

ЭЛЕКТРОННЫЕ ТАБЛИЦЫ: ПРИМЕНЯЕМ С ПОЛЬЗОЙ

Имитация игральной кости

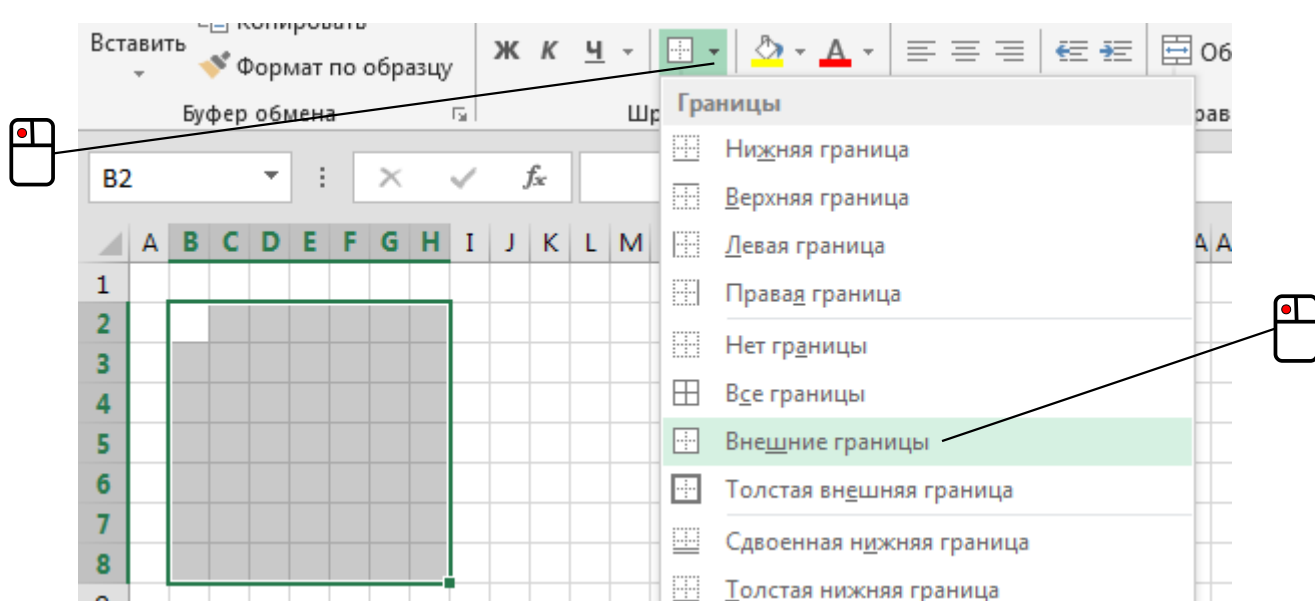
Для версий:
Microsoft Office 2013
LibreOffice 6.4

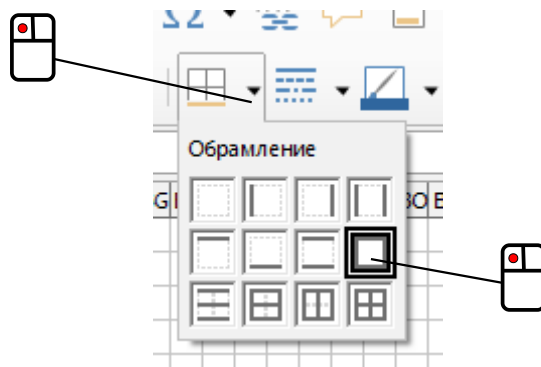
Иногда возникает ситуация, что очень требуется игральная кость, а её-то как раз под рукой и нет. В таких случаях обычно выкручиваются по-разному, например, лепят из пластилина кубик (по возможности максимально ровный) и спичкой размечают на его гранях числа от 1 до 6. При наличии картона (или плотной бумаги), линейки, ножниц и клея можно быстренько нарисовать развёртку куба, вырезать её и склеить, обозначив карандашом на гранях необходимые цифры. Здесь же предлагается реализация имитации игральной кости при помощи электронных таблиц.

Создайте новую книгу, после чего выделите все ячейки листа и установите на нём ширину всех столбцов, равной высоте строк (*Пособие*, с. 14), чтобы получилось примерно так:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																

Выделите диапазон ячеек “B2:H8”, после чего у него прорисуйте внешние границы при помощи соответствующей команды:





Не снимая выделения, сделайте у этих ячеек ещё и заливку белым цветом (*Пособие*, с. 16-17), а затем – прорисуйте границы ячейки “E10”. В этой ячейке нужно разместить формулу, которая будет выдавать случайное целое число от 1 до 6. Выглядит она следующим образом:

$$=ЦЕЛОЕ (СЛЧИС () * 6+1)$$

$$=INT (RAND () * 6+1)$$

Использованная в ней функция

ЦЕЛОЕ ()

INT ()

отбрасывает дробную часть числа, указанного ей в качестве аргумента, который, как нетрудно видеть, представляет собой случайное число, лежащее в интервале между 1 и 7.

Теперь обратите внимание на ячейки “C3”, “C5”, “C7”, “E5”, “G3”, “G5” и “G7”. На рисунке ниже они выделены:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10					6				
11									

Назначение перечисленных ячеек следующее: в них, в зависимости от того, какое число стоит в “E10”, должны определённым образом отображаться какие-нибудь символы (допустим, заглавная латинская буква “O”) для создания визуального сходства с гранью игральной кости. Так, например, если в “E10” будет находиться число 2 (два), то в ячейках “C3” и “G7” должна показываться “O”, а остальные ячейки – выглядеть пустыми.

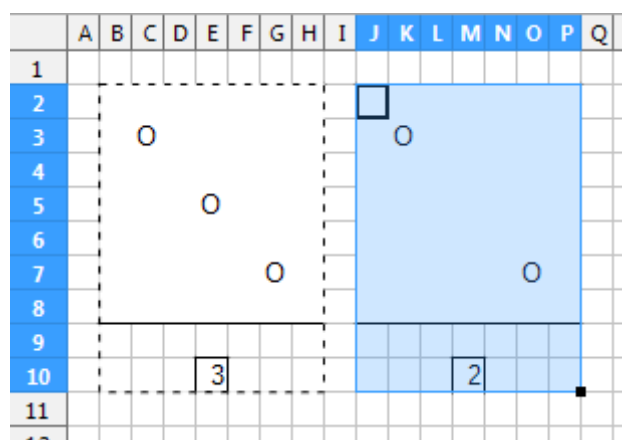
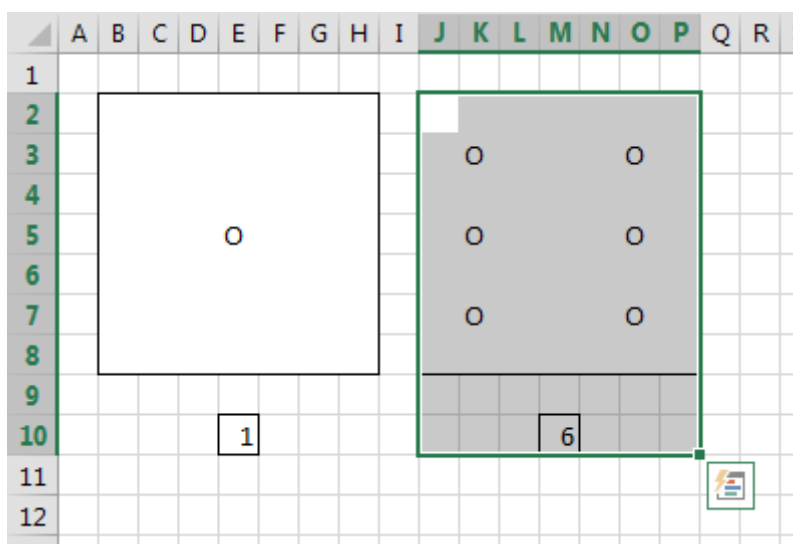
Для того, чтобы на листе отображались такие разновидности «граней»:

○	○ ○	○ ○ ○
○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○	○ ○	○ ○

необходимо в ячейки ввести формулы, указанные в таблице ниже.

Ячейка	Формула
C3	=ЕСЛИ (ИЛИ (E10=2; E10=3; E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "") =IF (OR (E10=2; E10=3; E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "")
C5	=ЕСЛИ (E10=6; "○"; "") =IF (E10=6; "○"; "")
C7	=ЕСЛИ (ИЛИ (E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "") =IF (OR (E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "")
E5	=ЕСЛИ (ИЛИ (E10=1; E10=3; E10=5); "○"; "") =IF (OR (E10=1; E10=3; E10=5); "○"; "")
G3	=ЕСЛИ (ИЛИ (E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "") =IF (OR (E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "")
G5	=ЕСЛИ (E10=6; "○"; "") =IF (E10=6; "○"; "")
G7	=ЕСЛИ (ИЛИ (E10=2; E10=3; E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "") =IF (OR (E10=2; E10=3; E10=4; E10=5; E10=6); "○"; "")

Иногда необходимо использование не одной, а нескольких игральные кости – для такого случая нужно копированием и вставкой продублировать диапазон “B2:H10”:



Так как в формулах используются относительные ссылки на ячейку “E10” (*Пособие*, с. 64), то они при дублировании сами поменяются на “M10”, образовав новый «кубик», работающий независимо от первого – хотелось бы напомнить, что для «броска» кубиков (то есть для срабатывания функции, генерирующей случайное число) достаточно любого изменения данных в листе (в том числе и простого нажатия [Delete], когда выделена какая-нибудь пустая ячейка). В связи с этим при желании можно дополнительно защитить ячейки с формулами (*Пособие*, с. 55), дабы случайно не стереть их в азарте «метания костей».

© Широков Александр, 06.09.2020