




Combien de carrés, mode d'emploi How Many Squares, Guide Cuántos cuadrados, guía

-  Manuel français en premier
-  English Guide in 2nd part
-  Guía española en el tercer parte



janvier 2016
Isabelle Dutailly

Sommaire — Table of Content — Índice

1.Manuel français.....	3
1.1.Principe.....	3
1.2.Structure et personnalisation.....	3
1.2.1.Noms des plages :.....	3
1.2.2.Styles :.....	3
1.2.3.Calculs.....	3
1.3.Comment ça marche ?.....	3
1.4.Mentions légales et diverses.....	4
1.4.1.Responsabilité.....	4
1.4.2.Licences.....	4
1.4.3.Versions.....	4
2.English Guide.....	5
2.1.What, why?.....	5
2.2.Structure and customization.....	5
2.2.1.Names :.....	5
2.2.2.Styles :.....	5
2.2.3.Names of the colours.....	5
2.2.4.Glossary.....	6
2.3.How to?.....	6
2.4.Disclaimer and rights.....	6
2.4.1.Responsability.....	6
2.4.2.Licenses.....	6
2.4.3.Versions.....	6
3.Guía Español.....	7
3.1.¿Por qué?.....	7
3.2.Estructura y personalización.....	7
3.2.1.Nombres:.....	7
3.2.2.Estilos:.....	7
3.2.3.Nombres de los colores.....	7
3.2.4.Glosario.....	8
3.3.¿Como hacer?.....	8
3.4. Derechos y responsabilidad.....	8
3.4.1.Responsabilidad.....	8
3.4.2.Licencias.....	8
3.4.3.Versión.....	8

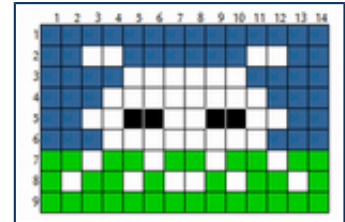


1. MANUEL FRANÇAIS

1.1. Principe

Le principe de ce modèle : transformer des lettres en couleurs et en nombres pour pouvoir établir la quantité de pièces nécessaires dans le cadre d'un ouvrage à base de carrés ou de rectangles : tricot, crochet, carrelage, mosaïque, patchwork, etc., voire faire du calcul de surfaces.

Dans la feuille *motif*, on sélectionne le nom de la couleur de chaque carré dans une liste déroulante : une mise en forme conditionnelle colore la cellule dans la couleur choisie et les calculs se font automatiquement dans une deuxième feuille *calculs*. La liste déroulante impose une saisie ce qui garantit la qualité des calculs.



Couleurs	Qté			
bl	48	48 p	0,96	1 pelotes
gr	0	0 p	0	0 pelotes
ja	0	0 p	0	0 pelotes
ma	0	0 p	0	0 pelotes
no	4	4 p	0,08	1 pelotes
or	0	0 p	0	0 pelotes
ro	0	0 p	0	0 pelotes
ve	32	32 p	0,64	1 pelotes
vi	0	0 p	0	0 pelotes
blanc ou fond	42	42 p	0,84	1 pelotes
	126	126 g	2,52	4 pelotes
				Budget
				6,00 €

En sus des calculs de base : nombre de carrés par couleur, largeur et longueur de l'ouvrage fini, on peut ajouter tous les calculs que l'on veut. En exemple, le modèle comporte aussi un calcul du nombre de pelotes nécessaires et du budget.

Ces opérations se font toutes en employant au maximum les noms (**Insertion/Nom** ou équivalent selon la version) ce qui permet modifier facilement et rapidement le tableau sans risque.

1.2. Structure et personnalisation

Deux feuilles : *motif* pour l'établissement du dessin et *calculs* comme son nom l'indique.

Les noms des couleurs sont en français, on peut les modifier si on veut. La mise en forme conditionnelle fait référence aux cellules, **ne pas changer l'ordre**, ou alors modifier aussi le **Formatage conditionnel**.

1.2.1. Noms des plages :

- **couleurs** : feuille *calculs* étendue \$A\$2:\$A\$11 ne se modifie pas en théorie
- **motif** : feuille *motif*, étendue \$B\$2:\$B\$I\$61 **à adapter** pour le calcul des cellules blanches
- **ncol** pour le calcul de la largeur : feuille *motif*, étendue \$AY\$1 **à adapter**
- **nligne** pour le calcul de la longueur : feuille *motif*, étendue \$A\$60 **à adapter**.

1.2.2. Styles :

Ils portent le nom des couleurs. Si on veut en changer le nom, il faudra aussi modifier le **Formatage conditionnel**. En revanche on peut changer la mise en forme (couleurs, bordures, unités) des styles sans autre formalité.

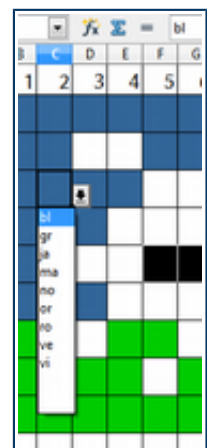
1.2.3. Calculs

Les calculs de nombre de pelotes peuvent être supprimés ou adaptés et les styles modifiés ou supprimés sans impact sur le reste. **Il faut laisser la colonne Qté.**

1.3. Comment ça marche ?

Choisir l'indicatif de la couleur dans le menu déroulant, généralement ses deux premières lettres (facile à retenir) et c'est tout. Pour le blanc, ou une couleur de fond, laisser vide, penser à ajuster la taille de la plage pour les calculs.

Pour aller plus vite on peut utiliser les fonctionnalités de remplissage (**Édition/Remplir/Série**), en ligne ou en colonne ou faire des copier-coller : copier le contenu d'une cellule de la bonne couleur, sélectionner plusieurs cellules en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée et copier.





1.4. Mentions légales et diverses

1.4.1. Responsabilité

Je dénie toute responsabilité concernant l'usage de ce modèle et, notamment, quant aux créations et réalisations qui pourront être faites ou aux calculs effectués.

1.4.2. Licences

Le modèle, fichier ots, est dans le domaine public.

Ce guide est sous licence Creative : Attribution — Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

1.4.3. Versions

Objet	Date
Première rédaction	Janvier 2016

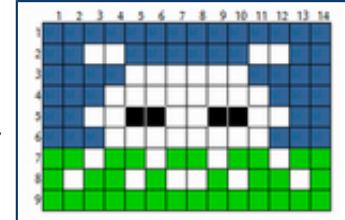


2. ENGLISH GUIDE

2.1. What, why?

The idea is to transform letters in colours and numbers to calculate the number of squares or rectangles needed to make a “pixel art like” project: knitting, crochet, patchwork, mosaic, and so on. It can also calculate the areas.

In the sheet *motif*, select the name of the colour in the list: the background of the cell will automatically took the colour and the counts will be made on the sheet *calculs*.



	Couleurs	Qty			
bl	bleu	48	48 g	0,96	1 pelotes
gr	gris	0	0 g	0	0 pelotes
ja	jaune	0	0 g	0	0 pelotes
ma	marron	0	0 g	0	0 pelotes
no	noir	4	4 g	0,08	1 pelotes
or	orange	0	0 g	0	0 pelotes
ro	rouge	0	0 g	0	0 pelotes
ve	vert	32	32 g	0,64	1 pelotes
vi	violet	0	0 g	0	0 pelotes
	blanc ou fond	42	42 g	0,84	1 pelotes
		126	126 g	2,52	4 pelotes
					Budget: 6,00 €

You can add any calculation you

want using the functions provided by Calc. The example shows calculations made for a knitted project with the weight (*poids*), the number of skeins or balls (*pelotes*) and the budget (€).

Most of these functions are made using the names (**Insert/Named cells** or equivalent, depends from your LibreOffice) that way you can easily modify the tables.

2.2. Structure and customization

You have two sheets: *motif* in which you make the design and *calculs* for the all the maths.

The names of the colours are in French, **do not change the order**. If you do that, you must modify the **Conditional formatting** because it refers to the cells.

2.2.1. Names :

- **couleurs**: sheet *calculs*, \$A\$2:\$A\$11 no need to modify it
- **motif**: sheet *motif*, \$B\$2:\$B1\$61 **to adapt** the calcul for the white cells
- **ncol** to calculate the width (*largeur*): sheet *motif*, \$A\$Y\$1 **to adapt**
- **nligne** to calculate the lenght (*longueur*): sheet *motif*, \$A\$60 **to adapt**.

2.2.2. Styles :

They are called with the French names of the colours. If you want to change that, you also must modify them in **Conditionnal formatting**. But you can modify the colours and the borders of the styles without changing anything else. You can modify the styles of the units without having to modify something else.

2.2.3. Names of the colours

Name in the list	French name	English name
bl	<i>Bleu</i>	Blue
gr	<i>Gris</i>	Grey
ja	<i>Jaune</i>	Yellow
ma	<i>Marron, brun</i>	Brown, maroon
no	<i>Noir</i>	Black
or	<i>Orange</i>	Orange
ro	<i>Rouge</i>	Red
rs	<i>Rose</i>	Pink
ve	<i>Vert</i>	Green
vi	<i>Violet</i>	Purple, violet

The empty cells are for white (*blanc ou fond*).



2.2.4. Glossary

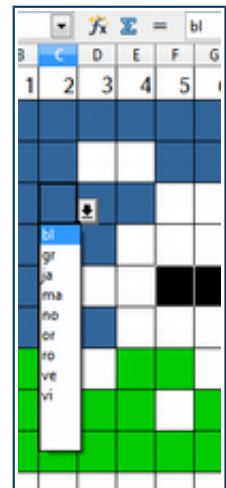
French	English
<i>Couleurs</i>	Colours
<i>Qté</i>	Number ¹
<i>Poids</i>	Weight
<i>Arrondi</i>	Roundup
<i>Nb pelotes</i>	Number of skeins/balls
<i>Un carré pèse</i>	Weight of a square
<i>Une pelote fait</i>	Weight of the skein/ball
<i>Prix pelote</i>	Price of the skein/ball
<i>Taille carré</i>	Size of a square
<i>Largeur</i>	Width
<i>Longueur</i>	Length

The calculations concerning the number of skeins/balls (*pelotes*) can be modified or suppressed with no impact. **But keep the column *Qté*.**

2.3. How to?

Choose the code of the colour in the pull-down menu (the 2 first letters of the French name). For the white colour or a background colour, keep the cell empty. Do not forget to adjust the size of the area for all the calculations.

To make it faster, you can use **Sheet/Fill Cells/Series** for lines or column or, better, copy-paste. Enter the code of the colour in a cell. Copy it, then select the cells using the **Ctrl** key and past.



2.4. Disclaimer and rights

2.4.1. Responsibility

The author is not responsible of what you might do with the template, above all the designs, projects and calculations you make with them.

2.4.2. Licenses

The ots file is in Public Domain.

This Guide is on licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

2.4.3. Versions

Object	Date
First writing	January 2016

¹ Defines the number of squares needed.

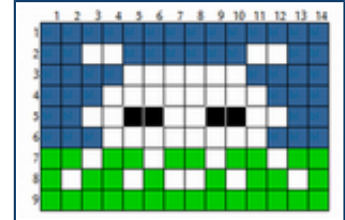


3. GUÍA ESPAÑOL

3.1. ¿Por qué?

La idea es de transformar las letras en colores y en números para conocer la cantidad de cuadrados o de rectángulos necesaria para hacer una obra de typo “pixel arte”: tejido, ganchillo, mosaico, etc. Se puede también calcular la superficie.

En la hoja *motif*, elegir el nombre del color en la lista: el fondo de la celda cambia de color para obtener la que corresponde a su nombre y los cálculos se hacen automáticamente en la hoja *calculs*.



Se puede añadir cualquier calculo que quiere utilizando las funciones de Calc.

Los ejemplos muestran cálculos para obtener el peso (*poids*), la cantidad de ovillos (*pelotes*) y el precio total (€) de una obra tejida.

El mayor parte de las funciones de la hoja utilizan los nombres (**Insertar/Nombre** o el equivalente en su LibreOffice). De esta manera es mas fácil de modificar el vector.

	Couleurs	Qté			
bl	bleu	48	48 g	0,96	1 pelotes
gr	gris	0	0 g	0	0 pelotes
ja	jaune	0	0 g	0	0 pelotes
ma	marron	0	0 g	0	0 pelotes
no	noir	4	4 g	0,08	1 pelotes
or	orange	0	0 g	0	0 pelotes
ro	rouge	0	0 g	0	0 pelotes
ve	vert	32	32 g	0,64	1 pelotes
vi	violet	0	0 g	0	0 pelotes
	blanc ou fond	42	42 g	0,84	1 pelotes
		126	126 g	2,52	4 pelotes
					Budget: 6,00 €

3.2. Estructura y personalización

Hay dos hojas: *motif* donde se hace el diseño y *calculs* para los cálculos.

El nombre de las colores es en Francés, **no cambia el orden**. Si quiere cambiarlo, debe modificar también los **Formatos condicionales** donde las referencias son la celdas.

3.2.1. Nombres:

- **couleurs**: hoja *calculs*, \$A\$2:\$A\$11 no es necesario de modificar
- **motif**: hoja *motif*, \$B\$2:\$B1\$61 **adaptar** el calculo para la celdas blancas
- **ncol** para calcular lo largo (*largeur*): hoja *motif*, \$AY\$1 **adaptar**
- **nligne** para calcular lo ancho (*longueur*): hoja *motif*, \$A\$60 **adaptar**.

3.2.2. Estilos:

Los nombres de los estilos son los de los colores en Francés. Si quiere cambiar les, debe también modificar les en los **Formatos condicionales**. Puede cambiar los colores y los bordes de los estilos sin modificar los **Formatos condicionales**. Si quiere modificar los estilos de las unidades no se necesita modificar cualquier otra cosa.

3.2.3. Nombres de los colores

Prefijo	Francés	Español
bl	<i>Bleu</i>	Azul
gr	<i>Gris</i>	Gris
ja	<i>Jaune</i>	Amarillo
ma	<i>Marron, brun</i>	Marrón, pardo
no	<i>Noir</i>	Negro
or	<i>Orange</i>	Naranja
ro	<i>Rouge</i>	Rojo
rs	<i>Rose</i>	Rosa
ve	<i>Vert</i>	Verde
vi	<i>Violet</i>	Violeta

Cuando la celda es vaciá, el color es blanco (*blanc ou fond*).



3.2.4. Glosario

Francés	Español
<i>Couleurs</i>	Colores
<i>Qté</i>	Cantidad
<i>Poids</i>	Peso
<i>Arrondi</i>	Redondear
<i>Nb pelotes</i>	Cantidad de ovillos
<i>Un carré pèse</i>	Peso de un cuadrado
<i>Une pelote fait</i>	Peso de un ovillo
<i>Prix pelote</i>	Precio de un ovillo
<i>Taille carré</i>	Talla de un cuadrado
<i>Largeur</i>	Largo
<i>Longueur</i>	Ancho

Puede modificar o suprimir los cálculos con las cantidades de ovillos (*pelotes*) pero **debe guardar absolutamente la columna *Qté* (cantidad)**.

3.3. ¿Como hacer?

Elegir un color en la lista de selección (las dos primeras letras del nombre del color in Francés). Para el color blanco o el fondo dejar la celda vacía. No olvidar adaptar la talla del intervalo.

Para hacer el diseño mas rápidamente se puede utilizar: **Editar/Rellenar/Series** para rellenar líneas o columnas. Se puede también copiar y pegar. Introducir el prefijo del color en una celda. Copiar, seleccionar las otras celdas usando el ratón y la tecla **Ctrl** y pegar.



3.4. Derechos y responsabilidad

3.4.1. Responsabilidad

La autora no es responsable de lo que se puede hacer con este plantilla. Sobre todo los diseños y los cálculos.

3.4.2. Licencias

La plantilla esta en el dominio publico.

La guía es bajo la licencia Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

3.4.3. Versión

Asunto	Fecha
Primera redacción	Enero 2016