

Test

Erzeugen Sie die folgenden drei Tabellen in einem Arbeitsblatt, das Sie bitte unter Ihrem Namen auf *H:/einsammeln/* abspeichern.

Legen Sie die Formeln immer so an, dass Sie sie aufziehen können (an \$-Zeichen denken)

	A	B	C	D	E	F
1	Rauchen ist ungesund					ab ... Zigaretten:
2	Name	Vorname	Zigaretten pro Tag	Raucher?	Starker Raucher?	20
3	Müller	Clara	5	X	-	
4	Kalimera	Salina	0	-	-	
5	Gaselbein	Vera	16	X	-	
6	Techtelmann	Wibke	0	-	-	
7	Töniens	Maricello	5	X	-	
8	Hubermann	Jens	21	X	X	
9	Kruse	Käte	15	X	-	

Berechnete Spalten/ Felder: Spalte D und Spalte E

Wenn in der Spalte C eine Zahl größer als 0 steht, dann soll in der Spalte D ein großes X erscheinen, andernfalls ein Minus -.

In F2 stehe die Anzahl der Zigaretten, ab welcher eine Person in Spalte E als starker Raucher ausgewiesen wird.

	A	B	C	D	E
1	Temperaturtabelle			Grenztemperatur	15,0 °C
2	Tag	Temperatur	Einstufung		
3	Montag	12,0 °C	Kalt		
4	Dienstag	17,5 °C	Warm		
5	Mittwoch	21,0 °C	Warm		
6	Donnerstag	18,0 °C	Warm		
7	Freitag	15,0 °C	Warm		
8	Samstag	16,8 °C	Warm		
9	Sonntag	14,9 °C	Kalt		

Format als Grad Celsius:
Format/ Zellen/ Zahlen/
Benutzerdefiniert: 0,0 "" °C"

Berechnete Spalten/ Felder: Spalte C

Wenn in der Spalte B eine Temperatur ab jener in E1 eingetragen ist, dann soll *Warm* ausgegeben werden – sonst *Kalt*.

	A	B	C	D	E
1	Tischfußball				
2	Sportler 1	Tore	Sportler 2	Sieger	
3	Müller	1 2	Töniens	Töniens	
4	Kalimera	4 2	Techtelmann	Kalimera	
5	Gaselbein	2 4	Müller	Müller	
6	Techtelmann	3 5	Kruse	Kruse	
7	Töniens	2 1	Kalimera	Töniens	
8	Hubermann	1 1	Ganselbein	Hubermann	
9	Kruse	0 2	Hubermann	Hubermann	

Berechnete Spalten/ Felder: Spalte E

Wenn in Spalte B mehr Tore für den Spieler 1 (der steht in Spalte A ;-)) verzeichnet sind als in der Spalte C des Spielers 2 (der steht in Spalte D ;-)), dann soll der Sportler in der Spalte A in E genannt werden, sonst der Sportler in Spalte D (also immer der Sieger – *ein Unentschieden lassen die Regeln nicht zu*).



Test

Erzeugen Sie die folgenden drei Tabellen in einem Arbeitsblatt, das Sie bitte unter Ihrem Namen auf *H:/einsammeln/* abspeichern.

Legen Sie die Formeln immer so an, dass Sie sie aufziehen können (an \$-Zeichen denken)

	A	B	C	D	E	F
1	Geschwindigkeitsmessung					ab ... km/h:
2	Name	Vorname	Geschwindigkeit	Zu schnell?	Führerscheinentzug	80 km
3	Müller	Clara	118 km	X	X	Format als Promille: Format/ Zellen/ Zahlen/ Benutzerdefiniert: 0 " km"
4	Kalimera	Salina	45 km	-	-	
5	Gaselbein	Vera	150 km	X	X	
6	Techtelmann	Wibke	56 km	X	-	
7	Töniens	Maricello	50 km	-	-	
8	Hubermann	Jens	43 km	-	-	
9	Kruse	Käte	52 km	-	-	

Berechnete Spalten/ Felder: Spalte D und Spalte E

Wenn in der Spalte C eine Zahl **größer als 55** steht, dann soll in der Spalte D ein großes X erscheinen, andernfalls ein Minus -.

In F2 stehe die Stundenkilometerzahl, ab welcher einem Fahrer der Führerschein entzogen wird.

	A	B	C	D	E
1	Promille-Tabelle			Grenzwert	0,8 Promille
2	Fahrer	Promille	Einstufung		
3	Müller	0,8 Promille	X		
4	Kalimera	0,6 Promille	OK		
5	Gaselbein	1,2 Promille	X		
6	Techtelmann	0,9 Promille	X		
7	Töniens	0,4 Promille	OK		
8	Hubermann	1,3 Promille	X		
9	Kruse	0,0 Promille	OK		

Format als Promille:
 Format/ Zellen/ Zahlen/
 Benutzerdefiniert:
 0,0 " Promille"

Berechnete Spalten/ Felder: Spalte C

Ab einem Promille-Wert von jenem in E1 soll X ausgegeben werden – sonst OK.

	A	B	C	D	E
1	Tischfußball				
2	Sportler 1	Tore		Sportler 2	Sieger
3	Müller	1	2	Töniens	Töniens
4	Kalimera	4	2	Techtelmann	Kalimera
5	Gaselbein	2	4	Müller	Müller
6	Techtelmann	3	5	Kruse	Kruse
7	Töniens	2	1	Kalimera	Töniens
8	Hubermann	5	1	Gaselbein	Hubermann
9	Kruse	0	2	Hubermann	Hubermann

Berechnete Spalten/ Felder: Spalte E

Wenn in Spalte B mehr Tore für den Spieler 1 (der steht in Spalte A ;-)) verzeichnet sind als in der Spalte C des Spielers 2 (der steht in Spalte D ;-), dann soll der Sportler in der Spalte A in E genannt werden, sonst der Sportler in Spalte D (also immer der Sieger – **ein Unentschieden lassen die Regeln nicht zu**).

