

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!

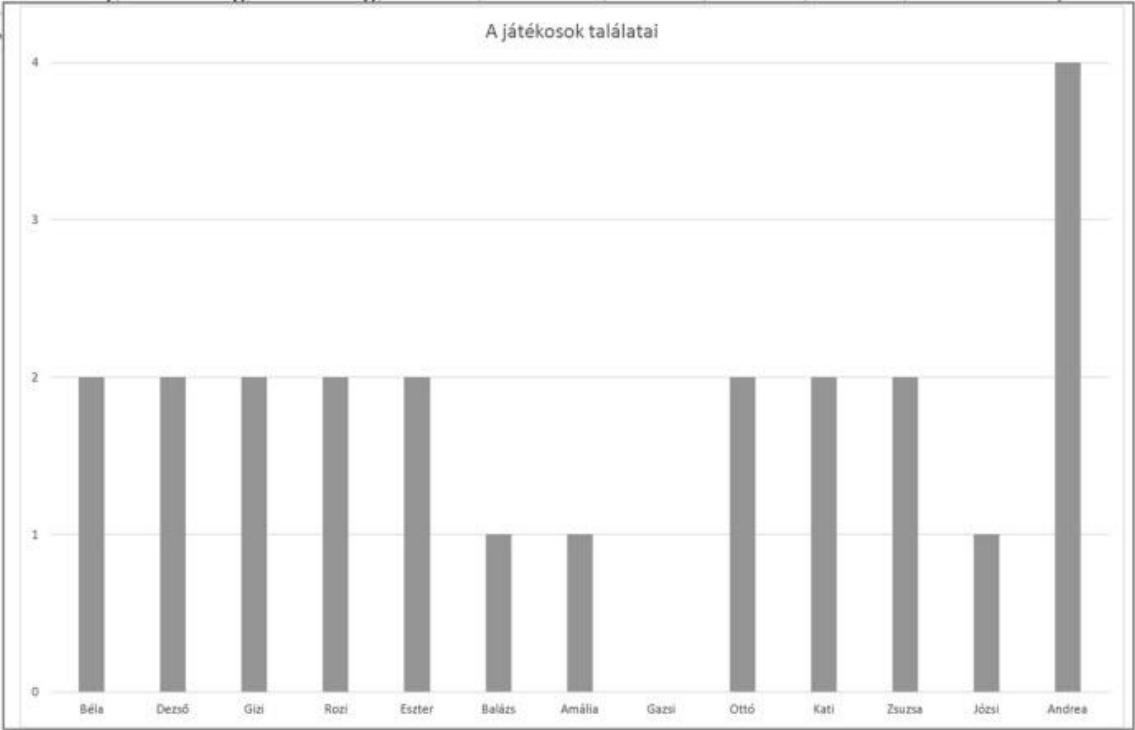
A megoldás során vegye figyelembe a következőket!

- 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.**

Minta:

BLZS[©]

	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			i	i	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									



BLZS[©]

1. Töltse be a tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású *adatok.txt* szöveges állományt a táblázatkezelő program munkalapjára az *A1*-es cellától kezdődően! Munkáját *szerencsepenetek* néven mentse a program alapértelmezett formátumában!

BLZS©

25.10-excel-adatok.txt

Szerkesztés

Megtekintés

H1

B

I

↺

Ab

alapnyeremény

1000

nyerő dobások

név	tippek				találat nyeremény	találat szelvény	összpontérték
Béla	i	i	f	f	0		
Dezső	f	f	i	i	1		
Gizi	i	f	i	f	2		
Rozi	i	f	f	i	3		
Eszter	f	i	f	i	4		
Balázs	i	f	i	i			
Amália	f	i	i	i			
Gazsi	i	i	i	i			
Ottó	f	f	i	i			
Kati	f	i	f	i			
Zsuzsa	f	f	i	i			
Józsi	i	f	i	i			
Andrea	f	f	f	f			

Mentés másként

←

→

⌵

⬆

📁

Rendezés

Új mappa

Ez a gép

Helyi lemez (C:)

pCloud Drive (P:

Mentés másként

< > ☐ ↑ ☐ « 03_e... » 202... » ☐ 🔍 Keresés: 2025.10

Rendezés ☐ Új mappa ☐ ?

Ez a gép

Helyi lemez (C:)

pCloud Drive (P:)

pCloud Drive (P:)

Hálózat

Név	Módosítás dátuma
☐ fotok	2026. 01. 05. 23:26
☒ szerencsepenetek.xlsx	2025. 10. 24. 16:28

Fájlnév: szerencsepenetek.xlsx

Fájl típusa: Excel-munkafüzet (*.xlsx)

Szerzők: Excel-munkafüzet (*.xlsx)

^ Mappák elrejtése

Makróbarát Excel-munkafüzet (*.xlsm)

Bináris Excel-munkafüzet (*.xlsb)

Excel 97–2003-as munkafüzet (*.xls)

CSV UTF-8 (pontosvesszővel tagolt) (*.csv)

XML-adatok (*.xml)

Egy fájlból álló weblap (*.mht;*.mhtml)

Weblap (*.htm;*.html)

BLZS©

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!

B2 =HA(VÉL()>=0,5;"f";"i")

B2 =HA(VÉLETLEN.KÖZÖTT(1;2)=1;"f";"i"))

=VÉLETLEN.KÖZÖTT(1;2)

Függvényargumentumok

VÉLETLEN.KÖZÖTT

Alsó 1 = 1

Felső 2 = 2

= Frissítés

Két adott szám közé eső véletlen számot állít elő.

Felső a felső, egész értékű határérték.

Érték: Frissítés

[Súgó a függvényről](#)

Kész Mégse

=HA(VÉL()>=0,5;"f";"i")

	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1000 pont									
0,5;"f";"i")	i	i	i						

Függvényargumentumok

HA

Logikai_vizsgálat VÉL()>=0,5 = Frissítés

Érték_ha_igaz "f" = "f"

Érték_ha_hamis "i" = "i"

= Frissítés

Ellenőrzi a feltétel megfelelését, és ha a megadott feltétel IGAZ, az egyik értéket adja vissza, ha HAMIS, akkor a másikat.

Logikai_vizsgálat olyan érték vagy kifejezés, amely kiértékeléskor IGAZ vagy HAMIS értéket vesz fel.

Érték: Frissítés

[Súgó a függvényről](#)

Kész Mégse

=Ha+HA(VÉLETLEN.KÖZÖTT(1;2)=1;"f";i)

Függvényargumentumok

HA

Logikai_vizsgálat VÉLETLEN.KÖZÖTT(1;2)=1 = Frissítés

Érték_ha_igaz "f" = "f"

Érték_ha_hamis i =

= Frissítés

Ellenőrzi a feltétel megfelelését, és ha a megadott feltétel IGAZ, az egyik értéket adja vissza, ha HAMIS, akkor a másikat.

Érték_ha_hamis ezt az értéket adja a függvény eredményül, ha a logikai_vizsgálat eredménye HAMIS. Ha elhagyjuk, az eredmény HAMIS lesz.

Érték: Frissítés

[Súgó a függvényről](#)

Kész Mégse

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!

1. VÉLETLEN.KÖZÖTT(1;2) megoldás (Javasolt)

Ez a megoldás logikailag **tisztább**, mert két konkrét egész szám (diszkrét érték) közül választ.

- **Hogyan működik:** Csak két kimenete lehet: 1 vagy 2. Mivel mindkettőnek pontosan 50-50% az esélye, a képlet stabilan fele-fele arányban fogja dobni az "f" és "i" értékeket.
- **Képlet:** =HA(VÉLETLEN.KÖZÖTT(1;2)=1;"f";"i")

2. VÉL() megoldás (Alternatív)

Ez a függvény egy 0 és 1 közötti tizedestörtet generál (folyamatos eloszlás).

- **Hogyan működik:** Elméletileg a $\geq 0,5$ feltétel szintén 50% esélyt ad. Azonban itt van egy elhanyagolható matematikai esély arra, hogy a kerekítések vagy a határértékek miatt a két oldal nem hajszálpontosan egyenlő (bár a gyakorlatban ez nem észrevehető).
- **Képlet:** =HA(VÉL() $\geq 0,5$;"f";"i")

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!

A20 =A5 majd lehúzni A32-ig

A20			
	A	B	C
6	Dezső	f	f
7	Gizi	i	f
8	Rozi	i	f
9	Eszter	f	i
10	Balázs	i	f
11	Amália	f	i
12	Gazsi	i	i
13	Ottó	f	f
14	Kati	f	i
15	Zsuzsa	f	f
16	Józsi	i	f
17	Andrea	f	f
18			
19			
20	Béla	1	1
21	Dezső	0	0

3. 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!

$$B20 = \text{HA}(B\$2=B5;1;0)$$

=HA(B\$2=B5;1;0)

	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Függvényargumentumok									
HA									
Logikai_vizsgálat	B\$2=B5								
Érték_ha_igaz	1								
Érték_ha_hamis	0								
Ellenőrzi a feltétel megfelelését, és ha a megadott feltétel IGAZ, az egyik értéket adja vissza, ha HAMIS, akkor a másikat.									
Logikai_vizsgálat	olyan érték vagy kifejezés, amely kiértékeléskor IGAZ vagy HAMIS értéket vesz fel.								
Érték:	1								
Súgó a függvényről									
Kész									
Mégse									

B20	A	B	C	D	E
1	alapnyeremény	1000 pont			
2	nyerő dobások	i	i	f	i
3					
4	név	tippek			
5	Béla	i	i	f	f
6	Dezső	f	f	i	i
7	Gizi	i	f	i	f
8	Rozi	i	f	f	i
9	Eszter	f	i	f	i
10	Balázs	i	f	i	i
11	Amália	f	i	i	i
12	Gazsi	i	i	i	i
13	Ottó	f	f	i	i
14	Kati	f	i	f	i
15	Zsuzsa	f	f	i	i
16	Józsi	i	f	i	i
17	Andrea	f	f	f	f
18					
19					
20	Béla	1	1	1	0
21	Dezső	0	0	0	1
22	Gizi	1	0	0	0
23	Rozi	1	0	1	1
24	Eszter	0	1	1	1
25	Balázs	1	0	0	1
26	Amália	0	1	0	1
27	Gazsi	1	1	0	1
28	Ottó	0	0	0	1
29	Kati	0	1	1	1
30	Zsuzsa	0	0	0	1
31	Józsi	1	0	0	1
32	Andrea	0	0	1	0

BLZS[©]

BLZS[©]

F5		=SZUM(B20:E20)				
	A	B	C	D	E	F
1	alapnyeremény	1000 pont				
2	nyerő dobások	i	f	i	i	
3						
4	név	tippek				találat
5	Béla	i	i	f	f	1
6	Dezső	f	f	i	i	3
7	Gizi	i	f	i	f	3
8	Rozi	i	f	f	i	3
9	Eszter	f	i	f	i	1
10	Balázs	i	f	i	i	4
11	Amália	f	i	i	i	2
12	Gazsi	i	i	i	i	3
13	Ottó	f	f	i	i	3
14	Kati	f	i	f	i	1
15	Zsuzsa	f	f	i	i	3
16	Józsi	i	f	i	i	4
17	Andrea	f	f	f	f	1
18						
19						
20	Béla	1	0	0	0	
21	Dezső	0	1	1	1	

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.

$$G5 = \$B\$1 * F5$$

B1				
	A	B	C	
1	alapnyeremény	1000 pont		

G5							
	A	B	C	D	E	F	G
1	alapnyeremény	1000 pont					
2	nyerő dobások	i	f	i	i		
3							
4	név	tippek				találat	nyeremény
5	Béla	i	i	f	f	1	1000 pont
6	Dezső	f	f	i	i	3	3000 pont
7	Gizi	i	f	i	f	3	3000 pont
8	Rozi	i	f	f	i	3	3000 pont
9	Eszter	f	i	f	i	1	1000 pont
10	Balázs	i	f	i	i	4	4000 pont
11	Amália	f	i	i	i	2	2000 pont
12	Gazsi	i	i	i	i	3	3000 pont
13	Ottó	f	f	i	i	3	3000 pont
14	Kati	f	i	f	i	1	1000 pont
15	Zsuzsa	f	f	i	i	3	3000 pont
16	Józsi	i	f	i	i	4	4000 pont
17	Andrea	f	f	f	f	1	1000 pont

6. A J5:J9 tartomány celláiban másolható képlettel határozza meg az I5:I9 cellákban lévő találatszámokhoz tartozó szelvények számát!

BLZS©

J5 =DARABTELI(\$F\$5:\$F\$17;I5)

Screenshot of an Excel spreadsheet showing a lottery results table and the DARABTELI function dialog box.

The spreadsheet data (rows 1-23):

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
1	alapnyeremény	1000 pont										
2	nyerő dobások	i	f	i	i							
3												
4	név	tippek					találat	nyeremény		találat	szelvény	összpontérték
5	Béla	i	i	f	f	1	1000 pont		0	\$F\$17;I5		
6	Dezső	f	f	i	i	3	3000 pont		1	4	4000 pont	
7	Gizi	i	f	i	f	3	3000 pont		2	1	2000 pont	
8	Rozi	i	f	f	i	3	3000 pont		3	6	18000 pont	
9	Eszter	f	i	f	i	1	1000 pont		4	2	8000 pont	
10	Balázs	i										
11	Amália	f										
12	Gazsi	i										
13	Ottó	f										
14	Kati	f										
15	Zsuzsa	f										
16	Józsi	i										
17	Andrea	f										
18												
19												
20	Béla		1									
21	Dezső		0									
22	Gizi		1									
23	Rozi		1									

The DARABTELI function dialog box is open, showing the following arguments:

- DARABTELI**
- Tartomány**: \$F\$5:\$F\$17 (Range: {1;3;3;3;1;4;2;3;3;1;3;4;1})
- Kritérium**: I5 (Criteria: 0)
- Érték**: 0

The dialog box also includes a description: "Egy tartományban összeszámolja azokat a nem üres cellákat, amelyek eleget tesznek a megadott feltételeknek." and a note: "Tartomány az a cellatartomány, amelyben a nem üres cellákat meg kell számolni."

Buttons: Kész, Mégse

BLZS©

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!

K5 =HA(J5>0;\$B\$1*I5*J5;"")

K5 =HA(\$B\$1*I5*J5=0; ""; \$B\$1*I5*J5)

=HA(J5>0;\$B\$1*I5*J5;"")									
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1000 pont									
f	i	i	i						
tippek				találat	nyeremény		találat	szelvény	összpontérték
i	i	f	f	1	1000 pont		0	0	I5*J5;"")
f	f	i	i	3	3000 pont		1	4	4000 pont
i	f	i	f	1	1000 pont		2	2	4000 pont
i	f	f	i	1	1000 pont		3	6	18000 pont
f	i	f	i	3	3000 pont		4	1	4000 pont

Függvényargumentumok

HA

Logikai_vizsgálat = IGAZ

Érték_ha_igaz = ""

Érték_ha_hamis = 0

= ""

Ellenőrzi a feltétel megfelelését, és ha a megadott feltétel IGAZ, az egyik értéket adja vissza, ha HAMIS, akkor a másikat.

Logikai_vizsgálat olyan érték vagy kifejezés, amely kiértékeléskor IGAZ vagy HAMIS értéket vesz fel.

Érték:

[Súgó a függvényről](#)

Kész Mégse

Függvényargumentumok

HA

Logikai_vizsgálat = HAMIS

Érték_ha_igaz = 0

Érték_ha_hamis = ""

= ""

Ellenőrzi a feltétel megfelelését, és ha a megadott feltétel IGAZ, az egyik értéket adja vissza, ha HAMIS, akkor a másikat.

Logikai_vizsgálat olyan érték vagy kifejezés, amely kiértékeléskor IGAZ vagy HAMIS értéket vesz fel.

Érték:

[Súgó a függvényről](#)

Kész Mégse

7. A K5:K9 tartomány celláiban másolható képlettel határozza meg az egyes találat számokhoz tartozó nyeremények összesített pontértékét! Ha nincs olyan szelvény, amely az adott találat számot érte el, akkor a cella üresen jelenjen meg!

Miért az első megoldás a nyerő?

- Egyszerűség és hatékonyság:** Ez a képlet közvetlenül azt vizsgálja, amit a feladat kér: van-e olyan szelvény, amely az adott találat számot érte el (`J5>0`). Ha nincs (tehát 0 szelvény van), azonnal az üres értéket (`""`) adja vissza.
- Kevesebb számítás:** A második megoldásban az Excelnek először el kell végeznie a teljes szorzást (`$B$1*I5*J5`) csak azért, hogy megnézzze, az eredmény nulla-e. Az első megoldásnál ha a `J5` értéke 0, a szorzást már el sem végzi a program.
- Tisztább logika:** A feladat szövege szerint: "Ha nincs olyan szelvény... akkor a cella üresen jelenjen meg!". A szelvények számát a **J oszlop** tartalmazza, így logikailag a `J5>0` vizsgálata felel meg legpontosabban az utasításnak.

K5 =HA(J5>0;\$B\$1*I5*J5;"")

K5 =HA(\$B\$1*I5*J5=0; ""; \$B\$1*I5*J5)

A két képlet összehasonlítása

Szempont	=HA(J5>0; \$B\$1*I5*J5; "")	=HA(\$B\$1*I5*J5=0; ""; \$B\$1*I5*J5)
Logika	A szelvények darabszámát nézi.	A végeredményt nézi.
Hossz	Rövidebb, könnyebben átlátható.	Hosszabb, kétszer szerepel benne a szorzás.
Hibalehetőség	Kisebb (kevesebb karakter).	Nagyobb (a szorzást kétszer kell hibátlanul beírni).
Szakmai ítélet	Javasolt megoldás	Működik, de feleslegesen bonyolult.

8. Készítsen diagramot a játékosok nevének és találataik számának felhasználásával a minta és a következő utasítások szerint!

BLZS©

- 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!

Fájl	Kezdőlap	Beszűrés	Rajz	Lapelrendezés	Képletek	Adatok	Véleményezés	Nézet	Súgó	ABBY FineReader 12	T
Diagram-összetevő hozzáadása	Kész elrendezés	Más színek	Diagramstílusok	Sor/oszlop váltása							
Diagram 2											
1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
2	alapnyeremény	1000 pont									
3	nyerő dobások	i	f	f	f						
4	név		tippek			találat	nyeremény		találat	szelv	
5	Béla	i	i	f	f	3	3000 pont		0		
6	Dezso	f	f	i	i	1	1000 pont		1		
7	Gizi	i	f	i	f	3	3000 pont		2		
8	Rozi	i	f	f	i	3	3000 pont		3		
9	Eszter	f	i	f	i	1	1000 pont				
10	Balázs	i	f	i	i	2	2000 pont				
11	Amália	f	i	i	i	0	0 pont				
12	Gazsi	i	i	i	i	1	1000 pont				
13	Ottó	f	f	i	i	1	1000 pont				
14	Kati	f	i								
15	Zsuzsa	f	f								
16	Jócsi	i	f								
17	Andrea	f	f								
18											
19											
20	Béla	1	0								
21	Dezso	0	1								
22	Gizi	1	1								
23	Rozi	1	1								
24	Eszter	0	0								
25	Balázs	1	1								
26	Amália	0	0								
27	Gazsi	1	0								
28	Ottó	0	1								
29	Kati	0	0								
30	Zsuzsa	0	0								
31	Jócsi	0	0								
32	Andrea	0	0								

Kivágás

Másolás

Beillesztés beállításai:

Stílushoz igazítás

Betűtípus...

Más diagramtípus...

Mentés sablonként...

Adatok kijelölése...

Diagram áthelyezése...

Térbeli forgatás...

Csoportosítás

Előrehozás

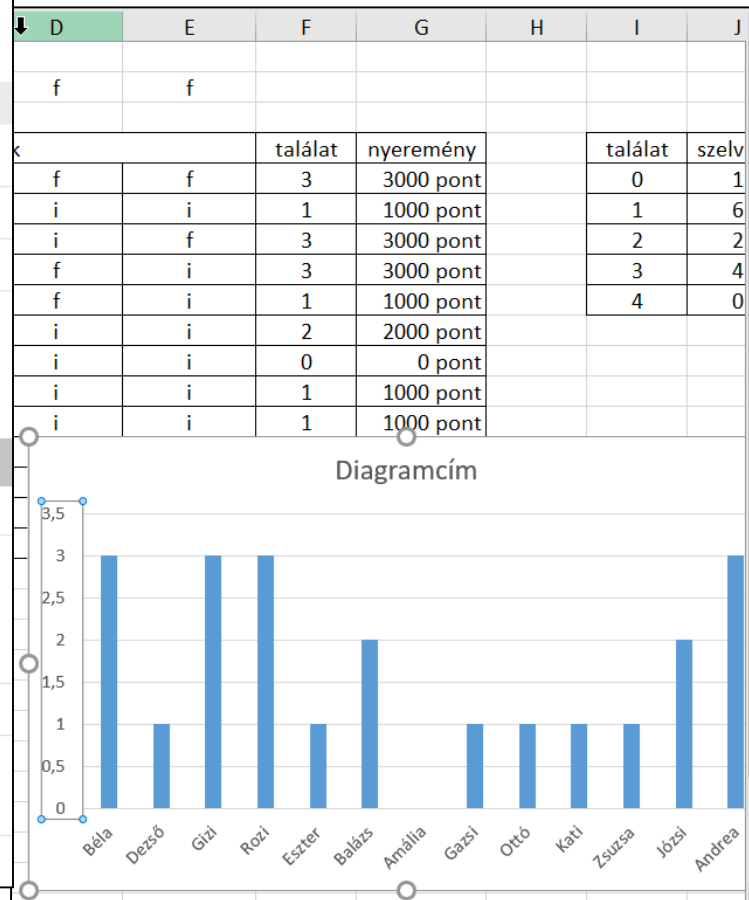
Hátraküldés

Makró-hozzárendelés...

Helyettesítő szöveg szerkesztése...

Diagramterület formázása...

Kimutatásdiagram beállításai...



Tengely formázása

Tengely beállításai Szövegbeállítások

Tengely beállításai

Határok

Minimum 0,0 Automatikuss

Maximum 3,5 Automatikuss

Egység

Fő lépték 0,5 Automatikuss

Kis lépték 0,1 Automatikuss

Vízszintes tengely metszéspontja

☒ Automatikuss

☐ Ezen értéknél 0,0

☐ Legnagyobb értéknél

Nagyságrend Nincs

☐ Nagyságrend kiírása a diagramon

☐ Logaritmus skála Alapja 10

☐ Értékek fordított sorrendben

Osztásközök

BLZS©

9. Formázza meg a táblázatot a következők szerint!

BLZS©

- 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!

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											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20	Réla	1	0								
21	Kivágás	0	1								
22	Másolás	1	1								
23	Beillesztés beállításai:	1	1								
24	Beillesztés	0	0								
25	Beillesztés	1	1								
26	Beillesztés	0	0								
27	Beillesztés	1	0								
28	Beillesztés	0	1								
29	Beillesztés	0	0								
30	Beillesztés	0	1								
31	Beillesztés	1	1								
32	Beillesztés	0	1								
33	Beillesztés										
34	Beillesztés										
35	Beillesztés										
36	Beillesztés										
37	Beillesztés										
38	Beillesztés										
39	Beillesztés										
40	Beillesztés										
41	Beillesztés										
42	Beillesztés										
43	Beillesztés										
44	Beillesztés										
45	Beillesztés										
46	Beillesztés										
47	Beillesztés										
48	Beillesztés										
49	Beillesztés										
50	Beillesztés										
51	Beillesztés										
52	Beillesztés										
53	Beillesztés										
54	Beillesztés										
55	Beillesztés										
56	Beillesztés										
57	Beillesztés										
58	Beillesztés										
59	Beillesztés										
60	Beillesztés										
61	Beillesztés										
62	Beillesztés										
63	Beillesztés										
64	Beillesztés										
65	Beillesztés										
66	Beillesztés										
67	Beillesztés										
68	Beillesztés										
69	Beillesztés										
70	Beillesztés										
71	Beillesztés										
72	Beillesztés										
73	Beillesztés										
74	Beillesztés										
75	Beillesztés										
76	Beillesztés										
77	Beillesztés										
78	Beillesztés										
79	Beillesztés										
80	Beillesztés										
81	Beillesztés										
82	Beillesztés										
83	Beillesztés										
84	Beillesztés										
85	Beillesztés										
86	Beillesztés										
87	Beillesztés										
88	Beillesztés										
89	Beillesztés										
90	Beillesztés										
91	Beillesztés										
92	Beillesztés										
93	Beillesztés										
94	Beillesztés										
95	Beillesztés										
96	Beillesztés										
97	Beillesztés										
98	Beillesztés										
99	Beillesztés										
100	Beillesztés										

BLZS©