

Készítsük el a „MasterMind” játék táblázatkezelő programmal játszható változatát. A játékról részletesen olvashatunk a

<http://egyszervolt.hu/jatek/mastermind.html>

oldalon, és ugyanitt ki is próbálhatjuk.

Megoldásunkban a játéktér az *ábrán* látható szerkezetű legyen, színek helyett az ábécé első hat betűjét használjuk. A játékot két játékos játssza: az egyikük a kidolgozott betűsorozatot a 2. sor első 4 cellájába írja, a másik játékos pedig a 4. sortól kezdődően tippelhet.

	A	B	C	D	E	F
1	<b>Rejtett</b>					
2						
3	<b>Tipp</b>				<b>Helyén van</b>	<b>Szerepel</b>
4	A	A	C	B	2	
5	A	B	C	D	2	1
6	A	A	C	D	3	
7	A	C	D	D	1	3
8	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>4</b>	
9						
10						
11						

A tipp helyességét az adott sor E és F oszlopa mutassa. Az E oszlopban azon karakterek száma jelenjen meg, amelyek az adott tipp és a rejtett értékek sorában is ugyanabban az oszlopban vannak. Az F oszlopban pedig az, hogy hány cellában szerepel olyan karakter, ami megtalálható a rejtett listában, de nincs a helyén. A helyes tipp más háttérrel és félkövér karakterekkel jelenjen meg, a tippiek számára pontosan 20 sornyi helyet készítsünk elő.

Az élvezetes játék érdekében figyeljünk továbbá arra, hogy az A2:D2 cellák tartalma – helyes bejegyzés esetén – ne legyen látható. (Az elrejtés például a háttérrel egyező szövegszínnel biztosítható.) Az E és az F oszlopokban az értékelés pedig csak akkor jelenjen meg, ha a második játékos formailag helyes tippet adott, azaz mind a 4 cellába beírta a felhasználható karakterek egyikét.

Beküldendő a táblázatkezelő munkafüzet (i209.xls, i209.ods, ...), illetve egy rövid dokumentáció (i209.txt, i209.pdf, ...) amelyben szerepel a megoldáskor alkalmazott táblázatkezelő neve, verziója, valamint a megoldás rövid leírása.