

Oddajte datoteki `ImePriimek.xlsx`, ki naj vsebuje dve tabeli, vsako na svojem listu. Poleg navodil si pomagajte tudi s priloženima slikama. Na prvi sliki sta stolpca z japonskim imenom in klasifikacijo zaradi preglednosti skrita. Svoje delo shranite v `xlsx` datoteko: če shranite samo kot CSV, se bodo izgubile informacije o formulah. **Tabel ni treba oblikovati.**

1. [4 točke] Pravilno uvozite podatke iz prave datoteke:

- `podatki-sl.csv`, če uporabljate slovenske nastavitve za Excel. Števila so zapisana z *decimalnimi vejicami*, podatki pa so ločeni s *podpičjem*.
- `podatki-en.csv`, če uporabljate angleške nastavitve za Excel. Števila so zapisana z *decimalnimi pikami*, podatki pa so ločeni z *vejico*.

Obe datoteka sta shranjeni v UTF8 kodiranju. Če boste uvozili napačno datoteko, bo verjetno Excel pobrisal decimalno vejico ali piko; preverite, ali je višina prvega pokemona 0.7 (prav) ali 70 (narobe).

2. [6 točk] Ocenimo primernost nove formule za potencial pokemona:

$$\text{Potencial} = \text{Napad}^{1,5} + \text{Obramba}^{1,5} + \text{HP}^{0,5} + \text{Hitrost}^{1,5}.$$

Nad tabelo dodajte vrstico z eksponenti: 1, 5 (ali 1.5) v celicah nad stolpcema Napad in Obramba in 0, 5 (ali 0.5) v celicah nad stolpcema HP in Hitrost. Na desni dodajte stolpec s potencialom izračunanim po tej formuli; rezultate *zaokrožite*.

3. [4 točke] S pogojnim oblikovanjem z rumeno označite potenciale, ki so vsaj 2000.
4. [6 točk] Naredite nov list in ga poimenujte "Vrtilna". Nanj postavite vrtilno tabelo, ki prikazuje povprečen napad za pokemone glede na njihov tip. Primarni tip naj bo v vrsticah, sekundarni tip pa v stolpcih.

Vir podatkov:

- <https://www.kaggle.com/datasets/rounakbanik/pokemon>,
- <http://serebii.net/>.

	1,5	1,5			0,5	0,5						
Ime	Napad	Obramba	Višina (m)	Masa (kg)	HP	Hitrost	Tip 1	Tip 2	Genera	Lege	Potencial	
Bulbasaur	49	49	0,7	6,9	45	45	grass	poison	1	0	699	
Ivysaur	62	63	1	13	60	60	grass	poison	1	0	1004	
Venusaur	100	123	2	100	80	80	grass	poison	1	0	2382	
Charmander	52	43	0,6	8,5	39	65	fire		1	0	671	
Charmeleon	64	58	1,1	19	58	80	fire		1	0	970	
Charizard	104	78	1,7	90,5	78	100	fire	flying	1	0	1768	
Squirtle	48	65	0,5	9	44	43	water		1	0	870	
Wartortle	63	80	1	22,5	59	58	water		1	0	1231	
Blastoise	103	120	1,6	85,5	79	78	water		1	0	2378	
Caterpie	30	35	0,3	2,9	45	45	bug		1	0	385	
Metapod	20	55	0,7	9,9	50	30	bug		1	0	510	
Butterfree	45	50	1,1	32	60	70	bug	flying	1	0	672	
Weedle	35	30	0,3	3,2	40	50	bug	poison	1	0	385	
Kakuna	25	50	0,6	10	45	35	bug	poison	1	0	491	
Beedrill	150	40	1	29,5	65	145	bug	poison	1	0	2110	
Pidgey	45	40	0,3	1,8	40	56	normal	flying	1	0	569	
Pidgeotto	60	55	1,1	30	63	71	normal	flying	1	0	889	
Pidgeot	80	80	1,5	39,5	83	121	normal	flying	1	0	1451	
Rattata	56	35			30	72	normal	dark	1	0	640	
Raticate	71	70			75	77	normal	dark	1	0	1201	
Spearow	60	30	0,3	2	40	70	normal	flying	1	0	644	
Fearow	90	65	1,2	38	65	100	normal	flying	1	0	1396	
Ekans	60	44	2	6,9	35	55	poison		1	0	770	
Arbok	95	69	3,5	65	60	80	poison		1	0	1516	
Pikachu	55	40	0,4	6	35	90	electric		1	0	676	
Raichu	85	50			60	110	electric	electric	1	0	1155	

Povprečen napad	Column Labels																	
Row Labels	bug	dark	dragon	electric	fairy	fighting	fire	flying	ghost	grass	ground	ice	normal	poison	psychic	rock	steel	water
bug	53			69	50	154	73	64	90	76	45			66		60	121	63
dark	84		89			83	75	92	85			108			73		105	
dragon	89			150		93	120	142			108	120			115			
electric	70			85	87			90	65				47				66	
fairy	64							45										
fighting	97	124						92				132			70		145	
fire	77	115	78			107	30	93			90	54	59		69	50	90	110
flying	100		50															
ghost	72	92	120		90		42	65		95	65			50				
grass	69	95			61	109		56	107	103	109	97		70	73		108	
ground	100	90	85	66			80	105	99		78	88			55	118	135	
ice	77							70	80		93				40			60
normal	77		56	60		41	100	76		80	56				89			85
poison	70	50	82	75			84	54	72		97			93				59
psychic	58				50	165	100	63	137	100							137	
rock	101	110	164	105		105	129		122	61	81	68		53	75		50	75
steel	78			120		93	90		91	113		125			81	100		
water	72	55	124	108	48	55	84		61	50	50	82	83		68	79	83	86