

b. Snooker**9 pont**

A snooker a biliárd egy másik elterjedt változata. A játék során a fehér golyóval a színes golyókat kell lelökni úgy, hogy amíg van piros színű golyó az asztalon, addig egy piros golyó elrakása után egy másik színű golyót kell lelökni. A lelökött piros golyó nem kerül vissza az asztalra, a másik színű golyó mindaddig igen, amíg van piros golyó az asztalon. Az utolsó piros (p) golyó és az azt követő másik színű golyó elrakása után sorrendben a sárga (s), a zöld (z), a barna (b), a kék (k), a rózsaszín (r) és végül a fekete (f) golyó lelökése következik. A különböző színű golyók különböző pontszámot érnek.

A feladatban két játékos által lelökött biliárdgolyók színeinek kezdőbetűiből álló karaktersorozat alapján kell a lelökött golyók számát és az elért pontszámokat meghatározni.

A megoldás során vegye figyelembe a következőket:

- *A megoldás során képletet, függvényt, hivatkozást használjon, hogy az alapadatok módosítása esetén is a kívánt eredményeket kapja!*
- *Segédszámításokat a munkalap **K** oszlopától végezhet.*
- *Ha egy részfeladatban fel akarja használni egy korábbi részfeladat eredményét, de azt nem sikerült teljesen megoldania, használja a megoldását úgy, ahogy van, vagy írjon be valószínűnek tartott adatokat! Így ugyanis pontokat kaphat erre a részfeladatra is.*

1. Töltse be a `pontok.txt` tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású adatfájlt úgy, hogy az adatok elhelyezése az **A** oszlopban és az **I.** sorban kezdődjön! Mentse a táblázatot `snooker` néven a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában!
2. A **B3:C36** tartományban megfelelő függvény alkalmazásával bontsa karakterekre a két játékos által lelökött biliárdgolyók színeinek kezdőbetűiből álló karaktersorozatokat! A **B3** cellába írt képlet olyan hivatkozásokat tartalmazzon, amelyekkel a függvényt másolva az eredmény helyes lesz a **B3:C36** tartomány minden cellájában!
3. A **H3:I9** tartományban megfelelő függvény alkalmazásával határozza meg az egyes színekből lelökött golyók számát! A **H3** cellába írt képlet olyan hivatkozásokat tartalmazzon, amelyekkel a függvényt másolva az eredmény helyes lesz a **H3:I9** tartomány minden cellájában!
4. A **H10:I10** cellákban függvény alkalmazásával határozza meg a játékosok által lelökött golyók számát!
5. A **H11:I11** cellákban függvény alkalmazásával határozza meg a játékosok által lelökött golyók összesített pontszámértékét, azaz a játékosok által elért pontszámot! A pontszám a „pont” mértékegységgel együtt jelenjen meg!
6. A **B:C** oszlopok szélességét állítsa 260 pontra (7,3 cm)! A táblázat többi oszlopának szélessége maradjon az alapértelmezett!
7. Szegélyezze kívül vastag, belül vékony szegéllyel a táblázatot a minta szerint!
8. Végezze el a minta szerinti cellaösszevonásokat, és a szürke színű cellakitöltéseket!
9. Végezze el a cellák tartalmának minta szerinti igazítását!

MINTA A FELADATHOZ:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		1. játékos	2. játékos							
2	golyók:	psppppkpfprkrf	ppppbpppfpszb		szín	színjel	érték	1. játékos	2. játékos	
3	1 p		p		piros	p	1	7	8	
4	2 s		p		sárga	s	2	1	1	
5	3 p		p		zöld	z	3	1	1	
6	4 z		p		barna	b	4	0	2	
7	5 p		b		kék	k	5	2	0	
8	6 p		p		rózsaszín	r	6	2	0	
9	7 p		p		fekete	f	7	2	2	
10	8 k		p		találatok száma:			15	14	
11	9 p		f		pontszám:			48 pont	35 pont	
12	10 f		p							
13	11 p		f							
14	12 r		s							
15	13 k		z							
16	14 r		b							
17	15 f									
18	16									
19	17									
20	18									
21	19									
22	20									
23	21									
24	22									
25	23									
26	24									
27	25									
28	26									
29	27									
30	28									
31	29									
32	30									
33	31									
34	32									
35	33									
36	34									
37	35									
38	36									
39										