

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. Bás-játék

Az alábbi három bekezdés a bás-játék egy változatának leírását tartalmazza. A játék leírásából a szükséges ismeretet feladatonként – dőlten szedve – megismételjük.

A játékot bármennyien játszhatják. Lényeg, hogy minden résztvevő egymás után egyszerre dobjon két kockával. A dobás eredményét csak a dobó játékos láthatja, a többiek nem. A dobás számértékét úgy határozzuk meg, hogy a nagyobbik szám tízszereséhez hozzáadjuk a kisebbik számot (például ha 4-et és 5-öt dobtunk, akkor a számérték 54 lesz). A dobás „bás-értéke” a számértékkel egyenlő, de csak abban az esetben, ha a dobott számok különbözők (tehát például 4 és 5). Ám ha a két szám egyenlő (például 5 és 5), akkor nem számolunk tovább, a dobott számhoz csupán a bás szócskát kell illeszteni (azt mondjuk tehát: 5bás).

A dobást követően egy bás-értéket kell közölni, amelyet a soron következő játékos vagy elhisz, vagy nem. Ha nem hiszi el, akkor az kap hibapontot, akinek nem volt igaza. A 21-es érték esetén a dobón kívül mindenki hibapontot kap. Ezután a játék a következő játékos dobásával folytatódik. Az nyer, akinek a legkevesebb hibapontja van.

Lényeges szabály, hogy mindig nagyobbat kell mondani az előző dobás bás-értékénél. A dobások bás-értéke növekvő sorrendben: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 1bás, 2bás, 3bás, 4bás, 5bás, 6bás, 21. Az értéksorrendet *basertek.txt* állomány tartalmazza.

Az alábbi feladatok megoldása közben táblázatkezelő programmal modellezze a játék menetének néhány lényeges részletét! (A feladatban a dobókockákat piros és kék színekkel különböztetjük meg.)

A megoldás során vegye figyelembe a következőket!

- 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 a *basmint.txt* állományban található adatokat! Így ugyanis pontokat kaphat erre a részfeladatra is.

1. Nyissa meg táblázatkezelő program segítségével a *basertek.txt* tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású adatfájlt úgy, hogy az első érték az A1-es cellába kerüljön! Mentse a táblázatot *bas* néven a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában!
2. Szúrjon be egy új munkalapot **játék** néven a munkafüzetbe! Ezen a munkalapon helyezze el a mintán is látható fejléct, amelyet a *basmint.txt* állomány első négy sora is tartalmaz! (Az UTF-8 kódolású, tabulátorral tagolt *basmint.txt* állomány többi része egy régebbi, konkrét játékra vonatkozóan tárol adatokat.)
3. A játékot mindig az első játékos kezdi, ezért az 1-es számot írja a „**Ki dob?**” kérdés alatti cellába! Ez alatt összességében 100 cellára vonatkozóan jegyezze be a soron lévő játékos sorszámát az A3-as cellában lévő játékosok számának megfelelően! A teljes tartományon belül hibamentesen másolható képletet használjon! Vegye figyelembe, hogy a játékban részt vevő játékosok száma (A3) játékról játékra változhat!
4. A „**Piros**” és a „**Kék**” szavakat tartalmazó cellák alatt függvény segítségével tölts fel véletlen számokkal a piros és a kék dobókockával „dobott” értékeket! Minden cellába 1 és 6 közötti egész szám kerüljön!
5. A Számérték oszlopban jelenítse meg a dobás számértékét! A dobás számértéke a nagyobb dobott szám tízszeresének és a kisebbik dobott számnak az összege.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6. A *Bás-érték* oszlopban pedig tüntesse fel a dobás bás-értékét! Ügyeljen arra, hogy a teljes tartományon belül hibamentesen másolható képletet alkosson! A bás-érték meghatározását a másik munkalap felhasználásával megkönnyítheti, ahol a számérték–bás-érték párok találhatóak.
7. A második dobástól kezdődően állapítsa meg, hogy amennyiben az előző értéket elhitte a játékos, akkor kell-e füllentenie, vagy kimondhatja a dobás valódi bás-értékét? A *Füllenteni kell* oszlopban az „igen” szót jelenítse meg, ha füllenteni kell, egyébként a cellában semmi ne legyen látható! *Füllenteni akkor kell, ha a dobás bás-értéke nem nagyobb az előző dobás bás-értékénél!* Segítségként használhatja a másik munkalapot, ahol a *Bás-érték* oszlopban a lehetséges bás-értékek növekvő sorrendben szerepelnek!
8. A játék során legtöbbször azzal követnek el hibát, hogy hirtelen nem tudnak nagyobb értéket mondani az előző dobás eredményénél. Segítsen azzal, hogy a *Füllentett érték* oszlopban megjeleníti az előző dobás eredményénél eggyel nagyobb bás-értéket, ha az előző dobás nem a 21-es volt! Segítségként használhatja a másik munkalapot, ahol a *Bás-érték* oszlopban a lehetséges bás-értékek növekvő sorrendben szerepelnek!
9. Formázza meg a táblázatot! Az első négy oszlop legyen feleakkora szélességű, mint a többi, az első sor karakterei pedig legyenek 36 pontosak! A többi beállítást a minta alapján végezze el! (A minta tartalmazza a sorok és oszlopok azonosítóit.)

15 pont

Minta:

	A	B	C	D	E	F	G
1	Bás-játék						
2	Játékosok száma:						
3	5						
4	Ki dob?	Piros	Kék	Számérték	Bás-érték	Füllenteni kell	Füllentett érték
5	1	1	4	41	41		
6	2	3	5	53	53		42
7	3	1	4	41	41	igen	54
8	4	3	3	33	3bás		42
9	5	4	2	42	42	igen	4bás
10	1	2	4	42	42	igen	43
11	2	6	2	62	62		43
12	3	4	6	64	64		63
13	4	2	1	21	21		65
14	5	6	6	66	6bás	igen	
15	1	4	1	41	41	igen	21
16	2	3	4	43	43		42
17	3	3	1	31	31	igen	51
18	4	1	6	61	61		32
19	5	4	5	54	54	igen	62
20	1	1	5	51	51	igen	61
21	2	2	2	22	2bás		52
22	3	3	5	53	53	igen	3bás