**Függvények gyakorlása:**

**SZUM, SZUMHA, HA, MIN, MAX**, **KICSI, NAGY**, **ÁTLAG, KEREK.FEL, KEREK.LE, KEREKÍTÉS, DARAB, DARAB2, DARABTELI**, **DARABÜRES, *VÉLETLEN.KÖZÖTT***

*Az exceltáblázatot értelemszerűen formázzátok meg tetszés szerint.*

**1. Szülinapi party** (munkalapfül neve)

* **Feladat**: Az osztály pizzát rendel egyik osztálytársuk ünneplésére. A tanulók adatait tartalmazó táblázatban meg kell határoznotok, ki hány szelet pizzát szeretne megenni 1-3 db között. =Véletlen.között(1;3) B2:B31 =Véletlentömb(30;1;1;,3;IGAZ)
* **Használt függvények**:
  + Összesítsétek, hány szelet pizzát szeretne minden tanuló. B32
  + Számítsátok ki, hány szelet pizzát eszik átlagosan egy diák. (2 tizedesjegy) B33
  + Állapítsátok meg, ki kérte a legkevesebb és legtöbb szeletet. B34,B35

Egészítsd ki a képletet: =INDEX(A$2:A$31;HOL.VAN( (B$2:B$31);B$2:B$31;0))

/ az a cella kihez tartozik

**2. Party alatt szóba kerül ki milyen osztályzatokat kapott eddig az iskolában**

* **Feladat**: Osztályzatok összegyűjtése során állapítsátok meg, hány kettes, hármas, négyes és ötös született az év során digitális kultúrából. =Véletlen.között(1;5) C2:C31
* **Használt függvények**:
  + Számoljátok meg, hány diák ért el bizonyos osztályzatot. Itt jelenjen meg az eredmény: K3:K7
  + Találják meg a legalacsonyabb és legmagasabb osztályzatot. M3,N3
  + Számolják ki az osztály átlagos osztályzatát. N5 (2 tizedesjegy)

**3. A party során előkerül egy XBOX is.**

* **Feladat**: Ahhoz, hogy el tudják dönteni a diákok milyen játékkal játszanak, egy táblázatban kell rögzíteni a játékokat azok értékelési pontszámával együtt. =Véletlen.között(1;100) E2:E31
* **Használt függvények**:
  + Határozzátok meg a legkevésbé és legnépszerűbb játékokat.

=INDEX(D2:D31; HOL.VAN( (E2:E31); E2:E31; 0)) E35;E36

* + Számoljátok ki a teljes pontszámot, amelyet a játékok kaptak. E34
  + Számoljátok ki az átlagos pontszámot. E32 (2 tizedesjegy)
  + Kerekítsd az átlagértéket egész számra. E33 (0 tizedesjegy)
  + Tűzd be az excel táblázatba a játszani kívánt játék XBOX borítójának a képét internetről.

<https://www.microsoft.com/hu-hu/store/most-played/games/xbox>

**4. XBOX játékok**

* **Feladat**: Írjátok össze hányan szeretnétek játszani a kiválasztott játékkal, ami a legtöbb pontot kapta. Nem mindenki szeretne játszani, lesz aki inkább csak nézi.
* **Használt függvények**:
  + Számoljátok meg, hányan jelentkeztek. L9
  + Számolják meg, hány cella maradt üresen (tanuló, aki nem regisztrált).F10

**5. Pizza kifizetése**

* **Feladat**: Számoljátok ki hány ft-ot kell adni a pizzafutárnak és fejenként mennyi pénzt kell beadni a közösbe. Ehhez össze kell számolni, hogy hány db pizzát kell megvenni. 6 szelet=1 pizza. Ha a pizzaszeletek nem tesznek ki egy egész pizzát kerekítsétek fel egészre. G2:G31
* **Használt függvények**:
  + Számold ki mennyi egész pizzát kell venni. Ha a pizzaszeletek száma nem tesz ki egy egész pizzát, kerekítsd fel az értéket. K14
  + Számoljátok ki mennyibe kerül egy szelet pizza. Állítsd be a Ft-ot. K16
  + Add meg mennyibe kerülnek a pizzák összesen.K15
  + Add meg ki mennyi fizet be a szelet pizzák után. G2:G31
  + Add meg mennyibe kerülnek a pizzák összesen.K15
  + A szelet pizzák ára összesen:G32
  + Mennyi a borravaló:G34
* **6. Készíts oszlopdiagrammot az XBOX játékokról és azok pontszámaiból ugyanezen a munkalapon.**
  + Új lapfülre kerüljön. A lapfül neve: XBOX diagram