

Arkusz 4 – Platforma zakupowa ()

formatowanie warunkowe, formuły tekstowe, suma.jeżeli, wyszukaj.pionowo, liczby losowe, linki

Przygotowany na lekcji arkusz może być udostępniony w chmurze internetowej, i będzie umożliwiał zbieranie zamówień na zakupy od wielu użytkowników.

Tabela (5)

- Dane z pliku tekstowego <http://zsobobowa.eu/pliki/arkusz/PLATFORMA.txt> wklej do arkusza kalkulacyjnego:
 - **górną część** (z grami planszowymi) w jednej zakładce
 - **dolną część** z nazwiskami kupujących w drugiej zakładce
- Wstaw jeden** wiersz nad tabelą
- Uzupełnij pierwszy wiersz** nagłówkami: **NR, GRA, WIEKI, CENA, ILOŚĆ**

	A	B	C	D	E
1	NR	GRA	WIEK	CENA	ILOŚĆ
2	1	azul	6	45 zł	1
3	2	dixit	18	120 zł	12
4	3	scrabble	10	99 zł	10

- Cenom nadaj **format walutowy**, bez miejsc po przecinku
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:E11**

Formatowanie warunkowe – wiek (3)

2	1	azul	6	45 zł	
3	2	dixit	18	120 zł	
4	3	scrabble	10	99 zł	
5	4	rumikub	10	76 zł	
6	5	millionerzy	18	56 zł	
7	6	catan	6	129 zł	
8	7	spektrum	10	34 zł	
9	8	sabotażysta	18	49 zł	
10	9	nauroschima	18	145 zł	
11	10	ubongo	6	199 zł	

komórki z wiekiem będą automatycznie zmieniać kolor w zależności od wpisanej liczby

- Zaznacz komórki z wiekiem **C2:C11**
- Wstęga: **Narzędzia główne – Formatowanie warunkowe – Reguły wyróżniania – Równe**
- Wpisz **6** i ustaw wypełnienie **zielone**
- W podobny sposób ustaw: **10 żółte, 18 czerwone**
- Zmień wiek dla gry Ubongo na 10
miała zielony kolor, powinna zmienić kolor na żółty
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:E11**

Formatowanie warunkowe – cena (3)

- Zaznacz komórki z ceną **D2:D11**
- Ustaw formatowanie warunkowe:
 - mniej niż 50 zielone**
 - między 50 i 100 żółte**
 - większe niż 100 czerwone**
- Zmień cenę dla gry Ubongo na 99 zł
miała czerwony kolor, powinna zmienić kolor na żółty
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:E11**

Formatowanie warunkowe – ilość (2)

długość paska danych będzie odzwierciedlać wpisaną do niego liczbę zakupionych gier

- Zaznacz komórki z ilością **E2:E11**
- **Formatowanie warunkowe – Paski danych – Niebieski**
- Zmień ilość kupionych gier Ubongo na 19
niebieski pasek powinien ulec wydłużeniu
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:E11**

Teksty

Tabela będzie zawierać zakupy wszystkich osób, których nazwiska znajdują się w drugiej zakładce. Można je przepisać lub przekopiować, ale przy dużej ich liczbie niezbędna staje się umiejętność przekształcania napisów za pomocą formuł.

	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	KukRob	SzyMał	MadBea	JerAne	KliBea	SzuEwa	KrzMag	HudMon	JanGer	PrzJer	RzajMon	JanWio	KozMał	TarMał	RafMał	Coplwo	CopUrs	RzajJoa	SzeBoż	HałAgn

Będziemy chcieli utworzyć trzyliterowe zlepki z nazwiska i imienia

- **Przejdź do zakładki z nazwiskami**

Wycinanie z lewej (2)

- **C1** **=LEWY(B1;3)**
Trzy pierwsze litery napisu z komórki B1 z lewej strony
- **Przekopiuj** formułę w dół
- Wybierz komórkę C1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:C4 i paskiem formuły**

Szukanie napisów (2)

aby wypisać trzy pierwsze litery imienia musimy najpierw znaleźć spację między wyrazami
funkcja podaje pozycję znalezionego znaku w tekście

- **D1** **=SZUKAJ.TEKST(" ";B1)**
szukamy spacji w napisie z komórki B1
- **Przekopiuj** formułę w dół
- Wybierz komórkę D1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:D4 i paskiem formuły**

Wycinanie fragmentów tekstu (2)

ta funkcja umożliwia wycinanie dowolnych fragmentów tekstów

- **E1** **=FRAGMENT.TEKSTU(B1;D1+1;3)**
wycinamy z tekstu w komórce B1, od następnego znaku za spacją, 3 znaki
- **Przekopiuj** formułę w dół
- Wybierz komórkę E1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:E4 i paskiem formuły**

Łączenie tekstów (2)

ta funkcja umożliwia łączenie dowolnych fragmentów tekstów

- **F1** **=ZŁĄCZ.TEKSTY(C1;E1)**
- **Przekopiuj** formułę w dół


- Wybierz komórkę F1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:F4 i paskiem formuły

Transpozycja (4)

Tak przygotowane napisy należy przekopiować do tabeli
Zastosujemy wklejanie wartości (tylko napisy bez formuły) i transpozycję, która z układu pionowego w kolumnie zamieni napisy na układ poziomy w wierszu

- Zaznacz i skopiuj do schowka napisy z kolumny F
- Wybierz arkusz z tabelą zakupów**
- Wybierz komórkę F1
- Wstęga: Wklej - **Wklej specjalnie** i ustaw **Wartości i Transpozycja**
Skróty nazwisk i imion zostały wklejone w poziomie

F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
KukRob	SzyMał	MadBea	JerAne	KliBea	SzuEwa	KrzMag	HudMon	JanGer	PrzJer	RzaMon

- Zmień orientację** napisów  - Obróć tekst w górę
- Ustaw minimalne** szerokości kolumn z napisami
Zaznacz kolumny przeciągając po nagłówkach
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:Q4

Liczby losowe (2)

Nie będziemy wpisywać ręcznie ilości zakupionych gier przez użytkowników – wykona to z nas komputer.

Różne wersje arkusza oferują różnorodne funkcje do losowania liczb, np.: **=ZAOKR(LOS()*2;0)** lub

=LOS.ZAKR(0;2) Losujemy liczby dziesiętne z przedziału 0-2 i zaokrąglamy do całkowitych – otrzymamy 0, 1, 2

- F2** **=LOS.ZAKR(0;2)**
- Powiel** formułę na wszystkie komórki **F2:Y11**
- Wybierz komórkę Y11
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:Y11 i paskiem formuły

Podsumowanie – planszówka (2)

- E2** **=SUMA(F2:Y2)**
Zastępujemy wartości, które tam się znajdują!
- Podsumuj** wszystkie zakupy
*Zauważ, że po każdym przeliczeniu arkusza liczby są ponownie losowane
Jeżeli chcesz uniknąć takiego chaosu, skopiuj wszystko z F2:Y11 i wklej jako wartości*
- Wybierz komórkę E11
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:Y11 i paskiem formuły

Podsumowanie – kupujący (2)

- B12 napis ILOŚĆ
- Y12 **=SUMA(Y2:Y11)**
- Powiel** formułę z Y12 na komórki E12:X12
Podsumujesz ilości kupionych gier każdej osoby
- Wybierz komórkę E12
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:Y12 i paskiem formuły

Kwoty do zapłaty (4)

Chcemy wiedzieć, ile kosztowały zakupione gry przez każdego kupującego

Mnożymy liczbę zakupionych gier przez cenę gry i sumujemy

Możemy to zrobić za pomocą formuły: $=F2*E2+F3*E3+F4*E4+$ itd. lub posłużyć się funkcją SUMA.ILOCZYNÓW

- B13 napis KWOTA

- F13 $=SUMA.ILOCZYNÓW(\$D\$2:\$D\$11;F2:F11)$

Mnożymy dwie tablice – każdą komórkę w tablicy 1 przez odpowiednią komórkę w tablicy 2 i sumujemy wyniki. Pierwsza tablica z adresami bezwzględными, bo będziemy kopiować formułę

- Powiel formułę na komórki G13:Y13

- Zaznacz komórki F13:Y13

- E13 $=SUMA(F13:Y13)$

Usuń formatowanie warunkowe w komórce, jeżeli się pojawiło

- Obróć tekst w górę, wyrównaj w górę i format walutowy bez miejsc zerowych

1 091 zł	872 zł	1 097 zł	791 zł	453 zł	578 zł	669 zł	647 zł	1 031 zł	969 zł	1 176 zł	1 028 zł	817 zł	831 zł	1 257 zł	1 046 zł	1 069 zł	753 zł	622 zł	873 zł
----------	--------	----------	--------	--------	--------	--------	--------	----------	--------	----------	----------	--------	--------	----------	----------	----------	--------	--------	--------

- Wybierz komórkę Y13

- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:Y13 i paskiem formuły

Rabaty (4)

Im więcej kupujemy, tym sklep udziela nam większych rabatów

- Wpisz tabelkę z rabatami

	A	B	C
17		RABAT	
18		0	0%
19		5000	1%
20		15000	2%
21		25000	5%

13	KWOTA			17 363 zł
14	RABAT			347 zł
15	DO ZAPŁATY			17 016 zł

- C17 $=WYSZUKAJ.PIONOWO(E13;B18:C21;2)$

Do wyszukania kwoty procentu rabatu użyjemy funkcji wyszukaj.pionowo

- E14 $=E13*C17$

- E15 $=E13-E14$

- Wybierz komórkę C17

- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami A1:Y21 i paskiem formuły

Wykres – Ilość (3)

- Przygotuj wykres kolumnowy z nazwami gier i ilością zakupionych gier (kolumny B i E)

Tytuł wykresu – Twoje nazwisko i imię

Kolumny szerokie, w różnych kolorach

- Wklej do ramki zrzut ekranu z wykresem

Wykres – Kwoty (3)

- Przygotuj wykres kolumnowy z nazwami kupujących i kwotą zakupionych gier (wiersze 1 i 13)

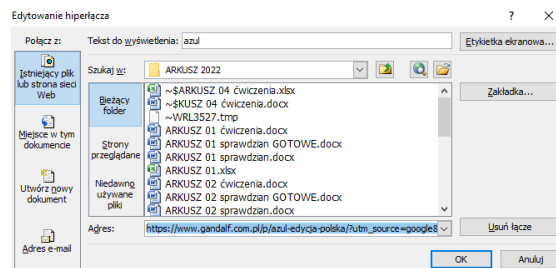
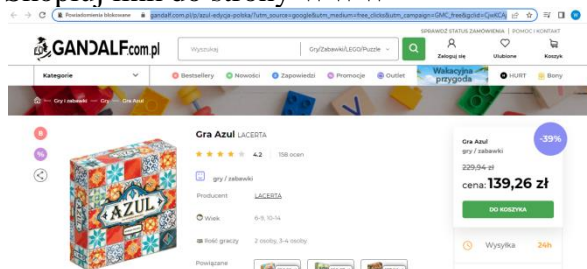
Tytuł wykresu – Twoje nazwisko i imię

Kolumny szerokie, w różnych kolorach

- Wklej do ramki zrzut ekranu z wykresem

Linki do gier (5)

- Odszukaj w przeglądarce internetowej wybraną grę w sklepie internetowym
- Skopiuj link do strony WWW



- Zaznacz komórkę B2 z nazwą gry
- Wstęga: Wstaw – Hiperłącze
- W polu Adres wklej linka do gry
- Sprawdź działanie linku
- Wstaw linki dla pozostałych gier
- Wklej do ramki rzut ekranu z komórkami **A1:Y21 i paskiem formuły**