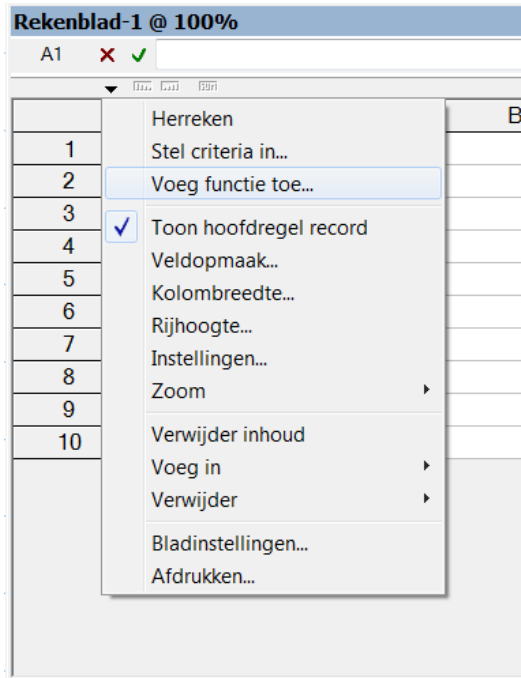


De belangrijkste rekenkundige functies.

Rekenkundige bewerkingen binnen een rekenblad kan je uitvoeren door in de cel waar de berekening moet komen een '=' te typen met daarachter een rekenkundige functie. De functies vindt u weer onder het zwarte pijltje bovenaan het rekenblad.



Hieronder vindt u een lijst van de belangrijkste functies:

Functie	Omschrijving/ Voorbeeld
=Aantal(sel)	Aantal(criteria)/Telt het aantal objecten dat voldoet aan de criteria
=Afronden(3,24259)	Afronden(getal) Rondt af naar het boven- of onderliggende geheel getal
=Als((A1='EU');';'fr')	Als(test;waar;onwaar) Gebruikt 'waar' als de 'test' juist is, anders 'onwaar'
=Bovengr(t=rechth)	Bovengr(criteria) Max. Y-waarde van objecten die voldoen aan de criteria
=Breedte(n='vierk')	Breedte(criteria) De $\pm X$ van de objecten die voldoen aan de criteria
=Gemiddelde(1;5;26)	Gemiddelde(getal1;...) Het gemiddelde van een reeks getallen
=Hoek(t=muur)	Hoek(criteria) De hoek tussen lijnen of muren
=Hoogte(n='vierk')	Hoogte(criteria) De $\pm Y$ van de objecten die voldoen aan de criteria
=Int(1,59)	Int(getal) Rondt af naar het onderliggende geheel getal
=Lengte(t=lijn)	Lengte(criteria) Lengte van lijnen of muren
=Linkergr(t=rechth)	Linkergr(criteria) Min. X-waarde van objecten die voldoen aan de criteria
=Max(35;40;85)	Max(getal1;getal2;...) Het grootste van een reeks getallen
=Min(35;40;85)	Min(getal1;getal2;...) Het kleinste van een reeks getallen
=Omtr(t=rechth)	Omtr(criteria) De omtrek van objecten die voldoen aan de criteria
=Ondergr(t=rechth)	Ondergr(criteria) Min. Y-waarde van objecten die voldoen aan de criteria
=Opp(t=rechth)	Opp(criteria) De oppervlakte van objecten die voldoen aan de criteria

=Rechtergr(t=rechth)	Rechtergr(criteria) Max. X-waarde van objecten die voldoen aan de criteria
=Som(35;40;85)	Som(getal1;getal2;...) De som van een reeks getallen
=Vol(t=muur)	Vol(criteria) Totale volume van objecten die voldoen aan de criteria
=VolOpp(t=muur)	VolOpp(criteria) Totale oppervlakte van objecten die voldoen aan de criteria
=Wortel(X)	Wortel(getal) De vierkantswortel van een getal
=XcENTER(n='vierk')	XcENTER(criteria) Het middelpunt van objecten in de X-richting
=YcENTER(n='vierk')	YcENTER(criteria) Het middelpunt van objecten in de Y-richting
=C	Geeft de klasse weer waar de objecten in zitten
=FOT	Geeft het lettertype weer
=FSZ	Geeft tekstgrootte weer
=L	Geeft de laag weer waar het object op staat
=N	Geeft de naam van het object weer
=T	Type van het object
=S	Geeft de naam van het symbool weer
=tx	De naam van de textuur die op het object werd toegepast
=wst	Geeft aan welke muurstijl er gebruikt is