

**PROJECTE: FEM UN JOC AMB EXCEL****1) Explicació general del projecte.**

La pràctica que realitzareu consistirà en què, individualment, confeccioneu un joc de preguntes o d'endevinar el contingut d'alguna imatge, amb Excel. Si voleu veure algun exemple del tipus de treball que us proposo fer només cal que busqueu en Google, "juegos en Excel" i trobareu multitud d'aquests tipus de jocs pregunta-resposta que us proposo elaborar.

2) Objectius a treballar

Amb aquesta pràctica treballareu:

- *Donar un format elegant a un full Excel.*
- *Cerca d'imatges per internet.*
- *Protecció del full de càlcul.*
- *Treball amb funcions lògiques en Excel.*
- *Treball amb funcions matemàtiques en Excel.*

3) Condicions del treball

- En primer lloc cal que escolliu una **temàtica** per a realitzar el joc, preferentment que es tracti d'endevinar el contingut d'alguna imatge.
- Les temàtiques a escollir són lliures: podeu escollir algun tema acadèmic (per exemple, relacionat amb la matèria d'informàtica, on podríeu fer la pregunta: endevina els components informàtics representats en les fotografies); si ho preferiu també podeu fer-ho d'algun tema d'oci que us interessi.
- Cal que com a mínim hi inclogueu 15 preguntes.
- Cal que poseu un "**Marcador**", on hi surti la puntuació total del joc, i un "Marcador" amb el percentatge de joc completat.
- Un cop confeccionat el joc, cal que doneu una **presentació atractiva** al full de càlcul. Destaqueu l'àrea de joc amb algun color, poseu-hi un títol al joc, inseriu un quadre de text on expliqueu clarament les instruccions del joc, etc. Quan més polit, i en definitiva, ben acabat estigui millor nota tindreu.

4) Guia per fer el treball.

- Heu d'escriure la resposta correcta en una cel·la (recordeu, que una cel·la és cada un dels quadradets que apareixen al full de càlcul, i s'identifiquen mitjançant un número i una lletra).
- A sobre de la resposta, poseu-hi la imatge a endevinar, de manera que aquesta resposta quedi oculta.
- Procureu que les imatges no siguin excessivament grans!!



- Si en lloc de fer un joc amb imatges, voleu fer un qüestionari, escriviu la resposta en alguna cel·la (cal que sapigueu en quina ho heu fet), i oculteu-la posant el color de lletra i de fons del mateix color.
- Les cel·les que queden sota de les fotografies serveixen per què el jugador pugui introduir-hi la seva resposta.
- A la cel·la inferior on el jugador introdueix la resposta, cal que hi surti si l'ha encertat o no. Per això introduïm una funció lògica. No oblideu mai, posar "=" davant de les funcions!!

= SI (cel·la on he escrit la correcta=cel·la on escriu jugador;"CORRECTE";"FALS")

Aquesta expressió, vindria a dir: a la cel·la on l'escriviu que es mostri la paraula "CORRECTE" en cas que el que ha escrit el jugador a la seva cel·la coincideixi amb la resposta que jo he escrit a la cel·la que després he tapat amb la fotografia; si no coincideix, que es mostri "FALS".

- Per introduir el "marcador" que mostri la puntuació del joc haureu d'utilitzar la funció:

=CONTAR.SI(Rang de cel·les on es mostra el resultat de la resposta;"CORRECTE")

Aquesta expressió el que farà és contar, en un rang de cel·les quants cops s'ha obtingut la paraula "CORRECTE".

- Observació:** si teniu més d'un rang de cel·les, podeu escriure dos cops la fórmula anterior i sumar els resultats obtinguts!
- Per introduir el marcador de percentatge completat, simplement heu de fer servir funcions matemàtiques normals.
- En les cel·les on el jugador ha d'introduir la seva resposta cal que anem al menú **format** de cel·la per tal de deshabilitar l'opció de *protecció de cel·les*.
- Un cop deshabilitada aquesta opció, i un cop haguem acabat tot el full, haurem de **protegir-lo**, per tal que el jugador no pugui introduir cap modificació, excepte en les cel·les que en el punt anterior hem desprotegit, que són les úniques en les quals realment necessita poder escriure.
- Per protegir el full de càlcul un cop haguem acabat l'activitat anem al menú Eines, i seleccionem l'opció de protegir el full.

5) Valoració del treball

- Correcte funcionament del joc.
 - Presentació del joc.
- Lliurament de la tasca en el termini establert.
- Correcte enviament de la tasca, complint totes les condicions esmentades més amunt.
 - Autonomia de treball a l'aula.