

Az „Egyszámjáték”-ban (Mérő László matematikus és pszichológus találmánya) a játékos tippel egy 1 és 10000 közötti pozitív egész számot. A játék végén megvizsgáljuk a beérkezett számokat, és amelyiket több ember is tippelte, azokat töröljük. A megmaradt számok közül a legkisebb a nyertes.

Például:

Ezek a tippek érkeznek egy adott fordulóban: 9, 6, 3, 7, 4, 6, 1, 6, 8, 1, 6, 5, 7, 9, 4, 2

A forduló végén – miután kihagytuk az összes olyan tippet, amit többen is megjátszottak – ezek maradnak: 3, 8, 5

A nyertes a 3-as szám beküldője, mivel a megmaradtak közül ez a legkisebb.

Készítsünk egy játékot kiértékelő táblázatot, amely az e-mailben beküldött tippek alapján megadja a győztes adatait. A `tippek.txt` forrásállományban rendelkezésre állnak a résztvevő játékosok adatai és tippjei. A játékosokról rendelkezésre álló adatok:

Tipp A játékba beküldött egész szám, értéke $1 \leq \text{tipp} \leq 10\,000$;

Név A játékos neve (azonos nevek is lehetnek);

E-mail A játékos e-mail címe, amely egyedi.

Ha egy e-mail címről a játékba több tippet küldenek be, akkor az először rögzített tippet vesszük csak figyelembe, a többi érvénytelennek tekintjük.

Táblázatkezelő program segítségével oldjuk meg a játék eredményét meghatározó feladatot. A megoldásban saját függvény vagy makró nem használható.

Töltsük be a tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású `tippek.txt` szövegfájlt a táblázatkezelőbe a mintának megfelelően. A megoldásnak elegendő a megadott adatokra jól működnie. Munkánkat `i353` néven mentjük el a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában.

Alakítsuk ki a minta szerinti táblázatszerkezetet és a D:G oszlop feliratok melletti celláiban adjuk meg kifejezések segítségével a válaszokat. A H oszloptól jobbra segédszámításokat végezhetünk.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Tipp	Név	E-mail						
2	14	Karasi Norbert	karasi.norbert@level.hu	Nyertes szám:	14				
3	56	Ormos Imre	ormos.imre@level.hu	Nyertes neve:	Ormos Imre	E-mail címe:	karasi.norbert@level.hu		
4	18	Ferenczi Janka	ferenczi.janka@level.hu						
5	17	Bencsik Balázs	bencsik.balazs@level.hu	Tippek száma:	20				
6	40	Solti Sándor	solti.sandor@level.hu	Leggyakoribb tipp:	14				
7	11	Nagy József	nagy.jozsef@level.hu	Legkisebb tipp:	1				
8	36	Hamar Julianna	hamar.julianna@level.hu	2. tippelője	Munka közben				
9	17	Lima Katalin	lima.katalin@level.hu	Legnagyobb tipp:	14				
10	44	Rudas Csaba	rudas.csaba@level.hu	2. tippelője	Ormos				
11	31	Juhász Lajos	juhasz.lajos@csomag.hu						
12	24	Halmos Csaba	halmos.csaba@csomag.hu						
13	52	Moli Ákos	moli.akos@level.hu						
14	30	Kuti Ottó	kuti.otto@level.hu						

1. Az E2 cellába írjuk ki a nyertes tippet.
2. Az E3 és G3 cellákba írassuk ki a nyertes tippelő nevét és e-mail címét.
- A továbbiakban a játékra jellemző értékeket határozzunk meg.
3. Az E5 cellában határozzuk meg a beküldött *érvényes* tippek számát.
4. Az E6 cellában függvény segítségével határozzuk meg, melyik számot küldték be érvényesen a legtöbben. Ha több ilyen szám van, akkor elegendő az egyiket megadni.
5. Az E7 és E9 cellában függvény segítségével határozzuk meg a legkisebb és legnagyobb érvényes tippet.
6. Az E8 és az E10 cellákban jelenítsük meg a legkisebb, illetve a legnagyobb érvényes tippet időrendben másodikként beküldők nevét. Ha nincs második beküldő, akkor a „**nincs**” feliratot jelenítsük meg.
7. Formázzuk a táblázatot a minta szerint.

Beküldendő `i353.zip` néven egy tömörített állományban a táblázatkezelő munkafüzet (`i353.xls`, `i353.ods`, ...), illetve egy rövid dokumentáció (`i353.txt`, `i353.pdf`, ...), amelyben szerepel a megoldáskor alkalmazott táblázatkezelő neve, verziószáma.