

Ejercicios - Condicionales

- Tu ordenador se puede apagar en cualquier momento, graba tu ejercicio cada poco tiempo para evitar perder el trabajo de forma accidental

Quiniela

Construye una tabla similar a la del ejemplo. En ella debes anotar los catorce resultados de la jornada futbolística. La hoja de cálculo debe de mostrar de forma automática la quiniela ganadora.

Añade ahora a la derecha de la tabla una nueva columna que contendrá los valores que el usuario ha apostado en su quiniela.

Aquellos resultados que sean correctos deben aparecer resaltados con un formato condicional diferente al resto.

Debes añadir una celda que nos indique el número de aciertos que ha tenido el boleto.

Si el número de aciertos es igual o superior a doce, debe de aparecer escrita en una celda la palabra “Boleto premiado”, con el fondo rojo y color de fuente blanco. Si el boleto tiene menos de doce aciertos el fondo debe ser blanco y no debe aparecer escrito ningún texto.

Jornada 1 - Quiniela				
1	Huesca	2	Real Madrid	0 1
2	Betis	0	Rayo Vallecano	1 2
3	FC. Barcelona	1	Gerona	0 1
4	Eibar	4	Levante	4 x
5	R. Sociedad	1	Valladolid	3 2
6	Villareal	3	Celta Vigo	2 1
7	Leganés	1	Tenerife	1 x
8	Valencia	0	Sevilla	0 x
9	Español	3	Mallorca	0 1
10	Albacete	1	Atletico Madrid	2 2
11	Ponferradina	3	Escalerillas	3 x
12	Burgos	1	Córdoba	1 x
13	Deportivo	2	Santander	3 2
14	Bayern Munich	2	R. Zaragoza	7 2

Jornada 1 - Quiniela					Mi Boleto
1	Huesca	2	Real Madrid	1 1	1
2	Betis	0	Rayo Vallecano	1 2	2
3	FC. Barcelona	1	Gerona	1 x	x
4	Eibar	4	Levante	4 x	1
5	R. Sociedad	1	Valladolid	3 2	2
6	Villareal	3	Celta Vigo	2 1	1
7	Leganés	1	Tenerife	1 x	x
8	Valencia	0	Sevilla	0 x	2
9	Español	3	Mallorca	0 1	1
10	Albacete	1	Atletico Madrid	2 2	2
11	Ponferradina	3	Escalerillas	3 x	x
12	Burgos	1	Córdoba	1 x	x
13	Deportivo	2	Santander	3 2	2
14	Bayern Munich	2	R. Zaragoza	7 2	2
Número de aciertos: 12					Boleto Premiado

Consejo: Para contar el número de aciertos puedes utilizar otra columna en cuyas celdas se determine si el posible resultado es correcto o no lo es