Snooker

A snooker a biliárd játék egyik fajtája. Készítsen a játék témájára bemutatót a minta és a leírás alapján! Munkáját a program alapértelmezett formátumának megfelelően **snooker** néven mentse! A prezentáció szövegét az UTF-8 kódolású **szoveg.txt** fájlban találja. A prezentációhoz szükséges képek az **asztal.png** és a **bajnok.jpg** állományokban vannak.

1. A diák háttere legyen egységesen zöld! A szöveg halványsárga, RGB (240; 240; 130) kódú, a cím pedig sárga, RGB (255; 255; 0) kódú színű legyen!
2. A bemutató minden szöveges felirata egységesen az alapértelmezettől eltérő, talpnélküli betűtípusú legyen!
3. Az 1. dián 40, 28 és 20 pontos betűméretet alkalmazzon a mintának megfelelően! A cím félkövér betűstílusú legyen! A dián kétszintű felsorolást alkalmazzon!
4. Szúrja be a 2. dia bal oldalára a játékasztal képét az **asztal.png** állományból, és jobb oldalára 2008 világbajnokának, Ronnie O'Sullivannek a fényképét a **bajnok.jpg** állományból! A képfeliratok (a mintának megfelelően) bal oldalon a kép felett és jobb oldalon a kép alatt jelenjenek meg! A szöveg 36 pontos betűmérettel készüljön! A képek és a feliratok egymáshoz képest középre legyenek igazítva!
5. A 3. dián két golyó ütközését mutatjuk be. A minta szerint a dián öt egyforma méretű és azonos árnyékú golyót ábrázolunk körökkel az alábbiak alapján:
   a. Az árnyékot egy sötétzöld vonalú és kitöltésű, 30°-os elforgatással a golyó mögé nyúló ellipszissel ábrázoljuk minden golyónál!
   b. A golyók közül egy fehér és a másik négy piros, a körvonaluk színe a kitöltő színnel azonos!
   c. A fehér és az egyik piros golyóval mutatjuk be az ütközést animációval, azaz egymáshoz képest függőlegesen középre legyenek igazítva és érintkezzenek!
   d. A fehér golyó kattintásra balról, az alapértelmezettnél lassabban ússzon be, majd ütközéskor álljon meg!
   e. A piros golyó a fehér golyó érkezése után, kattintás nélkül, jobbra, hasonló sebességgel ússzon ki!
   f. A fehér golyó árnyéka ütközés után a piros golyó takarásában legyen!

Az asztal





és 2008 világbajnoka

Snooker játék

- A játékot 15 piros, 6 színes és egy fehér golyóval játsszák
- A játék célja, hogy zsebbe tegyük a golyókat a szabályoknak megfelelően
- A golyók értékei:
  - piros-1
  - sárga-2
  - zöld-3
  - barna-4
  - kék-5
  - rózsaszín-6
  - fekete-7

