

Arkusz 4 PLATFORMA zakupowa w chmurze

Przygotujemy arkusz, który będzie umożliwiał zakupy użytkownikom internetowym. Jeżeli arkusz zostanie udostępniony, to każdy kto ma do niego dostęp będzie mógł z niego korzystać

Lista gier

Przygotuj arkusz kalkulacyjny z listą gier planszowych i wiekiem użytkowników

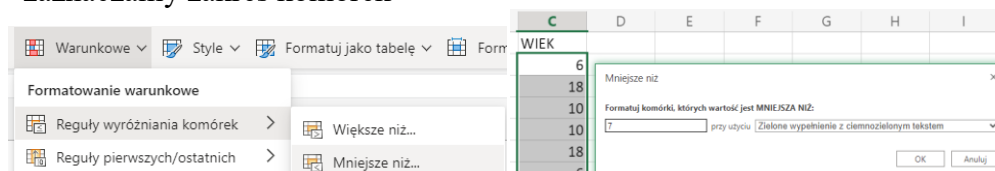
Lista przykładowych gier znajduje się na końcu tego dokumentu

	A	B	C
1	LP	GRA	WIEK
2		1 azul	6
3		2 dicit	18
4		3 scrabble	10
5		4 rumikub	10
6		5 milionerzy	18
7		6 catan	6
8		7 spektrum	10
9		8 sabotażysta	18
10		9 nauroschima	18
11		10 ubongo	10

Formatowanie warunkowe - WIEK

Ułatwiamy korzystanie z arkusza sygnalizując pewne cechy za pomocą kolorów

- zaznaczamy zakres komórek



- reguły wyróżniania komórek - równe 6 - zielony kolor
- reguły wyróżniania komórek - równe 10 - żółty kolor
- reguły wyróżniania komórek - równe 18 - czerwony kolor

C	D
WIEK	CENA
6	45
18	120
10	99
10	76
18	56
6	129
10	34
18	49
18	145
6	199

Formatowanie warunkowe - CENA

- zakresy komórek od 0-50 zielone, 51-100 żółte, 101-1000 czerwone

Lista kupujących

Zamiast ręcznie wpisywać nazwiska i imiona kupujących, wykorzystamy możliwość importowania do arkusza gotowych plików tekstowych.

Można też prościej, za pomocą zwykłego kopiuj-wklej.

Z listy nazwisk „wyciągniemy” pierwsze litery imienia i nazwiska

- kopiujemy listę nazwisk z gotowego pliku tekstowego i wklejamy do nowego arkusza

(możesz wykorzystać też listę nazwisk przygotowaną na końcu tego dokumentu)

Wykorzystujemy podstawowe funkcje tekstowe

=LEWY(B1;1) pierwsza litera z lewej strony napisu

C1		
A	B	C
1	Kukuła Agnieszka	K

Aby znaleźć pierwszą literę nazwiska odszukamy w tekście spację i wyciągniemy następną literę

=SZUKAJ.TEKST(" ";B1) siódma litera jest spacją

D1			
A	B	C	D
1	Kukuła Agnieszka	K	7

=FRAGMENT.TEKSTU(B1;D1+1;1) wycinamy jeden znak z pozycji ósmej

A	B
1	Kukuła Agnieszka
2	Szymczyk Bożena
3	Madej Joanna
4	Jerzak Urszula
5	Klimek Iwona
6	Szura Magdalena
7	Krzysztoń Monika
8	Hudzik Małgorzata
9	Janas Jerzy
10	Przesławski Wioletta
11	Rzająca Monika
12	Janek Gertruda
13	Kozioł Małgorzata
14	Tarsa Ewa
15	Rafa Małgorzata
16	Cop Beata
17	Cop Aneta
18	Rzająca Beata
19	Szewczyk Małgorzata
20	Halgas Robert

E1						
A	B	C	D	E	F	G
1	Kukuła Agnieszka	K	7	A		

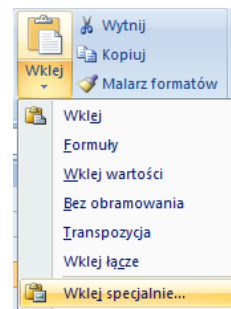
=ZŁĄCZ.TEKST(C1;E1) łączymy oba znaki

F1						
A	B	C	D	E	F	
1	Kukuła Agnieszka	K	7	A	KA	

Wyliczamy inicjały dla wszystkich osób.

Gotowe inicjały wstawimy do tabeli z grami planszowymi, ale w poziomie

- zaznaczamy wszystkie inicjały i kopiujemy (CTRL+C)
- wybieramy komórkę E1 na arkuszu z grami
- z menu wybieramy **Wklej specjalne**
- w oknie zaznaczamy opcję **Wartości i Transpozycja**
- przycisk OK



	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
	WIEK	CENA	LA	SA	JH	SJ	ZK	JK	MM	RM	ŚN	OO	ŁP	ZW
	6	45												
	18	120												
	10	99												

Podsumowanie zakupów

- Każdy użytkownik arkusza będzie mógł w swojej kolumnie wpisać, które gry ma zamiar kupić i w jakich ilościach. Do podsumowania zakupów wykorzystamy funkcję SUMA i SUMA.ILOCZYNÓW
- w kolumnie E wstawiono dodatkową kolumnę o nazwie ILOŚĆ
- do komórki E2 wpisz funkcję SUMA aby podsumować ilość sztuk każdej gry
=SUMA(F2;Y2)
i przelicz te ilości dla każdej gry
- do komórki F12 wpisz funkcję SUMA aby podsumować gry zakupione przez każdą osobę
=SUMA(F2:F11)
i przelicz te ilości dla każdej osoby
- wpisz przykładowe liczby zakupionych gier aby sprawdzić poprawność obliczeń

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	LP	GRA	WIEK	CENA	ILOŚĆ	LA	SA	JH	SJ	ZK	JK	MM	RM	ŚN	OO	ŁP	ZW
2	1	azul	6	45													
3	2	dixit	18	120													
4	3	scrabble	10	99													
5	4	rumikub	10	76													
6	5	millionerzy	18	56													
7	6	catan	6	129													
8	7	spektrum	10	34													
9	8	sabotażysta	18	49													
10	9	nauroschima	18	145													
11	10	ubongo	6	199													
12		ILOŚĆ															
13		KWOTA															

- wyliczamy kwoty, które będzie musiała zapłacić każda osoba za pomocą funkcji
=SUMA.ILOCZYNÓW(\$D\$2:\$D\$11;E2:E11)

Pierwsza tabela z adresami bezwzględnyymi, aby nie zmieniała się podczas kopiowania na kolejne osoby. W drugiej tabeli ilości zakupionych gier.

Funkcja mnoży ceny przez ilości i sumuje całość.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	LP	GRA	WIEK	CENA	ILOŚĆ	LA	SA	JH	SJ	ZK	JK	MM	RM	ŚN	OO	ŁP	ZW
2	1	azul	6	45	1	1											
3	2	dixit	18	120	1					1							
4	3	scrabble	10	99													
5	4	rumikub	10	76	5		2							3			
6	5	millionerzy	18	56	2	1		1									
7	6	catan	6	129													
8	7	spektrum	10	34	2						2						
9	8	sabotażysta	18	49	3		2				1						
10	9	nauroschima	18	145													
11	10	ubongo	6	199	1							1					
12		ILOŚĆ			15	2	4	1		1	3	1		3			
13		KWOTA			1071	101	250	56		120	117	199		228			

Rabaty

W zależności od kwoty całego zamówienia ustalamy rabaty. W tabeli RABATY pierwsza kolumna zawiera kwoty, a druga procenty. Jeżeli kwota naszego zamówienia przekroczy odpowiedni poziom, to udzielony zostanie rabat. Do wyszukiwania użyjemy funkcji WYSZUKAJ.PIONOWO

16	RAZEM	1071		16	RAZEM	1071	
17	RABAT			17	RABAT	20%	
18	DO ZAPŁATY			18	DO ZAPŁATY	856,8	
19				19			
20	RABATY	0	10%	20	RABATY	0	10%
21		500	15%	21		500	15%
22		1000	20%	22		1000	20%
23		1500	25%	23		1500	25%

=WYSZUKAJ.PIONOWO(C16;C20:D23;2)

- wyliczamy kwotę do zapłaty pomniejszając wartość wszystkich gier o udzielony rabat

=C16-C16*C17

Linki do gier

Tabelę uzupełniamy o linki do stron internetowych, na których będzie można znaleźć informację o danej grze

- znaleźć w internecie sklep z daną grą planszową
- skopiować link ze strony
- zaznaczyć prawym przyciskiem myszki komórkę z nazwą gry
- wybrać Wstawianie - Hiperłącze

Lista gier

azul
dixit
scrabble
rumikub
milionerzy
catan
spektrum
sabotażysta

Lista nazwisk

- 1 Kukula Agnieszka
- 2 Szymczyk Bożena
- 3 Madej Joanna
- 4 Jerzak Urszula
- 5 Klimek Iwona
- 6 Szura Magdalena
- 7 Krzysztoń Monika
- 8 Hudzik Małgorzata
- 9 Janas Jerzy
- 10 Przesławski Wioletta
- 11 Rząca Monika
- 12 Janek Gertruda
- 13 Kozioł Małgorzata
- 14 Tarsa Ewa
- 15 Rafa Małgorzata
- 16 Cop Beata
- 17 Cop Aneta
- 18 Rząca Beata
- 19 Szewczyk Małgorzata
- 20 Hałgas Robert