semaine dans l'année.
SERIE.JOUR.OUVRE	Renvoie le numéro de série de la date avant ou après le nombre de jours ouvrés spécifiés.
SERIE.JOUR.OUVRE.INTL	Renvoie le numéro de série de la date avant ou après un nombre spécifié de jours ouvrés en spécifiant des paramètres qui identifient et dénombrent les jours inclus dans le week-end.
ANNEE	Convertit un numéro de série en année.
FRACTION.ANNEE	Renvoie la fraction de l'année représentant le nombre de jours entiers séparant la date de début et la date de fin.
<b>Fonctions d'ingénierie</b>	
CONVERT	Convertit un nombre d'une unité de mesure à une autre.
DECBIN	Convertit un nombre décimal en nombre binaire.
DECHEX	Convertit un nombre décimal en nombre hexadécimal.
SUP.SEUIL	Teste si un nombre est supérieur à une valeur de seuil.
HEXBIN	Convertit un nombre hexadécimal en nombre binaire.

HEXDEC	Convertit un nombre hexadécimal en nombre décimal.
HEXOCT	Convertit un nombre hexadécimal en nombre octal.
OCTBIN	Convertit un nombre octal en nombre binaire.
OCTDEC	Convertit un nombre octal en nombre décimal.
OCTHEX	Convertit un nombre octal en nombre hexadécimal.
<b>Fonctions d'information</b>	
CELLULE	Renvoie des informations sur la mise en forme, l'emplacement et le contenu d'une cellule. REMARQUE Cette fonction n'est pas disponible dans Excel Web App.
ESTVIDE	Renvoie VRAI si l'argument valeur est vide.
ESTERR	Renvoie VRAI si l'argument valeur fait référence à une valeur d'erreur, sauf #N/A.
ESTERREUR	Renvoie VRAI si l'argument valeur fait référence à une valeur d'erreur.
EST.PAIR	Renvoie VRAI si le chiffre est pair.
ESTLOGIQUE	Renvoie VRAI si l'argument valeur fait référence à une valeur logique.
ESTNA	Renvoie VRAI si l'argument valeur fait référence à la valeur d'erreur #N/A.
ESTNONTEXTE	Renvoie VRAI si l'argument valeur ne se présente pas sous forme de texte.
ESTNUM	Renvoie VRAI si l'argument valeur représente un nombre.
EST.IMPAIR	Renvoie VRAI si le chiffre est impair.
ESTREF	Renvoie VRAI si l'argument valeur est une référence.
ESTTEXTE	Renvoie VRAI si l'argument valeur se présente sous forme de texte.
N	Renvoie une valeur convertie en nombre.
NA	Renvoie la valeur d'erreur #N/A.
TYPE	Renvoie un nombre indiquant le type de données d'une valeur.
<b>Fonctions logiques</b>	
ET	Renvoie VRAI si tous ses arguments sont VRAI.
FALSE	Renvoie la valeur logique FAUX.

SI	Spécifie un test logique à effectuer.
SIERREUR	Renvoie une valeur que vous spécifiez si une formule génère une erreur ; sinon, elle renvoie le résultat de la formule.
NON	
OU	Renvoie VRAI si un des arguments est VRAI.
TRUE	Renvoie la valeur logique VRAI.
<b>Fonctions de recherche et de référence</b>	
ADRESSE	Renvoie une référence sous forme de texte à une seule cellule d'une feuille de calcul.
ZONES	Renvoie le nombre de zones dans une référence.
CHOISIR	Choisit une valeur dans une liste.
COLONNE	Renvoie le numéro de colonne d'une référence.
COLONNES	Renvoie le nombre de colonnes dans une référence.
RECHERCHEH	Effectue une recherche dans la première ligne d'une matrice et renvoie la valeur de la cellule indiquée.
INDIRECT	Renvoie une référence indiquée par une valeur de texte.
RECHERCHE	Recherche des valeurs dans un vecteur ou une matrice.
EQUIV	Recherche des valeurs dans une référence ou une matrice.
DECALER	Renvoie une référence décalée par rapport à une référence donnée.
LIGNE	Renvoie le numéro de ligne d'une référence.
LIGNES	Renvoie le nombre de lignes dans une référence.
TRANSPOSE	Renvoie la transposition d'une matrice.
RECHERCHEV	Effectue une recherche dans la première colonne d'une matrice et se déplace sur la ligne pour renvoyer la valeur d'une cellule.
<b>Fonctions mathématiques et trigonométriques</b>	
ABS	Renvoie la valeur absolue d'un nombre.
ACOS	Renvoie l'arccosinus d'un nombre.
ACOSH	Renvoie le cosinus hyperbolique inverse d'un nombre.
AGREGAT	Renvoie un agrégat dans une liste ou une base de données.

ASIN	Renvoie l'arcsinus d'un nombre.
ASINH	Renvoie le sinus hyperbolique inverse d'un nombre.
ATAN	Renvoie l'arctangente d'un nombre.
ATAN2	Renvoie l'arctangente des coordonnées x et y.
ATANH	Renvoie la tangente hyperbolique inverse d'un nombre.
PLAFOND	Arrondit un nombre au nombre entier le plus proche ou au multiple le plus proche de l'argument précision en s'éloignant de zéro.
PLAFOND.PRECIS	Arrondit un nombre au nombre entier le plus proche ou au multiple le plus proche de l'argument précision en s'éloignant de zéro. Quel que soit son signe, ce nombre est arrondi à l'entier supérieur.
COMBIN	Renvoie le nombre de combinaisons que l'on peut former avec un nombre donné d'objets.
COS	Renvoie le cosinus d'un nombre.
COSH	Renvoie le cosinus hyperbolique d'un nombre.
DEGRES	Convertit des radians en degrés.
PAIR	Arrondit un nombre au nombre entier pair le plus proche en s'éloignant de zéro.
EXP	Renvoie e élevé à la puissance d'un nombre donné.
FACT	Renvoie la factorielle d'un nombre.
FACTDOUBLE	Renvoie la factorielle double d'un nombre.
PLANCHER	Arrondit un nombre en tendant vers 0 (zéro).
PLANCHER.PRECIS	Arrondit un nombre au nombre entier le plus proche ou au multiple le plus proche de l'argument précision en tendant vers zéro. Quel que soit son signe, ce nombre est arrondi à l'entier inférieur.
PGCD	Renvoie le plus grand commun diviseur.
ENT	Arrondit un nombre à l'entier immédiatement inférieur.
ISO.PLAFOND	Renvoie un nombre arrondi au nombre entier le plus proche ou au multiple le plus proche de l'argument précision en s'éloignant de zéro.
PPCM	Renvoie le plus petit commun multiple.
LN	Renvoie le logarithme népérien d'un nombre.
LOG	Renvoie le logarithme d'un nombre dans la base spécifiée.

LOG10	Calcule le logarithme en base 10 d'un nombre.
DETERMAT	Renvoie le déterminant d'une matrice.
INVERSEMAT	Renvoie la matrice inverse d'une matrice.
PRODUITMAT	Renvoie le produit de deux matrices.
MOD	Renvoie le reste d'une division.
ARRONDI.AU.MULTIPLE	Donne l'arrondi d'un nombre au multiple spécifié.
IMPAIR	Renvoie le nombre, arrondi à la valeur du nombre entier impair le plus proche en s'éloignant de zéro.
PI	Renvoie la valeur de pi.
PUISSANCE	Renvoie la valeur du nombre élevé à une puissance.
PRODUIT	Multiplie ses arguments.
QUOTIENT	Renvoie la partie entière du résultat d'une division.
RADIANS	Convertit des degrés en radians.
ALEA	Renvoie un nombre aléatoire compris entre 0 et 1.
ALEA.ENTRE.BORNES	Renvoie un nombre aléatoire entre les nombres que vous spécifiez.
ARRONDI	Arrondit un nombre au nombre de chiffres indiqué.
ARRONDI.INF	Arrondit un nombre en tendant vers 0 (zéro).
ARRONDI.SUP	Arrondit un nombre à l'entier supérieur, en s'éloignant de zéro.
SIGNE	Renvoie le signe d'un nombre.
SIN	Renvoie le sinus d'un angle donné.
SINH	Renvoie le sinus hyperbolique d'un nombre.
RACINE	Renvoie la racine carrée d'un nombre.
RACINE.PI	Renvoie la racine carrée de (nombre * pi).
SOMME	Calcule la somme de ses arguments.
SOMME.SI	Additionne les cellules spécifiées si elles répondent à un critère donné.
SOMME.SI.ENS	Ajoute les cellules d'une plage qui répondent à plusieurs critères.
SOMMEPROD	Multiplie les valeurs correspondantes des matrices spécifiées et calcule la somme de ces produits.

SOMME.CARRES	Renvoie la somme des carrés des arguments.
TAN	Renvoie la tangente d'un nombre.
TANH	Renvoie la tangente hyperbolique d'un nombre.
TRONQUE	Renvoie la partie entière d'un nombre.
<b>Fonctions statistiques</b>	
ECART.MOYEN	Renvoie la moyenne des écarts absolus observés dans la moyenne des points de données.
MOYENNE	Renvoie la moyenne de ses arguments.
AVERAGEA	Renvoie la moyenne de ses arguments, nombres, texte et valeurs logiques inclus.
MOYENNE.SI	Renvoie la moyenne (arithmétique) de toutes les cellules d'une plage qui répondent à des critères donnés.
NB	Détermine les nombres compris dans la liste des arguments.
NBVAL	Détermine le nombre de valeurs comprises dans la liste des arguments.
NB.VIDE	Compte le nombre de cellules vides dans une plage.
NB.SI	Compte le nombre de cellules qui répondent à un critère donné dans une plage.
NB.SI.ENS	Compte le nombre de cellules à l'intérieur d'une plage qui répondent à plusieurs critères.
MAX	Renvoie la valeur maximale contenue dans une liste d'arguments.
MAXA	Renvoie la valeur maximale d'une liste d'arguments, nombres, texte et valeurs logiques inclus.
MEDIANE	Renvoie la valeur médiane des nombres donnés.
MIN	Renvoie la valeur minimale contenue dans une liste d'arguments.
MINA	Renvoie la plus petite valeur d'une liste d'arguments, nombres, texte et valeurs logiques inclus.
<b>Fonctions de texte</b>	
ASC	Change les caractères anglais ou katakana à pleine chasse (codés sur deux octets) à l'intérieur d'une chaîne de caractères en caractères à demi-chasse (codés sur un octet).
CAR	Renvoie le caractère spécifié par le code numérique.

EPURAGE	Supprime tous les caractères de contrôle du texte.
CODE	Renvoie le numéro de code du premier caractère du texte.
CONCATENER	Assemble plusieurs éléments textuels de façon à n'en former qu'un seul.
EURO	Convertit un nombre en texte en utilisant le format monétaire € (euro).
EXACT	Vérifie si deux valeurs de texte sont identiques.
CTXT	Convertit un nombre au format texte avec un nombre de décimales spécifié.
GAUCHE, GAUCHEB	Renvoie des caractères situés à l'extrême gauche d'une chaîne de caractères.
NBCAR, NBCARB	Renvoie le nombre de caractères contenus dans une chaîne de texte.
MINUSCULE	Convertit le texte en minuscules.
NOMPROPRE	Met en majuscules la première lettre de chaque mot dans une chaîne textuelle.
REPLACER, REPLACERB	Remplace des caractères dans un texte.
REPT	Répète un texte un certain nombre de fois.
DROITE, DROITEB	Renvoie les caractères situés à l'extrême droite d'une chaîne de caractères.
CHERCHE, CHERCHERB	Trouve un texte dans un autre texte (sans respecter la casse).
SUBSTITUE	Remplace l'ancien texte d'une chaîne de caractères par un nouveau.
T	Convertit ses arguments en texte.
TEXTE	Convertit un nombre au format texte.
SUPPRESPEACE	Supprime les espaces du texte.
MAJUSCULE	Convertit le texte en majuscules.
CNUM	Convertit un argument textuel en nombre.