

Verkefni 3: Körfuboltaliðið Kiddi

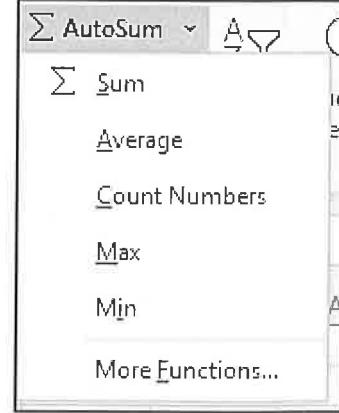
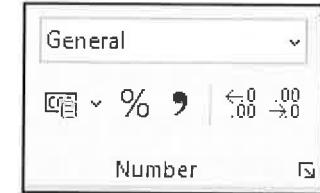
Markmið

- Notkun einfaldra reikniaðgerða
- Notkun fastra tilvísana
- Notkun Max, Min og Average fallanna
- Útlitsmótun, Shapes og WordArt

- Sláið inn textann á myndinni

A	B	C	D	E	Stigaskorun		G	H	I	J	K	L	M
					Skot	Langskot							
					2	3							
Leikmaður	Leikir		Skot	Skot hitt	Langskot	Langskot á skot-nýttir	Langskota	Stig úr skot	Stig úr lang	Stig samt	Meðalstig í leik		
Jón Jónsson		20	201	87	42	18							
Börkur Finnsson		17	97	36	26	6							
Ellas Guðmundsson		12	72	30	24	10							
Magnús Davíðsson		14	164	91	55	25							
Karl Kristjánsson		14	42	13	12	3							
Þóð Arnarson		24	60	32	18	7							
Daniel Guðmundsson		16	51	20	20	8							
14	Flestir leikir												
15	Fæstir leikir												
16	Meðalfjöldi leikja												
17	Besta hittna úr skotum												
18	Versta hittni úr langskotum												
19	Meðalhittni úr skotum												

- Reiknið skotnýtingu leikmanna í **G-dálki**. Formúlan er $=D6/C6$. Afritið formúluna niður í línu 12. Reiknið langskotanýtingu leikmanna í **H-dálki** á sambærilegan hátt. Smellið á % hnappinn á **Number** flípanum og stillið aukastafi með **increase/decrease decimal** hnöppunum þar við hliðina.
 - Reiknið hversu mörg stig leikmennirnir skoruðu úr skotum í **I-dálki**. Formúlan er $=D6*F3$. Til að hægt sé að afrita þessa formúlu þarf að nota svokallaða **fasta tilvísun** þar sem við viljum alltaf nota reit **F3**. Til þess þarf fyrst að skrifa formúluna, hafa bendilinn á þeiri tilvísun sem á að festa og ýta á **F4** hnappinn. Þá koma dollaramerki í formúluna og hún lítur svona út $=D6*\$F\3 . Þegar formúlan er afrituð niður helst tilvísunin í **F3** óbreytt en tilvísunin í **D6** breytist líkt og vanalega í hverri línu. Einnig er hægt að nota lyklaborðið til að skrifa dollaramerkin í formúluna. Reiknið stig úr langskotum í **J-dálki** á sama hátt.
 - Leggið saman stig úr skotum og langskotum til að finna heildarstigafjölda í **K-dálki**.
 - Reiknið meðalstigafjölda í hverjum leik í **L-dálki** með því að deila stigum í fjölda leikja. Formúlan er $=K6/B6$.
 - Í reitum **B14-19** á að finna stærstu tölur, minnstu tölur og meðaltöl. Til þess eru notuð föllin **MAX**, **MIN** og **AVERAGE**. Þau er öll að finna með því að smella á örina við hliðina á summuhnappnum í Editing flípanum.
- Í reit **B14** á að finna flesta leiki. Veljið fallið **MAX** og notið móusina til að velja reiti **B6:B12**. Formúlan verður $=MAX(B6:B12)$.



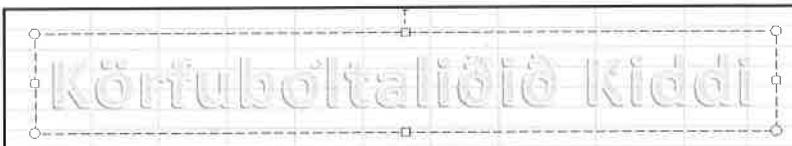
Í reit **B15** á að finna fæsta leiki. Veljið fallið **MIN** og notið músina til að velja reiti **B6:B12**. Formúlan verður =**MIN(B6:B12)**.

Í reit **B16** á að finna meðalfjölda leikja. Veljið fallið **AVERAGE** og notið músina til að velja reiti **B6:B12**. Formúlan verður =**AVERAGE(B6:B12)**.

Finnið rétt gildi í reiti **B17-B19** á sambærilegan hátt.

7. Notið **leturlist (WordArt)** til að setja inn textann „Körfuboltaliðið Kiddi“. Veljið insert flipann og veljið WordArt úr Text flipanum. Það birtast nokkrir valmöguleikar um útlit textans. Veljið einhvern þeirra og skrifið textann í hólfíð sem birtist á skjánum.

Notið svo hvítu kúlurnar sem eru á hornum hólfssins til að minnka reitinn og dragið hann svo á réttan stað með mísinni.



8. Setjið inn hugsanablöðru með því að velja Insert borðann og velja Shapes úr Illustrations flipanum. Formið sem hér er notað nefnist **Cloud Callout**.

Þegar búið er að velja últið breytist músarbendillinn í plús merki. Notið vinstri mísarhnapp til að teikna hugsanablöðruna á skjánn.

Til að slá inn texta þarf að hægrismella með mísina á blöðruna velja Edit Text. Hugsanablaðran er svo mótuð og dregin á réttan stað með mísinni líkt og leturlistin í lið 7.

Hægt er að móta útlit hugsanablöðrunnar líkt og annarra forma með skipunum sem er að finna á Format borðanum sem er virkur þegar formið er valið.



Shape Styles valmyndin býður m.a. upp á möguleika varðandi lit í bakgrunn og á línum og WordArt Styles flipinn er gagnlegur til að breyta últiti á texta. Setjið að lokum inn jaðarlínur og mótið texta.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
	Leikmaður	Leikir	Skot	Skot hitt	Langskot	Langskot hitt	skot-nýting	Langskota-nýting	Stig úr skotum	Stig úr langskotum	Stig samtals	Meðalstig í leik
1												
2												
3												
4												
5												
6	Jón Jónsson		20	201	87	42	18	43,3%	42,9%	174	54	228
7	Bórkur Finnsson		17	97	36	26	6	37,1%	23,1%	72	18	90
8	Elías Guðmundsson		12	72	30	24	10	41,7%	41,7%	60	30	90
9	Magnús Davíðsson		14	164	91	55	25	55,5%	45,5%	182	75	257
10	Karl Kristjánsson		14	42	13	12	3	31,0%	25,0%	26	9	35
11	Pór Arnarson		24	60	32	18	7	53,3%	38,9%	64	21	85
12	Daniel Guðmundsson		16	51	20	20	8	39,2%	40,0%	40	24	64
13												
14	Flestir leikir			24								
15	Fæstir leikir			12								
16	Meðalfjöldi leikja			16,7								
17	Besta hittni úr skotum			55,5%								
18	Versta hittni úr langskotum			23,1%								
19	Meðalhittni úr skotum			43,0%								

