

### 3. 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 segítség számításokat.*
  - *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 `f0.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. Szűrjön be egy sort az adatok fölé, majd töltsse 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 díjazták, 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 vonalásra, 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!

**30 pont**

**Minta a Vetélkedő feladathoz:**

	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		
<b>Kockák</b>	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
<b>Solvers</b>	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
<b>Ex-Cell</b>	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
<b>Hódítók</b>	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
<b>Yesssssss</b>	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
<b>WoW</b>	12 p 33 mp	35 p 12 mp		18 p 18 mp		14 p 14 mp	35 p 12 mp	57 pont
<b>Runtime terror</b>	36 p 30 mp		33 p 45 mp		54 p 01 mp		54 p 01 mp	43 pont
<b>Lúúúúúerek</b>	9 p 16 mp	36 p 00 mp		37 p 01 mp			37 p 01 mp	37 pont

Megoldásszám	8	6	6	7	5
<b>Legelső megoldás</b>	3 p 49 mp	3 p 23 mp	2 p 41 mp	14 p 38 mp	3 p 21 mp
<b>Külföldijás</b>	Solvers	Hódítók	Kockák	Kockák	Solvers Hódítók

