

batalla

usb

aparecen al poner el n.º de rivales

SI(\$B\$17="";"",0)

nome

javier

0

0

boom

0

SI(Y(D10="R";E9="R";F8="R");"boom";"")

0

R

El programa reconoce una serie de valores en línea

SI(B5="";"",_0_0_)"

R

0 0

R

1

1

SE(\$B\$17="";"",SE(B17=2;1;""))

javier

R

R

1

1

1

1

boom

nº de rivales

2

SE(OU(H5="";G13="");"";"muy bien")

muy bien

dispara con R

laberinto

nombre

JAVIER

el laberinto va apareciendo según avanza la nave

SE(\$B\$4="";"",1)

1	
1	1
1	

Avanza con la nave 1

1

SE(\$D\$12=1;"_";"

SE(F10="";"",bomm")
si choca hace boom

minas

SI(B8=1;"ojo";""))

el valor identifica las celdas próximas

	SE(OU(B8=2;B7=1;C8=2);"mina";"")	
1	mina	2
2	2	3mina
1	mina	2
1		

SE(OU(D8=3;D9=2;D7=2);"mina";"")

Pon 1 2 o 3

1

fantasmas

Desaparece cuando ponemos un valor en una celda

SE(\$C\$10="";"";SE(\$G\$6=3;"";" "))



que altura tiene?



Pon 3

javier

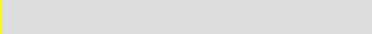
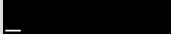
Pon un personaje javier

mover

mover un objeto (I)

cambia el color de la celda según el valor de una o varias celdas próximas.

mover un objeto

ir a  3   SE(\$B\$5="";"";SE(\$B\$5=3;" _",""))
SI(\$B\$5="";"";SI(\$B\$5=1;" _",""))

mover un objeto (II)

SI(O(C\$10="";D10=2);"";SI(C\$10=1;" _",""))
SE(OU(C\$12="";E12=3);"";SE(D\$12=2;" _",""))
SE(E\$12="";"";SE(E\$12=3;" _",""))

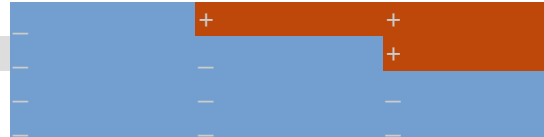
avanza por  -----D  1  2  3

mover un objeto (III) en cada celda una escalera de posibilidades y triple condicional

mover una figura

1

SI(\$B\$14=1;" _";SI(\$B\$14=2;"+";SI(\$B\$14=3;"o";"")))



C20:E23	O valor da cela é = ""
C20:E23	O valor da cela é = " _ "
C20:E23	O valor da cela é = " + "