
Szövegszerkesztési, táblázatkezelési, prezentáció készítési ismeretek

1. Feladat**25 pont****a. Biliárd****16 pont**


A biliárdjáték már a 16. század közepétől Európa számos uralkodóházában jelen volt és a társasági élet szerves részét képezte. Napjainkban több biliárd játék is nagyon népszerű (pl.: pool, snooker, karambol). A szövegszerkesztési feladatban a szórakozóhelyeken legelterjedtebb úgynevezett 8-as pool biliárd fontosabb szabályait tartalmazó dokumentumot kell elkészítenie.

1. Készítse el a mintán látható egy oldalas szabály-összefoglalót! A feladat elkészítéséhez szükséges állományok: *szoveg.txt*, *ball8.jpg*. Munkáját a szövegszerkesztő alapértelmezett formátumában *pool* néven mentse!
2. Nyissa meg szövegszerkesztő program segítségével a *szoveg.txt* UTF-8 kódolású szövegfájl!
3. A dokumentum legyen álló tájolású és A4-es méretű! A bal és a jobb margót állítsa 2 cm-esre, a felső és az alsó margót pedig 1,5 cm-esre!
4. Végezze el az alábbi általános beállításokat, melyek a szöveg egészére vonatkoznak!
 - A dokumentumban csak Times New Roman (Nimbus Roman) betűtípust használjon!
 - Állítsa a szöveg karakterméretét 12 pontra!
 - A bekezdések sortávolsága legyen szimpla!
 - Állítsa a szöveg igazítását sorkizártra!
 - Állítsa a térköz méretét a bekezdések előtt 5 pontosra (0,18 cm), a bekezdések után 0 pontosra!
5. A főcím betűméretét állítsa 18 pontosra, betűstílusát félkövérre! A címet egy bal margótól jobb margóig tartó zöld színű sáv közepére igazítsa!
6. A főcím előtt 0 pontos, utána 12 (0,63 cm) pontos térközt állítson be!
7. A mintán látható két alcímet igazítsa balra és állítson be rájuk félkövér kiskapitális betűstílust!
8. A felsorolások első szintjére listajelként a „➤” szimbólumot állítsa be! A „➤” listajelek behúzását 0,5 cm-re, a szövegének behúzását 1 cm-re állítsa! (Amennyiben a megadott szimbólumot nem tudja beállítani, akkor használja helyette a *felsorol.png* képet.)
9. A felsorolások második szintjére listajelként a „–” jelet (gondolatjel) állítsa be, behúzásukat 1 cm-re, a második szintű felsorolások szövegének behúzását 1,5 cm-re állítsa!
10. Állítsa a második szintű felsorolások bekezdései előtti térközt 0 pontosra!
11. A minta szerinti helyre készítse el a bal margótól a jobb margóig tartó 7 soros, 2 oszlopos táblázatot úgy, hogy a táblázat két oszlopának szélessége egyforma legyen! A sorok magasságát 0,9 cm-re állítsa!
12. Helyezze el a táblázat celláiba a minta szerinti szövegeket! Állítsa a cellákban a bekezdések előtti térközt 0 cm-re!
13. Egyesítse a táblázat 1. és 6. sorának két-két celláját!

14. Az összevont cellákban a szövegre állítson be félkövér betűstílust, és a szöveget a cellán belül igazítsa vízszintesen és függőlegesen is középre!
15. A táblázat többi (nem összevont) cellájában állítsa a betűméretet 10 pontosra, a szöveget igazítsa vízszintesen balra, függőlegesen középre!
16. A táblázat utolsó sorának mindkét cellájában lévő szövegre félkövér betűstílust állítson be!
17. A táblázat minta szerinti celláinak hátterét töltsse ki a cím hátterével azonos zöld színnel!
18. Illessze be és igazítsa balra, a minta szerint a felső margótól 1,2 cm-re a *ball18.jpg* képet! A képet méretezze 2×2 cm méretűre!

MINTA A FELADATHOZ:

Pool



A pool a biliárdjátékok egyik csoportja.
A poolok sajátága – a 9 golyós amerikai pool kivételével –, hogy mindkét játékos először a golyók egyik csoportját, majd ezután a fekete golyót igyekszik a lyukakba lökni.

A szórakozóhelyek népszerű játéka a 8 golyós amerikai pool.

KELLÉKEI:

- asztal (téglalap alakú, sarkain és hosszanti oldalainak közepén lyukkal),
- dákó,
- fehér lökögolyó (cue),
- többi golyó:
 - 7 sima színes (csak ponttal ellátott),
 - 7 csíkos színes (ponttal és csíkkal ellátott),
 - 1 fekete golyó.

SZABÁLYAI:

- A fehér golyó kezdőhelyét mi határozhatjuk meg, de a félkörben kell lennie.
- Kezdekör legalább egy golyónak kell a lyukba gurulnia, vagy négynek kell a támfalnak ütköznie. (Ezt a szabályt nem mindig alkalmazzák.) Ha ez nem következik be, az még nem hiba és két lehetőség közül választhatunk:
 - az ellenfél elfogadja az állást
 - az ellenfél kezd a másik helyett
- Lövéskor lehet a támfalra is játszani, de akkor a célzott golyót vagy lyukba kell juttatni, vagy a támfalnak lökni. Ha első lökés után nem került színes golyó a lyukba, így nincsenek kiválasztott színek a játékosok részére, akkor érvényes úgy is egy színes golyót belökni, hogy először a fekete golyóhoz értünk.
- Ha kezdekör mindkét fajta golyó került a lyukba, az választ, aki belökte őket, s újra lők.
- Ha kezdekör fekete golyó került a lyukba, választhatunk:
 - ismét felállítjuk az összes golyót a háromszögbe
 - a fekete golyót visszahelyezzük az eredeti helyére.
- Amikor a játékos belökte az összes színes golyóját, meg kell neveznie, hogy melyik lyukba kívánja a feketét belökni. Ha másik lyukba sikerül, a játékos veszített; ha nem ment be sehova, a további lökéseknel újból megnevezhet egy lyukat. Egy másik szabály szerint abba a lyukba kell belökni a fekete golyót, ami szemben van azzal a lyukkal, ahová utolsó saját színű golyónkat belöktük. Ez esetben viszont később is ide kell lökni, ha elsőre nem megy be.

Hibák	
Fehér golyó került a lyukba (érvénytelen lökés); ekkor a fehér golyó a kezdőpontból indul újra.	A fekete golyó nem utolsónak került a lyukba.
Nem a saját színű golyót találja el a játékos először.	Az utolsóként belökött fekete golyóval együtt a fehér is lyukba esik.
Nem talál el golyót a fehér golyó.	
Nem a saját színű golyó került a lyukba.	
A hibák hatása	
A következő játékos kétszer lőkhethet, de csak akkor, ha már van színes golyó belököve.	A játék vége, a játékos veszített.

Forrás:

<http://mek.oszk.hu/00000/00056/html/137.htm>