

Arkusz 04 - Platforma zakupowa (18)

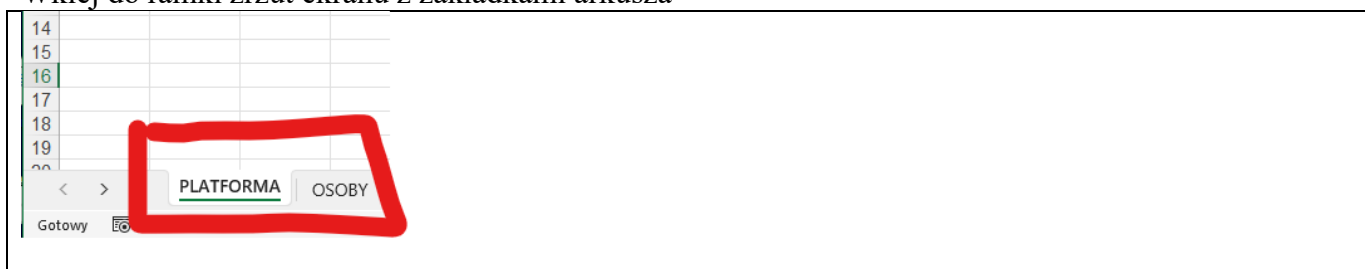
Zakupy możesz zrobić w zwykłym sklepie, albo za pomocą Internetu w sklepie online. Jeszcze jedną ciekawą formę oferuje platforma zakupów zbiorowych, która oferuje dodatkowe zniżki i rabaty.

Odpowiedni przygotowany arkusz kalkulacyjny, dostępny online np. za pomocą linku, może stać się takim narzędziem do dokonywania wspólnych zakupów.

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

Arkusz (1)

- Uruchom arkusz kalkulacyjny
- Zmień nazwę arkusza na **PLATFORMA**
- Wstaw nowy arkusz: **Narzędzia główne - Komórki - Wstaw - Wstaw arkusz**
- Zmień nazwę arkusza na **OSOBY**
- Wklej do ramki zrzut ekranu z zakładkami arkusza

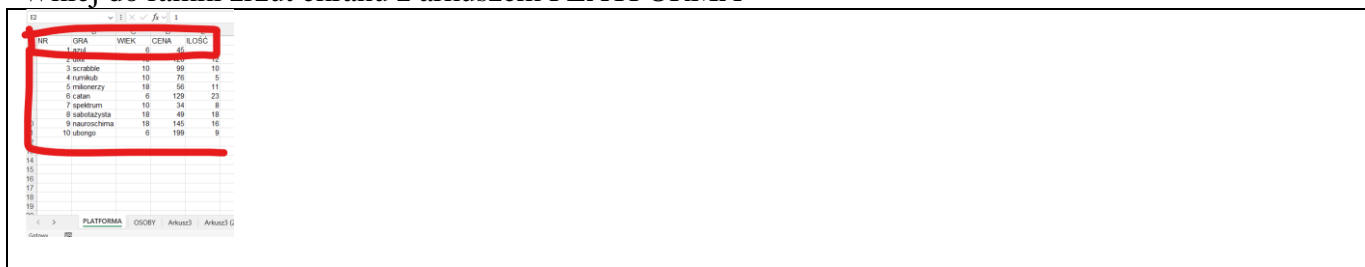


Dane (1)

- Otwórz plik tekstowy <http://zsobobowa.eu/pliki/arkusz/PLATFORMA.txt>
- Do arkusza **PLATFORMA** wklej z pliku tekstowego dane o grach planszowych
Wklej - Wklej specjalnie - Tekst
- Wstaw pusty wiersz na początku
- Wpisz nagłówki kolumn: **NR, GRA, WIEK, 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

- Do arkusza **OSOBY** wklej z pliku tekstowego dane o użytkownikach platformy
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA



Formatowanie (1)

- Ustaw szerokość kolumn na arkuszu PLATFORMA

możesz podwójnie kliknąć w linie między nazwami kolumn A, B, C...

możesz ustawiać szerokość ręcznie przeciągając linie myszką

- W kolumnie GRA ustaw pogrubienie nazw gier
- W kolumnie CENA ustaw format walutowy
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA

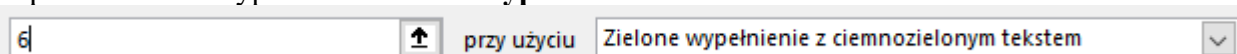


NR	GRA	WIEK	CENA	ILOSC
1	azul	8	45,00 zł	1
2	dixit	8	120,00 zł	12
3	scrabble	10	99,00 zł	10
4	rumikub	10	76,00 zł	5
5	millionerzy	8	56,00 zł	11
6	catan	8	129,00 zł	23
7	spektrum	10	34,00 zł	8
8	sabotazysta	8	49,00 zł	18
9	nauroschim	10	145,00 zł	16
10	ubongo	10	199,00 zł	9

Formatowanie warunkowe – wiek (1)

komórki będą automatycznie zmieniać kolor w zależności od zawartości

- Zaznacz komórki z wiekiem **C2:C11**
- Menu: **Narzędzia główne – Style - Formatowanie warunkowe – Reguły wyróżniania – Równe**
- Wpisz **6** i ustaw wypełnienie **zielone wypełnienie**



- W podobny sposób ustaw:
 - 10 żółte wypełnienie**
 - 18 czerwone wypełnienie**
- Zmień wiek dla gry **Ubongo** na **10**
miała zielony kolor, powinna zmienić kolor na żółty
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA

NR	GRA	WIEK	CENA	ILOSC
1	azul	8	45,00 zł	1
2	dixit	8	120,00 zł	12
3	scrabble	10	99,00 zł	10
4	rumikub	10	76,00 zł	5
5	millionerzy	8	56,00 zł	11
6	catan	8	129,00 zł	23
7	spektrum	10	34,00 zł	8
8	sabotazysta	8	49,00 zł	18
9	nauroschim	10	145,00 zł	16
10	ubongo	10	199,00 zł	9

Formatowanie warunkowe – cena (1)

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

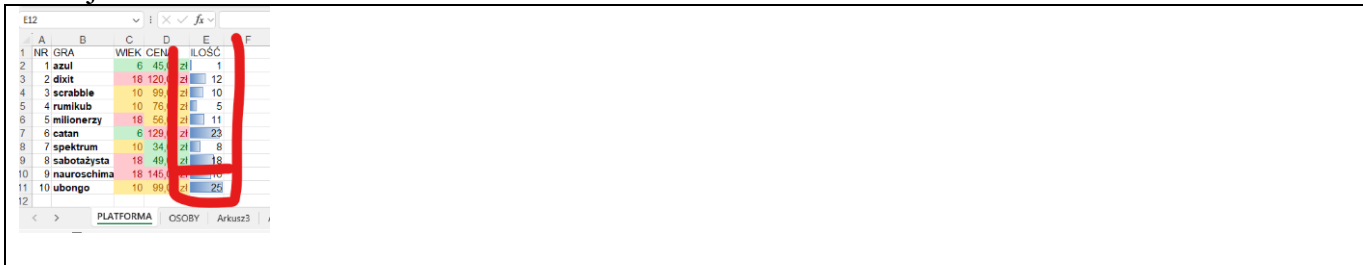
NR	GRA	WIEK	CENA	ILOSC
1	azul	8	45,00 zł	1
2	dixit	8	120,00 zł	12
3	scrabble	10	99,00 zł	10
4	rumikub	10	76,00 zł	5
5	millionerzy	8	56,00 zł	11
6	catan	8	129,00 zł	23
7	spektrum	10	34,00 zł	8
8	sabotazysta	8	49,00 zł	18
9	nauroschim	10	145,00 zł	16
10	ubongo	10	99,00 zł	9

Formatowanie warunkowe – ilość (1)

- Zaznacz komórki z ilością **E2:E11**
- Menu: **Narzędzia główne – Style - Formatowanie warunkowe – Paski danych – Formatowanie gradientowe**
- Zmień ilość kupionych gier **Ubongo** na **25**

niebieski pasek powinien ulec wydłużeniu

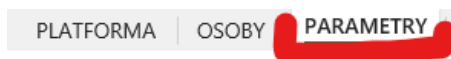
- Wklej do ramki zrzut ekranu z komórkami **A1:E11**



Listy rozwijane (1)

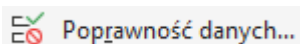
Arkusz powinien być „idiotoodporny”, tzn. że „zwykły śmiertelnik” nie powinien w prosty sposób zepsuć danych. Na przykład w kolumnie **WIEK** powinny znajdować się tylko określone liczby. Jednym ze sposobów zabezpieczenia będzie zastosowanie list rozwijanych

- Wstaw nowy arkusz i nazwij go **PARAMETRY**



	A
1	WIEK
2	6
3	10
4	18

- Wpisz do komórek dane, jak pokazuje rysunek
- W arkuszu **PLATFORMA** zaznacz komórki **C2:C11**
- Wybierz: **Dane - Narzędzia danych - Poprawność danych**
- W zakładce **Ustawienia** ustaw



Dozwolone: Lista



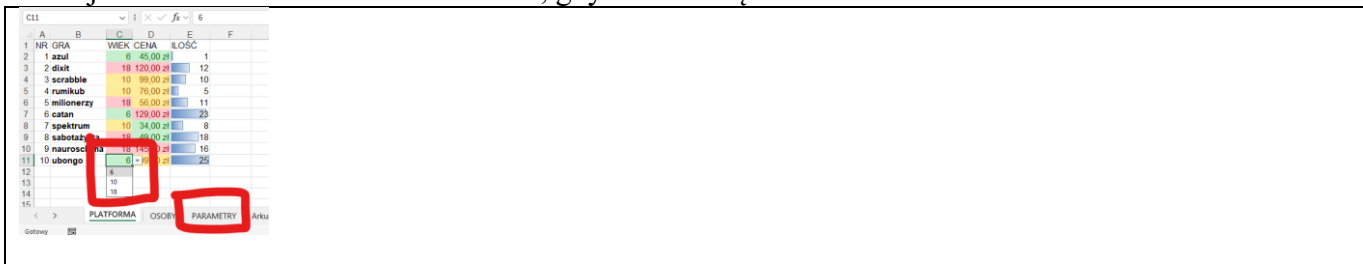
Źródło: **=PARAMETRY!\$A\$2:\$A\$4**



pobieramy dane do listy z arkusza **PARAMETRY**

aby nie wpisywać ręcznie adresu, można kliknąć w zakładkę **PARAMETRY** i zaznaczyć komórki **A2:A4**

- Kliknij w komórkę **C11** i wybierz z listy rozwijanej **6**
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem, gdy widać listę w komórce **C11**



Teksty

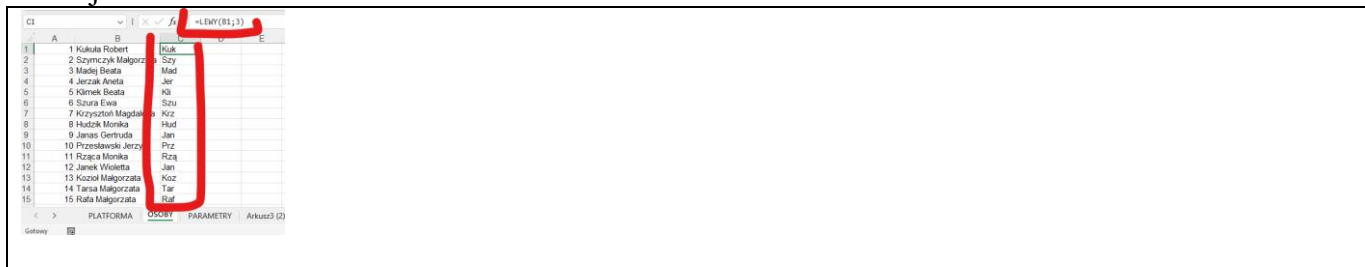
Tabela będzie zawierać zakupy wszystkich osób, których nazwiska znajdują się w zakładce **OSOBY**. Można je przepisać lub przekopiować, ale przy dużej ich liczbie niezbędna staje się umiejętność przekształcania napisów za pomocą formuł. Będziemy tworzyć trzyliterowe zlepki z nazwiska i imienia.

	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
	KukRob	SzyMat	MiadBea	JerAne	Klibea	SzuEwa	KrzMag	HudMon	JanGer	PrzJer	RzajMon	JanWio	KozMat	TarMat	RafMat	Coplwo	CopUrs	RzajJo	SzeBoż	HałAgn

Wycinanie tekstów (1)

- Wybierz arkusz **OSOBY**
- C1** **=LEWY(B1;3)**
wycinamy z lewej strony z komórki **B1** trzy pierwsze litery napisu
- Wklej formułę na kolejne osoby

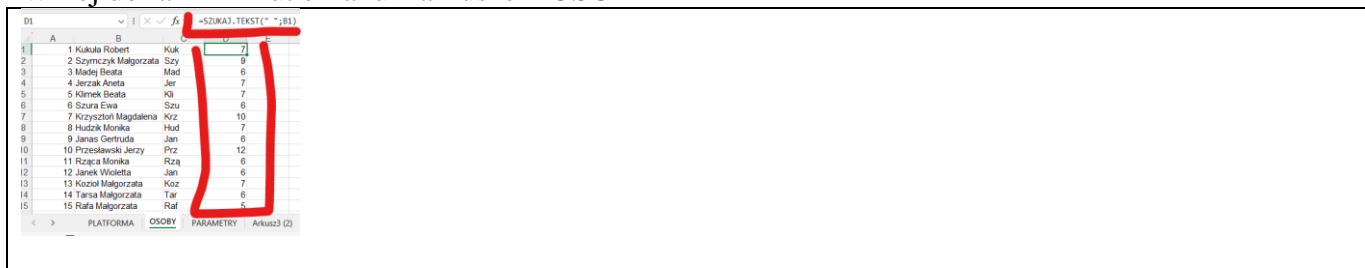
- Wybierz komórkę C1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem OSOBY



Szukanie napisów (1)

Aby uzyskać trzy pierwsze litery imienia musimy najpierw znaleźć spację między wyrazami

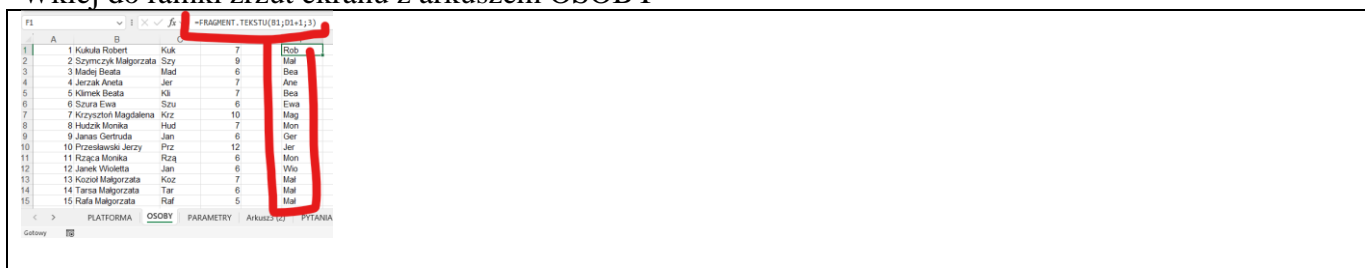
- **D1** =**SZUKAJ.TEKST**(" ";B1)
szukamy spacji w napisie z komórki B1
- **Wklej** formułę w dół
- Wybierz komórkę D1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem OSOBY



Wycinanie tekstu (1)

funkcja umożliwi wycinanie dowolnych fragmentów tekstów

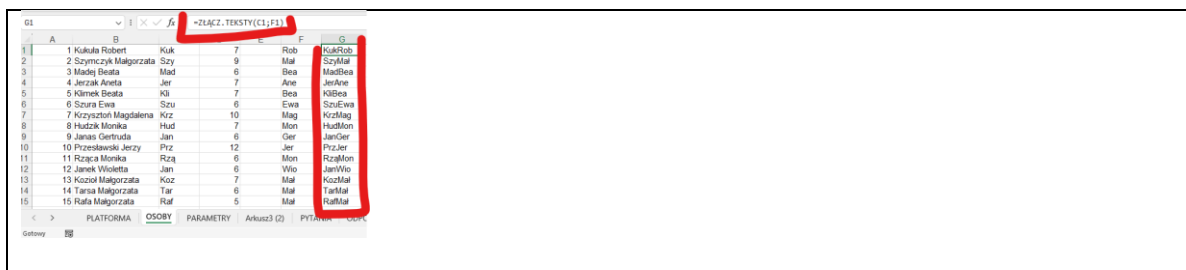
- **E1** =**FRAGMENT.TEKSTU**(B1;D1+1;3)
wycinamy z tekstu w komórce B1, od następnego znaku za spacją, 3 znaki
- **Wklej** formułę w dół
- Wybierz komórkę E1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem OSOBY



Łączenie tekstów (1)

funkcja umożliwi łączenie dowolnych fragmentów tekstów

- **F1** =**ZŁĄCZ.TEKSTY**(C1;E1)
sklejać teksty możemy również za pomocą =C1 & F1
- **Wklej** formułę w dół
- Wybierz komórkę F1
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem OSOBY



Transpozycja (1)

- Zaznacz i skopiuj do schowka napisy z kolumny G
- Wybierz arkusz PLATFORMA
- Wybierz komórkę F1
- Wybierz: **Wklej - Wklej specjalnie**
- Ustaw **Wartości i Transpozycja** Wartości Transpozycja
Wartości - pomijanie podczas wklejania formuł
Transpozycja - przestawienie z pionu w poziom
- Zaznacz napisy w komórkach **F1:T1**
- Wybierz: **Narzędzia główne - Wyrównanie** - **Obróć tekst w górę** **Obróć tekst w górę**
- Zmień szerokości kolumn z napisami
możesz zaznaczyć kolumny od F do T i zmienić szerokość wszystkich jednym podwójnym kliknięciem
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA



Liczby losowe (1)

Do tak przygotowanego arkusza można już wpisywać liczby określające liczbę kupowanych gier.

Nie będziemy wpisywać ich ręcznie – komputer rozlosuje liczby za nas.

Losujemy liczby dziesiętne z przedziału 0-2 i zaokrąglamy do całkowitych – otrzymamy 0, 1, 2

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

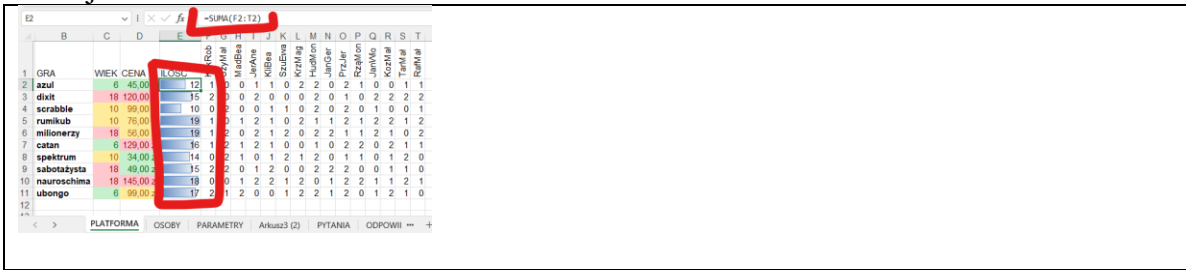
- **F2** **=LOS.ZAKR(0;2)**
- **Wklej** formułę na wszystkie komórki **F2:Y11**
- Wybierz komórkę **Y11**
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA



Podsumowanie - liczba gier (1)

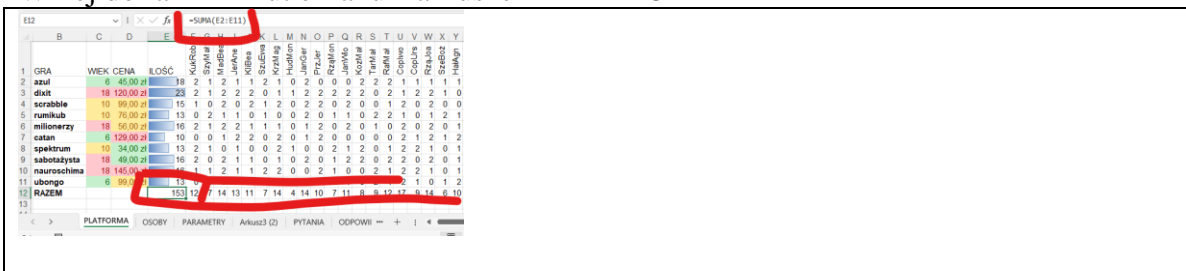
- **E2** **=SUMA(F2:Y2)**
zastępujemy wartości, które tam się znajdują!
- **Wklej** formułę na kolejne gry
zauważ, że po każdym przeliczeniu arkusza liczby są ponownie losowane

- Wybierz komórkę E11
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA



Podsumowanie - kupujący (1)

- B12 napis **RAZEM**
- Y12 **=SUMA(Y2:Y11)**
- Powiel formułę z Y12 na komórki E12:X12
- Wybierz komórkę E12
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA



Kwoty do zapłaty (1)

Chcemy wiedzieć, ile kosztowały zakupione gry przez każdego kupującego - mnożymy liczbę zakupionych gier przez cenę gry i sumujemy wszystkie zakupy gracza 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 pierwszej tablicy przez odpowiednią komórkę w drugiej tablicy i sumujemy wyniki. Pierwsza tablica z adresami bezwzględnyymi, bo będziemy kopiować formułę w prawo

- Wklej formułę w prawo na kolejne osoby
- E13 **=SUMA(F13:Y13)**
- Wybierz komórkę E13
- Wybierz: Narzędzia główne - Style - Formatowanie warunkowe - Wyczyść reguły - Z zaznaczonych komórek usuwamy formatowanie warunkowe w komórce E13
- Zaznacz komórki E13:Y13
- Obróć tekst
- Ustaw format walutowy bez miejsc zerowych
- Wybierz komórkę Y13
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA

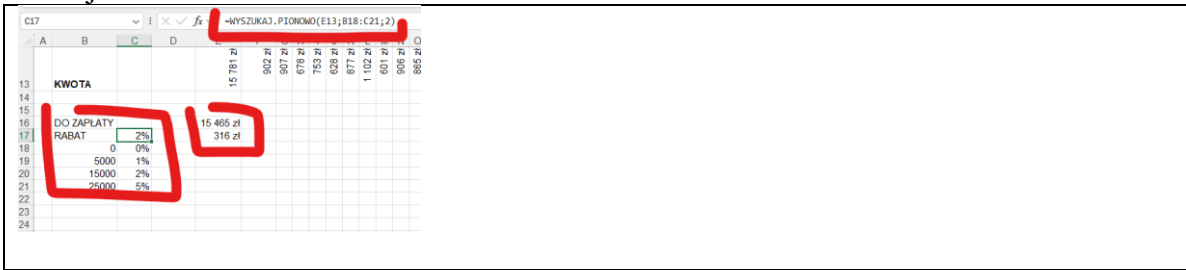


Rabaty (1)

- Wpisz do arkusza PLATFORMA tabelkę z rabatami

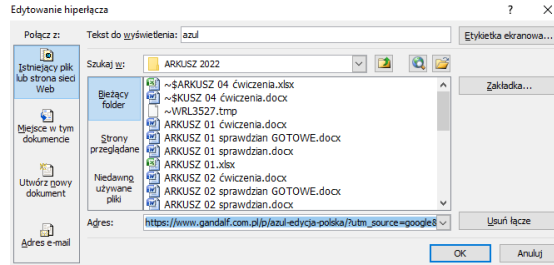
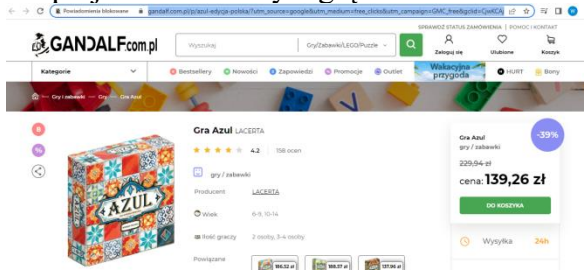
	A	B	C	D
15				
16		DO ZAPŁATY		
17		RABAT		
18		0	0%	
19		5000	1%	
20		15000	2%	
21		25000	5%	
22				

- C17 =WYSZUKAJ.PIONOWO(E13;B18:C21;2)
Do wyszukania kwoty procentu rabatu użyjemy funkcji wyszukaj.pionowo
- E17 =E13*C17
- E16 =E13-E17
- Wybierz komórkę C17
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem PLATFORMA



Linki do gier (1)

- Odszukaj w przeglądarce internetowej wybraną grę w dowolnym sklepie internetowym
- Skopiuj link do strony z grą



- Zaznacz komórkę z nazwą gry
- Wybierz: **Wstaw – Linki** (hiperłącza)
- W polu **Adres** wklej linka do gry
- Sprawdź działanie linku
- Wstaw linki dla pozostałych gier**
- Wklej do ramki zrzut ekranu z arkuszem

