

乱数	番号	
0.00	0	0.05未満は0
0.05	1	0.05以上0.10未満は1
0.10	2	0.10以上0.15未満は2
0.15	3	0.15以上0.20未満は3
0.20	4	0.20以上0.25未満は4
0.25	5	0.25以上0.30未満は5
0.30	6	0.30以上0.35未満は6
0.35	7	0.35以上0.90未満は7
0.90	8	0.90以上0.95未満は8
0.95	9	0.95以上は9

0.00	0
0.05	1
0.10	2
0.15	3
0.20	4
0.25	5
0.30	6
0.35	7
0.90	8
0.95	9

EXCELのRAND関数を利用したスロットマシンを作成します。

1. A2セルに =RAND() を入力します。

- 2. A2セルの内容をB2セル、C2セルにオートフィルでコピーします。
- 3. F9キーを押して3個の数値が変化することを確認してください。
- 4. A2セルの内容を =INT(RAND()\*10) に変更します(小数をを整数に変更します)
- 5. 再びA2セルの内容をB2セル、C2セルにオートフィルでコピーします。
- 6. 行No2の高さを80ピクセルに、A2セル~C2セルの文字の大きさを48に変更します。 フォントをHGP創英角ゴジックUBに変更します
- 7. F9キーを押して3個の数字が整数になったことを確認してください。
- 8. 数字の7が出やすいように細工をします。
  A6セル~A15セルにF6セル~F15セルの数値を入れます。
  B6セル~B15セルにG6セル~G15セルの数値を入れます。
  A2セルの内容を =VLOOKUP(RAND(),\$A\$6:\$B\$15,2,TRUE) に変更します。

F9キーを押して数字の7が出やすくなったことを確認してください。

## RAND関数

入力 = RAND()0以上1未満の乱数を発生させる関数です

VLOOKUP関数

入力 =VLOOKUP(検索値,範囲,列番号,検索方法) 対応表の一番左の列で検索値を探し、該当する行のうち、列番号で 指定した列の値を返す 検索方法は、FALSEだと検索値に完全に一致する値だけを探し、

見つからない場合はエラーを返す。TRUEを指定するか省略すると 検索値が見つからない場合に検索値未満の近似値を探す



番号	出現率の元	出現率	累積出現率
0	2	0.0313	0.0313
1	2	0.0313	0.0625
2	2	0.0313	0.0938
3	2	0.0313	0.1250
4	2	0.0313	0.1563
5	5	0.0781	0.2344
6	7	0.1094	0.3438
7	30	0.4688	0.8125
8	7	0.1094	0.9219
9	5	0.0781	1.0000
	64	100%	

乱数番号0.000000.031310.062520.093830.125040.156350.234460.343870.81258	 出現テーフ	ブル	
0.0000      0        0.0313      1        0.0625      2        0.0938      3        0.1250      4        0.1563      5        0.2344      6        0.3438      7        0.8125      8	乱数	番号	
0.0313      1        0.0625      2        0.0938      3        0.1250      4        0.1563      5        0.2344      6        0.3438      7        0.8125      8	0.0000	0	
0.0625      2        0.0938      3        0.1250      4        0.1563      5        0.2344      6        0.3438      7        0.8125      8	0.0313	1	
0.0938      3        0.1250      4        0.1563      5        0.2344      6        0.3438      7        0.8125      8	0.0625	2	
0.1250      4        0.1563      5        0.2344      6        0.3438      7        0.8125      8	0.0938	3	
0.1563 5 0.2344 6 0.3438 7 0.8125 8	0.1250	4	
0.2344 6 0.3438 7 0.8125 8	0.1563	5	
0.3438 7 0.8125 8	0.2344	6	
0.8125 8	0.3438	7	
	0.8125	8	
0.9219 9	0.9219	9	

 $\rightarrow$ 

 $\rightarrow$ 

RAND関数

2 2

2

2

2 5

7

30

7 5 入力 =RAND()

0以上1未満の乱数を発生させる関数です

VLOOKUP関数

入力 =VLOOKUP(検索値,範囲,列番号,検索方法)

対応表の一番左の列で検索値を探し、該当する行のうち、列番号で 指定した列の値を返す

検索方法は、FALSEだと検索値に完全に一致する値だけを探し、 見つからない場合はエラーを返す。TRUEを指定するか省略すると 検索値が見つからない場合に検索値未満の近似値を探す

7の出現率をさらに細かく制御する例です。

- 1. B7セル~B16セルにI7セル~I16セルまでの数字を入れます。
- 2. C7セルに =B7/\$B\$17 を入力します。
- 3. C7セルの内容をオートフィルでC8セル~C16セルまでコピーします。
- 4. D7セルに =SUM(\$C\$7:C7) を入力します。
- 5. D7セルの内容をオートフィルでD8セル~D16セルにコピーします。
- F7セルに =D7 を入力します。
  F7セルの内容をオートフィルでF8セル~F15セルまでコピーします。
  F6セルには0を入れます。
- 7. A2セルに =VLOOKUP(RAND(), \$F\$6: \$G\$15,2, TRUE) を入力します。
- 8. A2セルの内容をB2セル、C2セルにオートフィルでコピーします。
- 9. 行No2の高さを80ピクセルに、A2セル~C2セルの文字の大きさを48に変更します。 HGP創英角ゴシックUBに変更します。

F9キーを押して数字の7が出やすくなったことを確認してください。



番号	出現率の元	出現率	累積出現率
0	2	0.0313	0.0313
1	2	0.0313	0.0625
2	2	0.0313	0.0938
3	2	0.0313	0.1250
4	2	0.0313	0.1563
5	5	0.0781	0.2344
6	7	0.1094	0.3438
7	30	0.4688	0.8125
8	7	0.1094	0.9219
9	5	0.0781	1.0000
	64	100%	

出現テーフ	ブル	_
乱数	番号	
0.0000	\$	
0.0313	☆	
0.0625		
0.0938	0	
0.1250	•	
0.1563	O	
0.2344	$\diamond$	
0.3438	*	
0.8125	•	
0.9219		

RAND関数

\$

☆ □ 0

<u>⊚</u> ♦

 $\star$ 

入力 =RAND()

0以上1未満の乱数を発生させる関数

VLOOKUP関数

入力 =VLOOKUP(検索値,範囲,列番号,検索方法)

対応表の一番左の列で検索値を探し、該当する行のうち、列番号で 指定した列の値を返す

検索方法は、FALSEだと検索値に完全に一致する値だけを探し、 見つからない場合はエラーを返す。TRUEを指定するか省略すると 検索値が見つからない場合に検索値未満の近似値を探す

スロット2を利用して数字の代わりに記号を利用した例です。

1. 出現率はスロット2をそのまま利用します。

 記号は任意ですがとりあえずI6セルからI15セルまでの記号を G6セルからG15セルに入れます。

F9キーを押して★が出やすくなったことを確認してください。

条件付き書式を利用して★の色とセルの色を変更します。
 A2セルをクリック→条件付き書式→新しいルール→ルールの種類で「指定の値だけを含むセルだけを書式設定」
 →ルールの内容で「特定の文字列」「次の値を含む」「★」を入力→書式をクリック
 フォントの色を黄色、塗りつぶしを赤に設定します。
 A2セルの内容をB2セル、C2セルにオートフィルでコピーします。

 $\rightarrow$ 

 $\rightarrow$ 

 $\rightarrow$ 



番号	出現率の元	出現率	累積出現率
0	2	0.0313	0.0313
1	2	0.0313	0.0625
2	2	0.0313	0.0938
3	2	0.0313	0.1250
4	2	0.0313	0.1563
5	5	0.0781	0.2344
6	7	0.1094	0.3438
7	30	0.4688	0.8125
8	7	0.1094	0.9219
9	5	0.0781	1.0000
	64	100%	

出現テーフ	ブル
乱数	番号
0.0000	0
0.0313	1
0.0625	2
0.0938	3
0.1250	4
0.1563	5
0.2344	6
0.3438	7
0.8125	8
0.9219	9

_		
	2	
	2	
	2	
	2	
	2	
	5	
	7	
	30	
	7	
	5	

RAND関数

入力 =RAND()

0以上1未満の乱数を発生させる関数です

VLOOKUP関数

入力 =VLOOKUP(検索値,範囲,列番号,検索方法)

対応表の一番左の列で検索値を探し、該当する行のうち、列番号で 指定した列の値を返す

検索方法は、FALSEだと検索値に完全に一致する値だけを探し、 見つからない場合はエラーを返す。TRUEを指定するか省略すると 検索値が見つからない場合に検索値未満の近似値を探す

スロット2に種々の飾りをつけます。

- 1. A1セル~C1セルまでを結合して中央揃えにします。
- 2. A1セルに「スロットマシン」の文字を入力します。
- 3. 行No1の高さを50ピクセル、文字の大きさを24、文字の色を赤にします。
- 4. 行No2の高さを50ピクセル、文字の大きさを20、文字の色を青にします。
- 5. 条件付き書式を利用して7の色とセルの色を変更します。
- A2セルをクリック→条件付き書式→新しいルール→ルールの種類で「指定の値だけを含むセルだけを書式設定」 →ルールの内容で「セルの値」「次の値に等しい」「7」を入力→書式をクリック フォントの色を黄色、塗りつぶしを赤に設定します。 A3セルの内容をB3セル、C3セルにオートフィルでコピーします。
- 6. A4セル~C4セルまでを結合して中央揃えにします。
- 7. A4セルに =IF(COUNTIF(A3:C3,7)=3,"大当たり!!","はずれ") を入力します。
- 8. 行No4の高さを50ピクセル、文字の大きさを24、文字の色を黒、塗りつぶしをグレイにします。
- 9. 条件付き書式を利用して「大当たり!!」の時の色とセルの色を変更します。
- A4セルをクリック→条件付き書式→新しいルール→ルールの種類で「数式を使用して、書式設定するセルを決定」 →ルールの内容で =AND(A3:C3=7) を入力→書式をクリック
- フォントの色を赤、塗りつぶしを黄色に設定します。