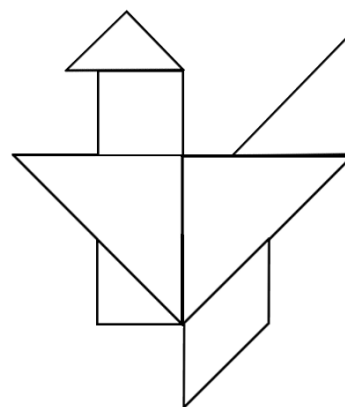


## 2. Tangram

A tangram egy ősi kínai kirakós játék. Szórakoztató, de komoly kombinációs készséget igényel. A játék bemutatására készítsen egy bemutatót a következő állományok felhasználásával: *01.png*, *02.png*, *03.png*, *04.png*, *05.png*, *06.png*, *07.png*, *futo.png*, *macska.png*, *madar.png*, *tangram.png*, *szoveg.txt*.

1. Készítsen 3 diából álló bemutatót a minta és a leírás alapján! Munkáját mentse *tangram* néven a bemutató készítő alapértelmezett formátumában!
2. A háromoldalas bemutaton a következő beállításokat végezze el:
  - a. A diák háttere legyen levendulakék RGB(204, 204, 255) kódú szín, a szöveg és a címek pedig tengerészkék RGB(0, 0, 128) kódú színűek!
  - b. A diákon használjon Arial (Nimbus Sans) betűtípust! A betűméretek legyenek az első dián 60 és 32 pontosak, a második dián 44, 26 és 24 pontosak, a harmadik dián pedig 44 és 28 pontosak!
3. Az első diára írja be címnek a „TANGRAM” szót! Formázza félkövér stílussal! Az alcím pedig legyen az „Ősi kínai kirakójáték” szöveg!
4. Az első diára illessze be a *futo.png* állományt! Méretét növelje meg kétszeresére a méretarányok megtartásával! Másolással és tükrözéssel készítse el a második képet, majd helyezze el a képeket a minta szerint a dia bal és jobb alsó sarkába!
5. A második diára illessze be a minta szerinti szöveget a *szoveg.txt* nevű, UTF-8 kódolású állományból, majd formázza a mintának megfelelően! (A felsorolás kialakításakor ne hagyjon felesleges szóközt a szövegben!)
6. A szöveg mellé illessze be a *tangram.png* képet 9×9 cm-es méretben! A kép bal felső sarka a dia közepétől függőlegesen 0 cm-re, vízszintesen pedig 2 cm-re legyen!
7. A harmadik diára illessze be a *szoveg.txt* állományból a mintának megfelelő szöveget, majd a szabályokat számozott lista elemeiként jelenítse meg!
8. Készítse el a harmadik diára a következő ábrát a *01.png*, ..., *07.png* állományok felhasználásával! (Az ábra elkészítésénél eltolást, tükrözést és forgatást használjon!) Az elkészült ábrát a minta alapján helyezze a dia bal oldalára úgy, hogy ne takarja a szöveget!
9. Szúrja be a harmadik diára a *madar.png* és a *macska.png* képet! A képeket a mintának megfelelően igazítsa úgy, hogy az „állatok” lába egy vonalban legyen!
10. Készítsen animációt az első dián lévő két képre úgy, hogy a képek egyszerre, a szöveg után automatikusan az alapértelmezettnél lassabban ússzanak be! Az animációt állítsa be úgy, hogy a bal oldali kép balról, a jobb oldali kép pedig jobbról ússzon be!

**15 pont**

**Minta a Tangram feladathoz:**

1. dia



2. dia



3. dia