

### 3. Vetélkedő

Szomszéd város Fő Gimnáziumában informatikai vetélkedőt szerveztek, amelyen összesen hat feladatot kellett megoldani. A résztvevők minden feladatot egyszerre kaptak meg, a megoldást tetszőleges sorrendben készíthették el a rendelkezésre álló kevesebb, mint 1 óra alatt. A versenyzők az elkészült megoldást azonnal beadták. Ha a zsűri helyesnek találta azokat, feljegyezte a beadás időpontját. A verseny végén azok a cellák maradtak üresen, amelyekre az adott csapat nem tudott helyes megoldást adni.

A megoldás során vegye figyelembe a következőket:

- A megoldás során a Joszloptól jobbra végezhet segédszámitásokat.
- Amennyiben lehetséges, a megoldás során képletet, függvényt, hivatkozást használjon.
- Ha egy részfeladatban fel akarja használni egy korábbi részfeladat eredményét, de azt nem sikerült teljesen megoldania, használja a megoldását úgy, ahogy van, vagy írja be a valószínűnek tartott adatokat! Így ugyanis pontokat kaphat erre a részfeladatra is.

1. Nyissa meg táblázatkezelő program segítségével a *fo.txt* tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású adatfájlt úgy, hogy az első érték az *A1*-es cellába kerüljön! Mentse a táblázatot *vetelkedő* néven a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában!
2. Szűrjon be egy sort az adatok fölé, majd töltse ki a minta alapján!
3. A *Befejezési idő* oszlopában határozza meg, hogy az egyes csapatok mikor adták be az utolsó megoldásukat!
4. A *Megoldásszám* sorban számítsa ki, hogy az egyes feladatokat hány csapat oldotta meg sikeresen!
5. A feladatokat a zsűri nehézségüknek megfelelő pontszámmal látta el, ami a *Szétosztható* sorban olvasható. Ezeket a pontokat az adott feladatot sikeresen megoldók között egyenlően osztják szét. Tehát ha a 100 pontot éró 4. feladatot 5 csapat oldotta meg, akkor a 4. feladatban elérhető pontszám 20 lesz. Az *Elérhető* sorban az előbbi leírás alapján számítsa ki a feladatok egészre kerekített, egy csapatra jutó pontszámai!
6. A *Pontszám* oszlopban az *Elérhető* sorának felhasználásával számítsa ki, hogy az egyes csapatok hány pontot szereztek!
7. A versenyen nem csupán a végső pontszám szerinti legjobb csapatot díjazzák, hanem az egyes feladatok legelső helyes megoldóit is. A *Legelső megoldás* sorban feladatonként adja meg, mikor született a legelső helyes megoldás! A *Különdíjas* sorban hibamentesen másolható képlet segítségével határozza meg, hogy melyik csapaté a leggyorsabb megoldásért járó különdíj!
8. Az adatok rendezésével állítsa elő a végső sorrendet! A legmagasabb pontszámot elérő csapat kerüljön a legelső sorba! Azonos pontszám esetén az kerüljön előrébb, amelyik csapat hamarabb adta be az utolsó helyes megoldást!
9. Az időadatokat tartalmazó cellákat állítsa be a mintán látható formátumnak megfelelően!
10. Az adatokat tartalmazó területek külső szegélyét állítsa dupla vonalakra, a belső szegélyeket pedig vékonyra! minden oszlop legyen azonos szélességű, az elsőt kivéve!
11. A számításokat tartalmazó cellákat formázza dőltre! A táblázat többi formai jellemzőjét állítsa be a mintának megfelelően!
12. Készítsen a mintának megfelelő diagramot! A diagram szélessége egyezzen meg a felette található táblázatrész szélességével!

30 pont

**Minta a Vetélkedő feladathoz:**

	<b>Feladat 1</b>	<b>Feladat 2</b>	<b>Feladat 3</b>	<b>Feladat 4</b>	<b>Feladat 5</b>	<b>Feladat 6</b>	<b>Befejezési idő</b>	<b>Pontszám</b>
<b>Szétosztható</b>	50 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont	<b>94 pont</b>
<b>Elérhető</b>	<b>6 pont</b>	<b>17 pont</b>	<b>17 pont</b>	<b>14 pont</b>	<b>20 pont</b>	<b>20 pont</b>		

<b>Kockák</b>	15 p 34 mp	42 p 26 mp	2 p 41 mp	14 p 38 mp	33 p 55 mp	16 p 50 mp	42 p 26 mp	<b>94 pont</b>
<b>Solvers</b>	3 p 49 mp	19 p 25 mp	58 p 00 mp	33 p 48 mp	7 p 45 mp	30 p 48 mp	58 p 00 mp	<b>94 pont</b>
<b>Ex-Cell</b>	51 p 06 mp	8 p 30 mp	17 p 40 mp	56 p 23 mp	26 p 33 mp	56 p 23 mp	77 pont	
<b>Hódítók</b>	8 p 42 mp	3 p 23 mp	14 p 46 mp	42 p 31 mp	3 p 21 mp	42 p 31 mp	74 pont	
<b>Yessssssss</b>	43 p 31 mp	38 p 09 mp	15 p 09 mp	47 p 44 mp	31 p 46 mp	47 p 44 mp	74 pont	
<b>WoW</b>	12 p 33 mp	35 p 12 mp	18 p 18 mp	18 p 18 mp	14 p 14 mp	35 p 12 mp	57 pont	
<b>Runtime terror</b>	36 p 30 mp		33 p 45 mp		54 p 01 mp	54 p 01 mp	43 pont	
<b>Lúúúzerek</b>	9 p 16 mp	36 p 00 mp		37 p 01 mp		37 p 01 mp	37 pont	

	<b>Megoldásszám</b>	<b>Legelső megoldás</b>	<b>Különdíjas</b>	<b>Solvers</b>	<b>Hódítók</b>	<b>Kockák</b>	<b>Solvers</b>	<b>Hódítók</b>

