

RoboMind

Készíts **NEPTUN-RoboMind.pptx** néven a RoboMind programozási környezetet ismertető négydiás prezentációt a mellékelt forrásszöveg és forráskép felhasználásával, a mellékelt minták és az alább olvasható elvárások figyelembevételével! A kiindulási fájl a leendő negyedik diát tartalmazza (nem kész állapotban). (A fájlnevében a **NEPTUN** helyén a saját Neptun-kódod álljon!)

Az első három dia mintáját egy „pdf” dokumentumban, a negyedik diát pedig egy „mp4” formátumú videóban láthatod.

Az első 3 diát közvetlenül nem, csak a diamintán és az elrendezésmintákon keresztül szerkesztheted! (De a forrásszövegeket, a forrásképet és az oldalszámot közvetlenül kell beszúrnod.) A 4. diát közvetlenül is szerkesztheted.

Egy szerkesztési műveletért csak akkor járhat pont, ha a feladatszöveg és a minta szerinti összes megfelelő dián érvényesül. (Nem vesszük figyelembe, hogy ehhez a diaminta és az elrendezésminták közül melyen vagy melyeken végezted el a műveletet.)

Az objektumok elhelyezésekor ügyelj a mintán látható szabályosságokra!

Különleges elvárások	<ul style="list-style-type: none"> Egyik diát sem lehet kattintással vagy a szóköz billentyű lenyomásával elhagyni. Ha a felhasználó az első dia megjelenésétől számítva 6 másodpercig nem csinál semmit, akkor automatikusan megjelenik a második dia. „A robot képességei” című dián az „1”, „2 és „3” számok a dia létrehozásakor automatikusan a dia tartalmát képezik.
Méretek	<ul style="list-style-type: none"> A felsorolásjel 70%-os méretű. A 3. dián (a címen és az oldalszámon kívül) a betűméret 20 pt.
Kitöltések	<ul style="list-style-type: none"> #334455 kódú kékesszürke szín; 70%-ban átlátszó fekete szín; #FFCC00 kódú arany szín.
Betűtípusok	<ul style="list-style-type: none"> Calibri (Light), Wingdings.
Betűszínek	<ul style="list-style-type: none"> Fehér, fekete, #FFCC00 kódú arany szín.
„Lapozás” feliratú akció-gomb	<ul style="list-style-type: none"> Az alakzat formája, helye és mérete megegyezik a negyedik dián szereplő „Kilépés” alakzatéval. A „Mocorgás” nevű animáció folyamatos vég nélküli lejátszásával hívja fel magára a felhasználó figyelmét.
A 4. dia animációsorozata	<ul style="list-style-type: none"> A robotot a felhasználó a „mozduljEl” feliratú gombra kattintással indíthatja el. A robot a négyzetrácsos pályán végig egyenletes, 1 négyzetrács / másodperces sebességgel halad, és 90 fokot is 1 másodperc alatt fordul el. A „Kilépés” gomb 1 másodperccel azután jelenik meg, hogy a robot az útja végén megállt, és csak az erre a gombra kattintással (vagy az „Esc” gomb megnyomásával) lehet befejezni a prezentáció vetítését. A robbanáskor a zöld színű kukac nagyjából „északkelet” irányban hagyja el a diát.