



BATTAGLIA NAVALE

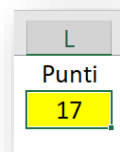
Con questa esercitazione imparerai a costruire un campo di battaglia su un foglio di Excel inserendo funzioni logiche e usando la formattazione condizionale. Partiamo:

1. **Crea due fogli:** Apri Microsoft Excel e salva subito con nome, crea due fogli, **Difesa e Attacco**.
2. **Ridimensiona righe e colonne:** in ciascuno dei due fogli ridimensiona le colonne da A a J e allarga le righe in modo che le celle siano quadrate.
3. **Formatta la tabella:** cambia i bordi e lo sfondo in modo che l'area di gioco risulti nel foglio. Imposta un motivo colorato, un bordo visibile e un Carattere grassetto, come nell'esempio a fianco riportato.
4. **Ricrea** la stessa tabella anche per l'Attacco.
5. Nel foglio Difesa predisponi le navi che indicherai con la lettera "x". Solitamente si utilizzano:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	x									
2	x									
3	x								x	
4	x								x	
5	x			x	x	x			x	
6									x	
7										
8										
9	x									
10	x					x	x	x		

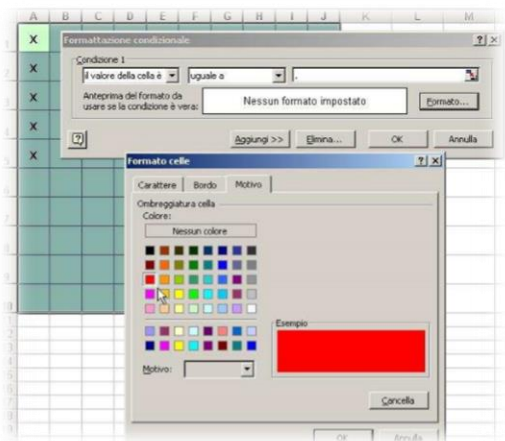
- 1 nave da 2 - 2 navi da 3 - 1 nave da 4 - 1 nave da 5

6. In una cella accanto al campo da gioco (es. L2) inserisci una formula per valutare quanto della tua flotta ancora galleggia: **=CONTA.SE(A1:J10;"x")**. Quando il conteggio scenderà a zero vorrà dire che hai perso.
7. Dovrai ora inserire una formula che faccia comparire la scritta **"HAI PERSO"** quando in L2 c'è 0. Puoi attribuire un nome alla cella L2, ad esempio PUNTI.



Per farlo basta selezionare la cella L2 e scrivere il nome che vuoi attribuirgli nella casella bianca in alto a sinistra (Casella nome).

Ora inserisci l'altra formula nella cella sottostante (L3): **=SE(PUNTI=0;"HAI PERSO";"")** che significa: "Se sulla casella denominata PUNTI c'è il valore 0 compare la scritta HAI PERSO, altrimenti non scrivere nulla".



8. Per evidenziare le tue navi che sono state colpite usa la **Formattazione condizionale**. Seleziona tutte le celle del campo di gioco, quindi vai su Formato / Formattazione condizionale, vedrai comparire la relativa finestra. Nel terzo campo delle condizioni qui ho scelto il simbolo "punto". Fai clic sul pulsante Formato, dalla scheda Motivo scegli un colore (es. rosso).
 9. Quando il tuo compagno di gioco chiama una casella dove c'è una tua nave dovrai inserire un puntino, ... quella cella diventerà rossa!
- Puoi anche indicare i colpi effettuati sul tuo campo falliti! Indicandoli, ad esempio con 0 (zero).
10. Passiamo ora al foglio **Attacco**. Inizialmente il campo di gioco è vuoto, via via si riempirà delle tue "chiamate".

Possiamo inserire, ad esempio il simbolo "o".

Ancora una volta con la formattazione condizionale farai in modo che l'obbiettivo colpito sia ben visibile. Nell'esempio ho usato la lettera "c" per indicare la nave colpita. Per rendere più evidente, la cella con la lettera "c" diventerà gialla. Per fare questo devi usare ancora la formattazione condizionale.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	X									
2	X									
3	X		0						X	
4	X								X	
5	X			X	X				X	
6									X	
7	0		0							
8										
9										
10						X	X	X		

Sempre nello stesso foglio **Attacco** in una cella accanto al campo da gioco (es. L2) inserisci la formula per valutare l'andamento dei tuoi attacchi: **=CONTA.SE(A1:J10;"c")**.

Come per il foglio Difesa attribuisce un nome alla cella L2, nell'esempio ho scelto il nome "Colpite".

11. Nella cella L3 inserisci ora la formula è: **=SE(Colpite=17;"HAI VINTO!";"")**.