

Esercitazione: Distinzione tra SE, SE Annidato e Uso delle Funzioni CONTA.SE, SOMMA.SE, CONTA.PIÙ.SE

Obiettivi dell'esercitazione

1. Comprendere quando utilizzare la funzione SE e quando optare per SE annidato.
2. Riconoscere l'utilità delle funzioni CONTA.SE, SOMMA.SE e CONTA.PIÙ.SE per il calcolo di dati specifici.
3. Saper combinare le funzioni per creare report utili per l'analisi dei dati.

Prerequisiti

- Comprendere le basi delle funzioni SE e SE annidato.
- Avere familiarità con CONTA.SE, SOMMA.SE, e CONTA.PIÙ.SE.
- Aver compreso l'uso della formula [AND](#) e della formula [OR](#)

Torneo di Videogiochi della Classe

Immagina che nella tua scuola si sia tenuto un torneo di videogiochi, e tu sei incaricato di preparare un report con i risultati e alcune statistiche interessanti. Hai i dati delle partite in un foglio di Google Sheets con le informazioni su ogni giocatore, il loro punteggio finale e alcuni dettagli aggiuntivi.

1. CREARE UN NUOVO FILE **GOOGLE FOGLI**, rinominarlo con **vostroCognome_01-09_SE-SEAnnidato-CONTASE-SOMMASE-CONTAPiùSE**.
2. Spostarlo nella cartella che avete creato su GDrive: **home -> informatica -> primoAnno -> googleFogli**. Ricopia i dati mostrati in figura per le celle **A1:C31 (Nome, Punteggio, Gioco)**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Nome	Punteggio	Gioco	Giudizio Partita	STATISTICHE GIOCATORI							
2	Alex	2500	Minecraft	Buona partita	Livello	Numero Giocatori	Numero Giocatori Maschi	Numero Giocatori Femmine				
3	Bea	4200	Fortnite	Super partita	Principiante	1	0	1				
4	Carlo	3100	Minecraft	Ottima partita	Intermedio	4	3	1				
5	Dina	2900	Mario Kart	Buona partita	Avanzato	2	0	2				
6	Bea	5000	Fortnite	Super partita	CLASSIFICA GIOCATORI							
7	Bea	3800	Mario Kart	Ottima partita	Giocatori	Genere	Somma punteggi	Totale Partite Giocate	Punteggio medio	Livello Esperienza	Giudizio Avanzato	
8	Carlo	2700	Minecraft	Buona partita	Alex	M	15700	5	3140,00	Intermedio	Esperto in Crescita	
9	Carlo	4600	Fortnite	Super partita	Bea	F	24600	6	4100,00	Avanzato	Campione Esperto	
10	Valeria	3400	Mario Kart	Ottima partita	Carlo	M	21100	6	3516,67	Intermedio	Esperto in Crescita	
11	Ugo	2900	Minecraft	Buona partita	Dina	F	4900	2	2450,00	Principiante	Giocatore Promettente	
12	Bea	4800	Fortnite	Super partita	Olivia	F	11300	3	3766,67	Intermedio	Esperto in Crescita	
13	Olivia	3100	Mario Kart	Ottima partita	Valeria	F	12400	3	4133,33	Avanzato	Campione Esperto	
14	Bea	2300	Minecraft	Buona partita	Ugo	M	16900	5	3380,00	Intermedio	Esperto in Crescita	
15	Ugo	5100	Fortnite	Super partita								
16	Alex	3600	Mario Kart	Ottima partita								
17	Dina	2000	Minecraft	Poteva andare meglio								
18	Bea	4500	Fortnite	Super partita								
19	Olivia	3200	Mario Kart	Ottima partita								
20	Ugo	2500	Minecraft	Buona partita								
21	Valeria	4700	Fortnite	Super partita								
22	Ugo	2800	Mario Kart	Buona partita								
23	Ugo	3600	Minecraft	Ottima partita								
24	Carlo	4400	Fortnite	Super partita								
25	Carlo	2400	Mario Kart	Buona partita								
26	Alex	3800	Minecraft	Ottima partita								
27	Valeria	4300	Fortnite	Super partita								
28	Alex	2100	Mario Kart	Buona partita								
29	Carlo	3900	Minecraft	Ottima partita								
30	Olivia	5000	Fortnite	Super partita								
31	Alex	3700	Mario Kart	Ottima partita								
32												
33												

3. Per la colonna **"Giudizio partita"** inserisci la formula per calcolare la partita:
 1. Super partita" per chi ha più di 4000 punti
 2. "Ottima partita" per chi ha più di 3000 punti
 3. "Buona partita" per chi ha più di 2000 punti
 4. "Poteva andare meglio" per chi ha meno di 2000 puntiChe formula usi per mostrare i giudizi in base ai punti?
4. Calcola le statistiche per la tabella **"CLASSIFICA GIOCATORI"**
 1. la colonna **Somma punteggi** deve mostrare la somma di tutti i punteggi fatti da un particolare giocatore. Usa i riferimenti assoluti in modo corretto in modo da trascinare la formula dalla cella H8 alla cella H14 (attenzione, per

il nome fare riferimento alla colonna Giocatori celle F8, F9 etc.)

2. la colonna **Totale partite giocate** deve mostrare quante partita ha giocato un particolare giocatore. Usa i riferimenti assoluti in modo corretto in modo da trascinare la formula dalla cella I8 alla cella I14
3. la colonna **Punteggio Medio** deve contenere la media dei punti ottenuti tra tutte le partite da un particolare giocatore.
4. la colonna **Livello Esperienza** deve mostrare il livello di esperienza del particolare giocatore secondo i seguenti criteri:
 1. "Avanzato" se punteggio medio maggiore di 4000 punti
 2. "Intermedio" se punteggio medio maggiore di 3000 punti
 3. "Principiante" se punteggio medio inferiore o uguale a 3000 punti
5. la colonna "Giudizio Avanzato" deve mostrare una classificazione avanzata per ogni giocatore basata non solo sul **Punteggio**, ma anche sul **Livello di Esperienza**. Il sistema di classificazione è il seguente:
 1. **Campione Esperto**: Punteggio superiore a 4000 e Livello di Esperienza "Avanzato".
 2. **Esperto in Crescita**: Punteggio tra 3000 e 4000 e Livello di Esperienza "Intermedio" o "Avanzato".
 3. **Giocatore Promettente**: Punteggio tra 2000 e 2999 indipendentemente dal livello di esperienza.
 4. **Principiante**: Punteggio inferiore a 2000.

Suggerimento: Questa formula verifica le condizioni in modo sequenziale:

- **Prima condizione**: Se il punteggio è superiore a 4000 e il livello di esperienza è "Avanzato", il giocatore è un "Campione Esperto".
- **Seconda condizione**: Se il punteggio è tra 3000 e 4000 e il livello è "Intermedio" o "Avanzato", il giocatore è un "Esperto in Crescita".
- **Terza condizione**: Se il punteggio è tra 2000 e 2999, il giocatore è un "Giocatore Promettente".
- **Condizione finale**: Se nessuna delle condizioni è soddisfatta (ovvero il punteggio è inferiore a 2000), il giocatore è classificato come "Principiante".

5. Calcola le statistiche per la tabella **Tabella Statistiche Giocatori**

1. Per ciascun livello di esperienza (Principiante, Intermedio, Avanzato), conta quanti giocatori ci sono. Questo aiuterà a capire la distribuzione dei livelli di abilità.
 1. Inserisci la formula necessaria nella cella G3.
 2. Trascinala in G4 e G5. Usi un riferimento assoluto o relativo?
2. Conta quanti giocatori maschi e quante giocatrici femmine ci sono per ciascun livello di esperienza ("Principiante", "Intermedio", "Avanzato").
 1. Per esempio, nella cella H3 devi calcolare il numero di giocatori maschi che hanno livello di esperienza principiante.
 2. Scrivi le formule in H3 e I3 in modo da poterle trascinare in H4,H5 e I4,I5 mantenendo i riferimenti agli intervalli delle celle corretti (Dovrai solo modificare le condizioni)

6. Calcola le statistiche per la tabella **Punteggi medi per livello e genere**

Formatta il foglio di calcolo in modo simile a come mostrato in figura usando Formato => colori alternati.