

Excel 11 Rikiti

A rikiki egy kedvelt kártyajáték. Legalább hárman játsszák, egy pakli francia kártyával (jokerek nélkül, azaz 4 színnel, minden színben 13 lappal). A játék lényege az, hogy meg kell tippelni, hogy az egyes körökben mennyi lapot üt a játékos.

A játék többféle szabállyal ismert, ezek közül egy a következő:

- Az első körben egy lapot kap minden játékos.
- Minden körben eggyel több lapot kap mindenki, egészen addig, amíg minden lap kiosztásra kerül, vagy már nem lehetne mindenkinek lapot osztani.
- Ezután eggyel kevesebb lapot kap mindenki, az utolsó körben ismét egyet.
- A lapok megtekintése után az egyes játékosok egyszerre tippelnek (például kezükön mutatva), hogy hány ütést visznek az adott körben. Színre szint tenni kötelező, felül ütni nem.
- Ha valaki eltalálta, hogy hányat üt egy körben, akkor 10 pontot kap, plusz még kétszer annyit, ahány ütést vállalt.
- Ha valaki nem találta el, hogy mennyit üt, akkor attól kétszer annyi pontot kell levonni, mint amennyit tévedett.

A rikiki_adat.csv pontosvesszővel tagolt szöveges állományban egy négyszemélyes rikiki-játék adatait találjuk meg: mennyit tippeltek az egyes körökben a játékosok, és mennyi lapot ütöttek. Végezzük el a játék összesítését táblázatkezelő programmal!

1. Nyissuk meg a kiindulási adatokat tartalmazó rikiki_adat.csv fájlt, és mentjük el rikiki néven, a használt program formátumának megfelelően!
2. Szűrjünk be az első oszlop elé még egy oszlopot! Határozzuk meg ebben, hogy az egyes játékkörökben hány lapot osztottak ki a játékosoknak!

3. Minden játékos adatai után szűrjünk be egy-egy üres oszlopot a pontszámunk!
4. Számítsuk ki a játékosok pontszámait az egyes fordulóknak!
5. A táblázat alatt, a D29, G29, J29, M29 cellákban határozzuk meg a játékosok összpontszámát!
6. Határozzuk meg, hogy mennyi volt az elért legmagasabb, illetve legalacsonyabb pontszám, és hogy kik érték ezeket el! Ehhez készítsünk feliratokat a mintának megfelelően, az A31, A33, A35, A37-es cellákban! A válaszok a B32, B34, B36, B38 cellákba kerüljenek!
7. Formázzuk a táblázatot az alábbi mintának megfelelően!
8. A táblázatot fekvő tájolásban helyezzük el a lapon, vízszintesen és függőlegesen is középre igazítva! A nyomtatási képen a táblázat férjen el egy oldalon!
9. Az élőfejben középen helyezzük el a „Rikiki-eredmény” szöveget, az élőlábban bal oldalon a dátumot, jobb oldalon a fájlnévet!

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Anna				Bernát			
2	Lap	Vállalt	Vitt	Pont	Vállalt	Vitt	Pont	Vállalt
3	1	1	1	12	1	0	-2	1
4	2	1	1	12	2	1	-2	0
5	3	0	0	10	2	1	-2	3
6	4	2	2	14	2	1	-2	0

29	Összpontszám:		56				74	
30								
31	Legmagasabb pontszám:		78					
32								
33	A játék nyertese:							
34	Cili							

Rikiki

1.	A pontosvesszővel tagolt forrásállományt beolvassuk. Mentés a használt programnak megfelelően.
2.	Beszúrunk egy üres oszlopot a táblázat elé. Négy játékosnál a maximálisan kiosztható lapok száma 13. Így az <i>A</i> oszlopban 1-től 13-ig, majd csökkenően 1-ig szerepelnek a számok. A sorozatok első két tagját beírva kitöltést alkalmazhatunk, vagy pedig képlettel: az <i>A3</i> cellába 1-et írunk, és: $A4: =A3+1$ $A16: =A15-1$
3.	Beszúrjuk az üres oszlopokat a játékosok adatai mögé (azaz üres oszlopok lesznek: <i>D, G, J, M</i>).
4.	$D3: =HA(B3=C3;10+2*B3;-2*ABS(B3-C3))$ A képlet nemcsak egy játékosnál másolható az összes fordulóra, hanem a cellák helyzetéből adódóan a többi játékoshoz is másolható (azaz a <i>G, J, M</i> oszlopokba is).
5.	$D29: =SZUM(D3:D27)$
6.	Elkészítjük a feliratokat az <i>A31, A33, A35, A37</i> cellákban (pl.: Legmagasabb pontszám, A játék nyertese, Legalacsonyabb pontszám, A játék vesztese). $B32: =MAX(D29;G29;J29;M29)$ $B34: =INDEX(B1:M29;1;HOL.VAN(B32;B29:M29;0)-2)$ A játékosok nevei a <i>B, E, H, K</i> oszlopokban vannak, azaz 2 oszloppal előrébb („balrább”), mint a pontszám, ezért az oszlopindexből 2-t le kell vonni. $B36: =MIN(D29;G29;J29;M29)$ $B38: =INDEX(B1:M29;1;HOL.VAN(B36;B29:M29;0)-2)$
7.	Az alábbi formázásokat kell végrehajtanunk: <ul style="list-style-type: none"> • a játékosok neveit helyezük az adataikat tartalmazó 3-3 oszlop között középre, • a 2. sortól kezdve az adatokat helyezük vízszintesen középre, • az első két sor adatait vastagítsuk meg, • a mintának megfelelően keretezzük egyszeres és dupla vonallal!
8.	Fekvő tájolást, vízszintes és függőleges középre igazítást állítunk be a lapra. Szükség szerint beállítjuk a nagyítás százalékos mértékét.
9.	A kívánt adatokat elhelyezzük az élőfejben és az élőlámban (Nézet/Élőfej és élőláb...)