

Minden korosztály szereti a társasjátékokat nyaraláskor vagy utazáskor. A Super Six kockajáték az újak közé tartozik. A játék legegyszerűbb formája csak a szerencsén múlik.



A játék szabályai: A játékosok egyenlő arányban pálcikákat osztanak el egymás között. Majd a kiválasztott kezdő-játékostól óramutató járásával megegyező irányban dobnak egymás után egy kockával. Egy kis henger fedelén egytől hatig számozott lyukak vannak. Abban az esetben, ha egy játékos olyan számot dobott, amihez tartozó lyuk még üres, beledughat a pálcikái közül egyet. Ha a dobott számhoz tartozó lyuk már foglalt, a játékosnak magához kell vennie az ott lévő pálcikát. A 6-os a szerencsedobás, mert ehhez olyan lyuk van, amin keresztül a pálcika a hengerbe esik és a játék végéig ott is marad. A hatos dobás után a játékos újra dobhat. Az a játékos nyer, akinek a pálcikái elsőknek fogynak el. (A Super Six játék logikai változatát két kockával és más szabályok szerint játsszák.)

Készítsük el a játék szimulációját táblázatkezelő program segítségével és a táblát mentjük a táblázatkezelő saját formátumában i335 néven.

A megoldás során vegyük figyelembe a következőket:

- A megoldás során törekedjünk képlet, függvény, hivatkozás használatára, de saját függvény vagy makró nem használható.
- Az M oszloptól jobbra végezhetünk segédszámításokat, amelyeket lássunk el magyarázó szöveggel.

A játékot hárman, Anna, Blanka és Csaba játsszák most. Az ő nevüket a C3:E3 tartomány celláiba írjuk be. A nevük alatti cellába a kiosztott pálcikák száma (3–9 darab) kerüljön.

A B2 cellába a kezdő játékos nevét írjuk be. A 4. sortól lefelé a játék szimulációját jelenítjük meg. A G:L oszlopban a henger fedelének foglaltságát és a hengerben lévő pálcikák számát írjuk ki dobásonként. Az üres lyukakat világos, a foglaltakat sötét mintázatú cellákkal ábrázoljuk.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Kezdő:	Blanka		Győztes:	Csaba							
2												
3	Játékos		Anna	Blanka	Csaba		1	2	3	4	5	6
4			8	8	8		■	■	■	■	■	0
5	Blanka	2	8	7	8		■	■	■	■	■	0
6	Csaba	5	8	7	7		■	■	■	■	■	0
7	Anna	2	9	7	7		■	■	■	■	■	0
8	Blanka	4	9	6	7		■	■	■	■	■	0
9	Csaba	6	9	6	6		■	■	■	■	■	1
10	Csaba	2	9	6	5		■	■	■	■	■	1
11	Anna	4	10	6	5		■	■	■	■	■	1
12	Blanka	5	10	7	5		■	■	■	■	■	1
13	Csaba	6	10	7	4		■	■	■	■	■	2
14	Csaba	6	10	7	3		■	■	■	■	■	3
15	Csaba	3	10	7	2		■	■	■	■	■	3
16	Anna	1	9	7	2		■	■	■	■	■	3
17	Blanka	2	9	8	2		■	■	■	■	■	3
18	Csaba	5	9	8	1		■	■	■	■	■	3
19	Anna	2	8	8	1		■	■	■	■	■	3
20	Blanka	1	8	9	1		■	■	■	■	■	3
21	Csaba	3	8	9	2		■	■	■	■	■	3
22	Anna	2	9	9	2		■	■	■	■	■	3
23	Blanka	5	9	10	2		■	■	■	■	■	3
24	Csaba	2	9	10	1		■	■	■	■	■	3
25	Anna	5	8	10	1		■	■	■	■	■	3
26	Blanka	5	8	11	1		■	■	■	■	■	3
27	Csaba	5	8	11	0		■	■	■	■	■	3
28												

A B oszlopban a kockadobásoknak megfelelő véletlen számok és az A5 cellától lefelé a szabályok szerint következő játékos nevét írjuk ki. A C:E oszlopban a játékosok pálcikáinak aktuális számát vezessük dobásonként.

A játék pillanatnyi állásának megjelenítését addig folytassuk, amíg az egyik játékos nem nyer. A szimulációnk 100 kockadobásig tegye lehetővé a játék adminisztrációját, de a nyertes állás alatt a cellák üresen jelenjenek meg. A győztes nevét az E1 cellában írjuk ki. Ha a 100 dobás alatt sem születik győztes, ami ritka, akkor megengedett a hibajelzés megjelenítése az E1 cellában.

Beküldendő egy tömörített állományban (i335.zip) a táblázatkezelő munkafüzet (i335.xls, i335.ods, ...), illetve egy rövid dokumentáció (i335.txt, i335.pdf, ...), amelyben szerepel a megoldáskor alkalmazott táblázatkezelő neve, verziója, valamint a megoldás rövid leírása.