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 J oszloptól jobbra végezhet segédszámításokat.
- 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 **vetelkedo** néven a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában!
2. Szúrjon 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 érő 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 pontszámait!
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 vonalasra, 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!

	Feladat 1	Feladat 2	Feladat 3	Feladat 4	Feladat 5	Feladat 6	Befejezési idő	Pontszám
Szétosztható	50 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont		
Elérhető	*6 pont*	*17 pont*	*17 pont*	*14 pont*	*20 pont*	*20 pont*		
Kockák	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*	***94 pont***
Solvers	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*	***94 pont***
Ex-Cell	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***
Hódítók	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***
Yesssssssss	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***
WoW	12 p 33 mp	35 p 12 mp		18 p 18 mp		14 p 14 mp	*35 p 12 mp*	***57 pont***
Runtime terror	36 p 30 mp		33 p 45 mp		54 p 01 mp		*54 p 01 mp*	***43 pont***
Lúúúzerek	9 p 16 mp	36 p 00 mp		37 p 01 mp			*37 p 01 mp*	***37 pont***
Megoldásszám	***8***	***6***	***6***	***7***	***5***	***5***		
Legelső megoldás	*3 p 49 mp*	*3 p 23 mp*	*2 p 41 mp*	*14 p 38 mp*	*7 p 45 mp*	*3 p 21 mp*		
Különdíjas	***Solvers***	***Hódítók***	***Kockák***	***Kockák***	***Solvers***	***Hódítók***		

