

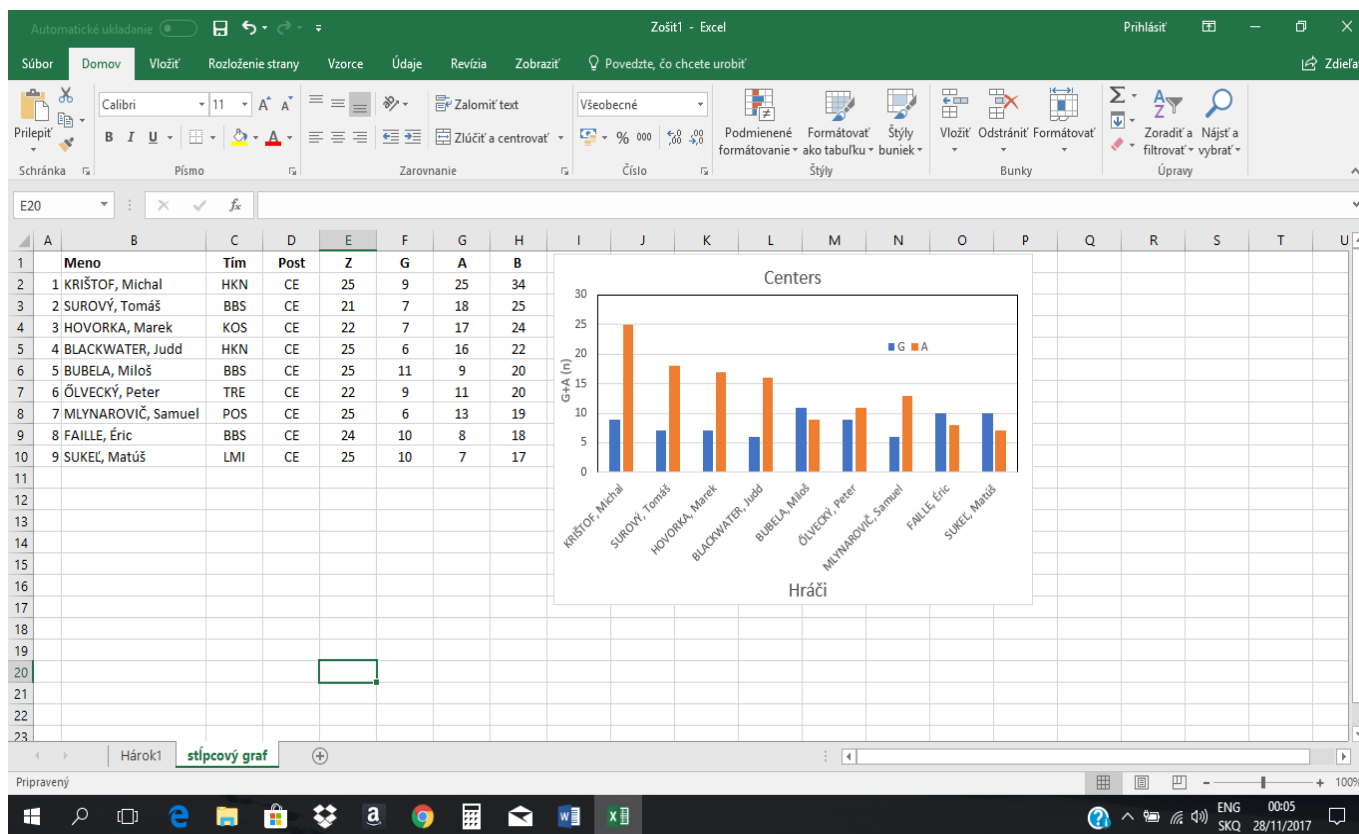
Hárok 2

- Všetkých hráčov pozície CE aj s ich údajmi skopírovať na Hárok 2 a tento premenovať na **stĺpcový graf**.
- Prispôbiť šírky stĺpcov obsahu v nich.
- Vytvoriť graf: **Skupinový stĺpcový** z údajov **maximálne 10 najlepších hráčov**.
Vodorovná os – meno, zvislá os – hodnoty stĺpcov G a A.

Popis grafu:

- Názov grafu: **Centers**, os x: **Hráči**, os y: **G+A (n)**.

PRÍKLAD



• Hárók 3

• Hárók pomenovať **čiarový graf**

• Vytvoriť **Čiarový graf so značkami** z týchto údajov:

W	PF	La
160	120	1,8
200	155	2,3
240	175	3
280	188	4,2
320	196	6,4

- Hodnoty **La** dať na vedľajšiu os, upraviť škálovanie hlavnej zvislej osi od 100 do 200 po 10, vedľajšej zvislej osi od 1 do 7.
- Os x (Hlavná vodorovná os) upraviť – údaje 160, 200, 240, 300, 320.

Popis grafu:

- Názov grafu **Laktátová krivka**, názov vodorovnej osi **Výkon (W)**, Názov hlavnej zvislej osi **PF (1/min)**, vedľajšej zvislej osi **La (mmol/l)**.
- Legendu presunúť do grafu.

Upraviť veľkosť písma:

- Popis osí: veľkosť písma **12, tučné**
- Veľkosť písma mierky/škálovanie osí: **11**

PRÍKLAD

