Naptárunk kialakulása

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**.

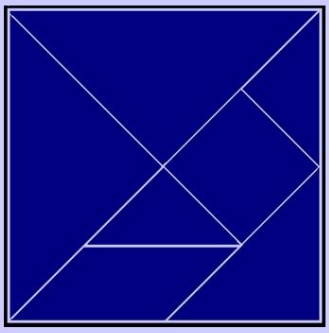
1. Készítsen 3 diából álló bemutatót a minta és a leírás alapján! Munkáját mentse **tangram** néven a bemutató készítő alapértelmezett formátumában!
2. A háromoldalas bemutatón a következő beállításokat végezze el:
   a. A diák háttere legyen levendulakék RGB(204, 204, 255) kódú szín, a szöveg és a címek 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!



A tangram részei

- A tangram 7 db síkidomból áll:
  - 2 db kis,
  - 1 db közepes,
  - 2 db nagy háromszög,
  - 1 db négyzet,
  - 1 db paralelogramma



A tangramozás szabályai

1. Egy-egy alakzat kirakásához mind a hét lapot fel kell használni.
2. A lapokat egymás mellé kell helyezni, nem takarhatják egymást.

