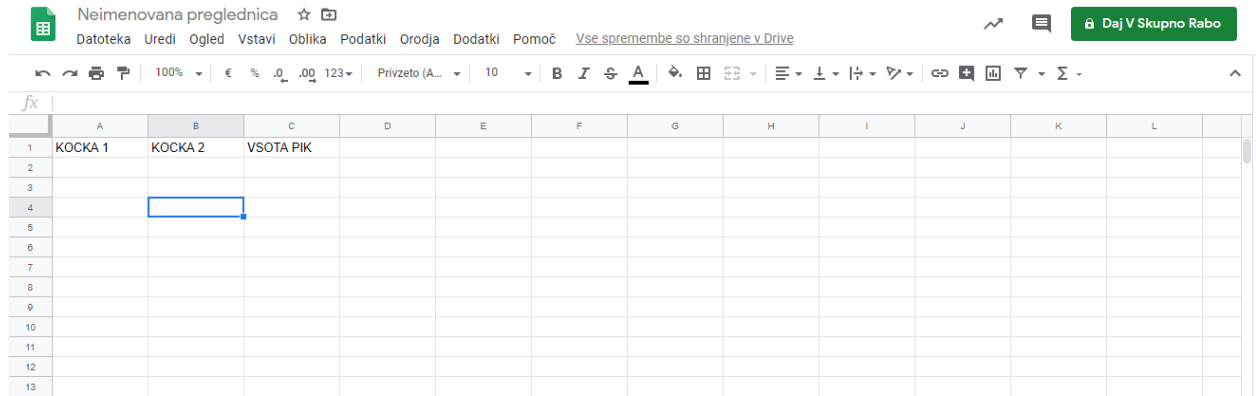




3. V polje A1 napiši: »KOCKA 1«, v polje A2 napiši: »KOCKA 2« in v polje A3: »VSOTA PIK«:



4. Sedaj bomo simulirali 1000 metov kock.

- V polje A2 napiši: **=RANDBETWEEN(1;6)** in pritisni enter.  
To pomeni, da računalnik naključno izbere število med 1 in 6.
- Klikni na polje A2 in se z miško postavi na piko v spodnjem desnem kotu, da se pojavi znak +.
- Klikni in ne izpusti gumba in miško povleči do polja B2. Sedaj bi moral imeti dve števili – eno v polju A2 in drugo v B3.
- Z miško označi obe polji:

	A	B	C	D
1	KOCKA 1	KOCKA 2	VSOTA PIK	
2	2	6		
3				
4				
5				

- Spet se postavi na piko v spodnjem desnem kotu, da se pojavi znak +.
- Klikni in ne izpusti gumba in miško povleči navzdol, dokler ne prideš do polj A1000 in B1000.

**Tako. Simulirali smo 1000 metov.**

5. Sedaj bomo izračunali vsoto.

- V polje C2 napiši: **=SUM(A2:B2)** in pritisni enter.  
Sum pomeni seštevek. S tem smo sešteli število pik na obeh kockah.
- Klikni na polje C2 in se z miško postavi na piko v spodnjem desnem kotu, da se pojavi znak +.
- Klikni in ne izpusti gumba in miško povleči navzdol, dokler ne prideš do polja C1000.

6. Sedaj moramo prešteti, kolikokrat smo vrgli vsoto 3. Tudi tega ne bomo delali na roke.

- V polje D1 napiši: »ŠTEJ, ČE JE VSOTA 3«:

	A	B	C	D
1	KOCKA 1	KOCKA 2	VSOTA PIK	ŠTEJ, ČE JE VSOTA 3
2	4	4	8	
3	1	3	4	
4	5	6	11	
5	5	2	7	
6	1	6	7	
7	1	1	2	

- V polje D2 napiši: **=IF(C2=3;1;0)**

S tem računalniku povemo, da želimo naslednje: Če je v celici C2 število 3, naj zapiše 1, če ni, naj zapiše 0. (**=IF(pogoj; [zapis, če je pogoj resničen]; [zapis, če je pogoj napačen])**)

- Klikni na polje D2 in se z miško postavi na piko v spodnjem desnem kotu, da se pojavi znak +.
- Klikni in ne izpusti gumba in miško povleči navzdol, dokler ne prideš do polja D1000.

**Nismo še končali s tem korakom. Prešteti moramo še, koliko enk je v stolpcu D:**

- V polje F1 zapiši: »ŠTEVILO METOV, KJER JE VSOTA 3«
- V polje F2 zapiši: **=SUM(D2:D1000)**

**Tako. S tem smo prešteli, kolikokrat smo vrgli vsoto 3.**

7. Izračunajmo še STATISTIČNO VERJETNOST.

- V polje G1 zapiši: »STATISTIČNA VERJETNOST«
- V polje G2 zapiši: **=F2/1000**

**To število je STATISTIČNA VERJETNOST dogodka A.**

Preglednico oblikujte po vaši želji. Polja lahko obarvate z različnimi barvami, dodate obrobe ...

Narejeno preglednico oddaš v mapo v Driveu na povezavi

[https://drive.google.com/drive/folders/1sS3d69VI\\_W1wAiPUGa0-cpCNfdzvmNls?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1sS3d69VI_W1wAiPUGa0-cpCNfdzvmNls?usp=sharing)

**Svojo preglednico shranite z imenom: Priimek\_Ime. Nalogo oddate v istem dnevu do 16.00. Takrat začnem s pregledovanjem nalog.**

**!!!!!! POMEMBNO!!!!!!**

- Če vam naloge ne uspe narediti do konca, oddajte kolikor vam je uspelo.
- Če nimate dostopa do Google preglednic ali Excela ali pa se iz navodil nikakor ne uspete znajti, **lahko nalogo naredite ročno:**  
Naredite 100 metov z eno kocko in izračunate relativno frekvenco za dogodek: Padlo je 6 pik.  
Tudi, če nalogo naredite ročno, mi morate poslati tabelo in izračun relativne frekvence.