

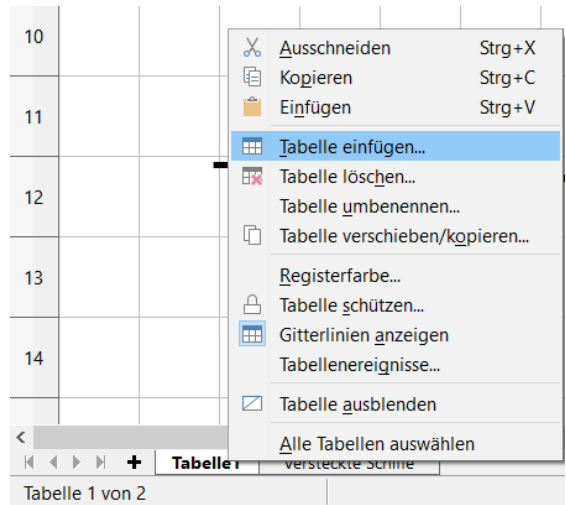
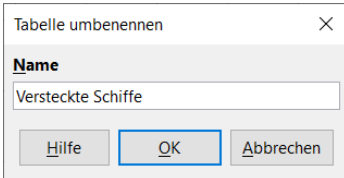
# Schiffe versenken mit der Tabellenkalkulation

Name: \_\_\_\_\_

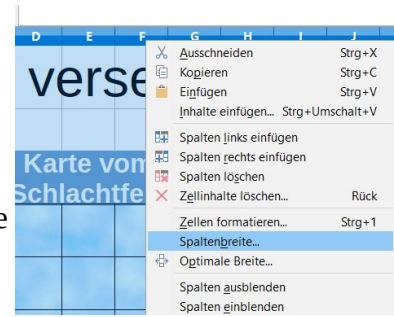
Datum: \_\_\_\_\_

## 1. Schritt: Das zweite Tabellenblatt erstellen, wo die Schiffe versteckt sind

In jeder Tabellenkalkulation ist unten eine Liste der verfügbaren Tabellenblätter. Rufe Tabelle2 auf bzw. erstelle eine neue Tabelle. Nenne die neue Tabelle: **'Versteckte Schiffe'**.



Formatiere **die Spalten von A bis P** mit der Breite 1 cm. Markiere sie dazu, mit der Maus, anschließend Rechtsklick auf einen Spaltenüberschrift, Spaltenbreite → 1 cm → OK



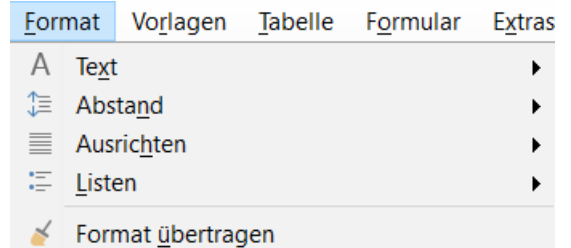
Formatiere ähnlich **die Zeilen 1 bis 14** mit der Zeilenhöhe 1 cm. Fülle dann das Tabellenblatt wie folgt (von L4:P8 ist der Bereich der versteckten Schiffsstücke).

**Realisiere die Tabelle2 'Versteckte Schiffe' wie in diesem Bild**

## 2. Schritt: Das erste Tabellenblatt für den zweiten Spieler erstellen. Dort ist die 'Karte vom Schlachtfeld' und auch das 'Radar'

**Tipp1:** Es geht am schnellsten, wenn du den Inhalt des 2. Tabellenblatts in das erste kopierst.

**Tipp2:** Ständig müssen Formatierungen auf andere Zellen übertragen werden. Nutze: **Format übertragen**



Ein Treffer wird mit einer 1 angezeigt. Programmeiere:  
`=WENN (G4 = '$Verstecke Schiffe'.P4; 1 ; "")`

Tipp: Nach dem Gleichheitszeichen gehst du auf die 2. Tabelle und klickst auf die Zelle P4. Dann wieder zurück zur ersten Tabelle. Nutze nun das automatische Füllen, um diese Funktion in das ganze RADARFELD zu übertragen.

Realisiere die Trefferzahl mit Hilfer der Funktion: `=Summe (...)`

Realisiere die Anzahl der Versuche mit: `=ZÄHLENWENN (C4 : G8 ; "*" )`

Tabelle 1: Der zweite Spieler trägt seine Versuche in die Karte C4:G8 ein. Das RADAR zeigt mögliche Treffer an:

Du lernst hier: Bezüge können über Tabellen hinweg eingesetzt werden!

Hier die Zeichenfunktionen einschalten.

### Weitere Aufträge:

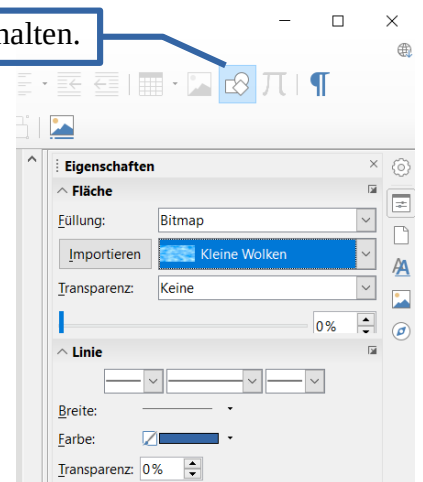
a) Realisiere ein schönes Design des Spiels.


Nutze dazu die Zeichenfunktionen von Calc:



Zeichne ein Rechteck für die Meeresfläche und benutze als Füllung eine geeignete Bitmap. Wichtig: Am Ende bitte diese Fläche in die Hintergrundebene bringen, sie kann dann nicht mehr direkt erreicht werden: Klicken mit der rechten Maustaste auf die Fläche, dann:

→ Anordnung → In den Hintergrund



b) In der **Ansicht-Galerie** (oder: ) befinden sich Bilder. Ergänze sie für dein Spiel.

c) **Zusatz:** Färbe den Hintergrund rot, wenn es sich im Radarfeld um einen Treffer handelt. Nutze für diesen Auftrag die bedingte Formatierung von Calc. Beginne damit, eine Formatvorlage mit rotem Hintergrund einzurichten.