

1. Sa stranice škole **preuzmi** Excelovu datoteku **Nogomet**.
2. Preimenuj radni List1 u „Nogometaši“ i oboji karticu žutom bojom.
3. Prilagodi širinu stupaca upisanim podacima.
4. Brojeve u H stupcu pretvori u valutu euro (€).
5. Tekst naslovnog retka (ćelije D4:K4) podebljaj, dvostruko podcrtaj i usmjeri ga na +45 stupnjeva.
6. Nazive klubova (ćelije F5:F10) oboji zelenom bojom.
7. Broj golova (ćelije G5:G10) oboji u plavo i postavi efekt precrtaj.
8. Imena igrača (ćelije E5:E10) podebljaj i oboji u crveno.
9. Cijeloj tablici (ćelije D4:J10) postavi vanjski i unutarnji obrub smeđe boje, te žutu boju pozadine.
10. Ćelijama u naslovnom retku (ćelije D4:K4) stavi uzorak **tanko okomito prugasti**.
11. Na ćeliju G5 umetni komentar „Najviše je pogodaka postigao Mario.“.
12. U ćeliji I5 izračunaj zaradu izraženu u kunama, koristeći podatke iz ćelija H5 i M5. Zatim, uporabom ručice za popunjavanje, kopiraj formulu i na ostale redove (sve do 10. reda) kako bi se izračunala zarada u kunama za svakog igrača.
13. U ćeliju F12 upiši riječ **Ukupno:**, a u ćeliji G12 pomoću funkcije za zbrajanje, izračunaj koliko su ukupno golova postigli svi igrači navedeni u tablici.
14. U ćeliji H12 izračunaj (koristeći funkciju za zbrajanje) kolika je ukupna zarada svih igrača.
15. U ćeliju F14 upiši riječ **Prosječno:**, a u ćeliji G14 pomoću funkcije za računanje prosjeka, izračunaj koliko je prosječno golova postigao svaki igrač naveden u tablici.
16. U ćeliji H14 izračunaj (koristeći funkciju za računanje prosjeka) kolika je prosječna zarada svakog igrača.
17. U ćeliju F16 upiši riječ **Najviše:**, a u ćeliji G16 pomoću funkcije za traženje maksimalne vrijednosti, izračunaj koliki je najveći broj postignutih golova među navedenim igračima u tablici

18. U ćeliji H16 izračunaj pomoću funkcije MAX koji je igrač najviše zaradio.
19. U ćeliju F18 upiši riječ **Najmanje**, a u ćeliji G18 pomoću funkcije za traženje minimalne vrijednosti, izračunaj koji je igrač među navedenim igračima u tablici, postigao najmanji broj golova.
20. U ćeliju H18 izračunaj pomoću funkcije MIN koji je igrač najmanje zaradio.
21. U ćeliju F20 upiši riječi **Lukini golovi**, a u ćeliji G20 pomoću funkcije IF prikaži je li Luka zaslužio plaću koju dobiva. Uvjet funkcije postavi tako da ukoliko je Luka postigao više od 5 golova neka se ispiše „Luka je zaslužio svoju plaću“, a ako uvjet nije ispunjen neka se u ćeliji ispiše „Luka nije zaslužio svoju plaću.“
22. U ćeliju F22 upiši riječ **Datum**, a u ćeliji G22 pomoću funkcije prikaži današnji datum, te ga oblikuj tako da slovima piše koji je mjesec (npr. studeni).
23. Izradi kružni grafikon koristeći podatke iz ćelija E5:E10 (Prezimana) i iz ćelije G5:G10 (Broj golova). Imenuj grafikon, prikaži postotke i stavi ga na novi radni list te mu daj naziv **Golovi**.
24. Isječke grafikona oboji crvenom, žutom, zelenom, crnom, plavom i smeđom bojom, a isječak s najvećim postotkom (32 %) odvoji od ostatka grafikona.
25. Izradi stupčasti grafikon koristeći podatke iz ćelija E5:E10 (Prezimana) i iz ćelije H5:H10 (Zarada).
26. Imenuj grafikon, imenuj os X i os Y, ukloni legendu, prikaži vrijednost podataka i stavi ga na novi radni list te mu daj naziv **Zarada**.
27. Na tom grafikonu, umjesto stupića postavi sliku *Nogometaša* kao ispunu oblika (sliku možeš pronaći u e-sferi).
28. Naslov grafikona podcrtaj, postavi veličinu slova 36, oboji ih u crveno zatim stavi plavu boju pozadine tekstnom okviru u kojemu se nalazi naslov.
29. Imena igrača na grafikonu podebljaj i postavi veličinu slova 20. Pozadinu iza stupića oboji bijelom bojom, a pozadinu iza grafikona žutom bojom.
30. Vrijednostima podataka na vrhovima stupića povećaj veličinu slova na 18 i oboji ih u zeleno.
31. Uredi zaglavlje i podnožje dokumenta. U lijevu sekciju zaglavlja upiši svoje **ime** i **prezime**, u srednju sekciju upiši riječ **Nogometaši**, a u desnoj sekciji upiši oznaku svog razreda. U podnožje umetni (pomoću ponuđenih alata) u lijevu sekciju današnji datum, u srednju sekciju broj stranice, a u desnu sekciju sliku *Nogometaša* (slika je ista koju smo koristili za ispunu stupića kod stupčastog grafikona).
32. Radnu knjigu Nogomet **spremi** u mapu prema dogovoru s učiteljicom.