

3. Szerencsepéntek

Egy pénteki baráti összejövetelen fej vagy írás alapon tippjátékot játszhatnak a résztvevők. Nyereményként pontokat kapnak a játékosok, amiket a játéknap végén ajándékokra válthatnak be. Egy tippszelvényen a játékosok 4 tippet adhatnak meg, és a tippek sorrendje is számít. A tippszelvényeknek a sorsolt nyerőtípek alapján történő kiértékelését kell elvégeznie ebben a feladatban.

Táblázatkezelő program segítségével oldja meg a következő feladatokat!

A megoldás során vegye figyelembe a következőket!

- Amennyiben lehetséges, a megoldás során képletet, függvényt, hivatkozást használjon.
- A részfeladatok között van olyan, amely egy korábbi kérdés eredményét használja fel. Ha a korábbi részfeladatot nem sikerült teljesen megoldania, használja a megoldását úgy, ahogy van, vagy írjon be egy valószínűnek tűnő eredményt, és azzal dolgozzon tovább! Így ugyanis pontokat kaphat erre a részfeladatra is.
- Segédszámításokat az N oszloptól jobbra végezhet.

1. Töltse be a tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású *adatok.txt* szöveges állományt a táblázatkezelő program munkalapjára az A1-es cellától kezdődően! Munkáját *szerencsepéntek* néven mentse a program alapértelmezett formátumában!
2. A B2:E2 tartomány celláiban képlettel jelenítse meg a véletlenszerűen kisorsolt „f” és „i” értékeket! Ezek lesznek a nyerő dobások. Egy-egy cellában az „f” és „i” értékek azonos eséllyel jelenjenek meg! Ha nem tudja megalkotni a képletet, akkor írjon be tetszőleges nyertes tippet, hogy a további feladatokat meg tudja oldani!
3. Az A20:E32 tartomány celláiban egy, a játékosok tippjeinek kiértékelését segítő táblázatot kell elkészítenie! Ennek a táblázatrésznek az első oszlopában a neveket fogjuk látni. A többi cellában 0 és 1 fog megjelenni attól függően, hogy helyes-e a tipp vagy sem. Ez fogja segíteni a helyes tippek számának meghatározását. A következő leírás és a minta szerint készítse el ezt a táblázatrészt!
 - a. Az A5:A17 tartomány celláiban található neveket másolja át az A20:A32 tartomány celláiba!
 - b. Határozza meg, hogy a játékosok mely tippjei helyesek, és melyek nem: hasonlítsa össze a játékosok tippjeit sorrendben a B2:E2 tartományban található nyertes tippekkel! Másolható képlettel határozza meg a tippek helyességét a B20:E32 tartomány celláiban! Jelenítsen meg „1” értéket, ha a tipp megegyezik a dobás eredményével, és „0” értéket, ha nem!
4. Az F5:F17 tartomány celláiban a B20:E32 tartomány celláiban található adatok alapján határozza meg, hogy hány találata van a játékosoknak!
5. A G5:G17 tartomány celláiban képlettel adja meg, hogy a játékosok a találatszámuk alapján hány pontot nyertek a szelvényükkel! Egy szelvény nyereményének pontértékét a következő módon számítsa ki: alapnyeremény $\times$ találatszám. Az alapnyeremény pontértékét, ami a játék során módosulhat is, a B1 cellában találja.
6. A J5:J9 tartomány celláiban másolható képlettel határozza meg az I5:I9 cellákban lévő találatszámokhoz tartozó szelvények számát!
7. A K5:K9 tartomány celláiban másolható képlettel határozza meg az egyes találatszámokhoz tartozó nyeremények összesített pontértékét! Ha nincs olyan szelvény, amely az adott találatszámot érte el, akkor a cella üresen jelenjen meg!

8. Készítsen diagramot a játékosok nevének és találataik számának felhasználásával a minta és a következő utasítások szerint!
- A diagram önálló munkalapon jelenjen meg!
 - A diagram címe „A játékosok találatai” legyen!
 - Az értéktengely minimuma 0, maximuma 4 legyen!
 - A fő lépték 1 legyen!
9. Formázza meg a táblázatot a következők szerint!
- Pontértéket tartalmazó cellákra (B1; G5:G17; K5:K9) állítson be a minta szerint egyéni számformátumot!
 - Az A4:G17 és az I4:K9 tartományok celláit szegélyezze vékony vonallal!
 - A B4:E4 tartomány celláit egyesítse!
 - A 20:32 sorokat rejtse el!
 - A látható cellák tartalmán a mintának megfelelően igazítsa!
 - Az oszlopok szélességét úgy állítsa be, hogy minden adat olvasható legyen!

25 pont

Minta:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	alapnyeremény	1000 pont									
2	nyerő dobások	f	f	f	f						
3											
4	név	tippek				találat	nyeremény		találat	szelvény	összpontérték
5	Béla	i	i	f	f	2	2000 pont		0	1	0 pont
6	Dezső	f	f	i	i	2	2000 pont		1	3	3000 pont
7	Gizi	i	f	i	f	2	2000 pont		2	8	16000 pont
8	Rozi	i	f	f	i	2	2000 pont		3	0	
9	Eszter	f	i	f	i	2	2000 pont		4	1	4000 pont
10	Balázs	i	f	i	i	1	1000 pont				
11	Amália					1	1000 pont				

20	Béla	0	0	1	1						
21	Dezső	1	1	0	0						
22	Gizi	0	1	0	1						
23	Rozi	0	1	1	0						
24	Eszter	1	0	1	0						
25	Balázs	0	1	0	0						
26	Amália	1									

