

---

## 2A 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, talpatlan 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 fokos 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!

<b>15 pont</b>
----------------

**Minta a Snooker feladathoz:**

**Snooker játék**

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

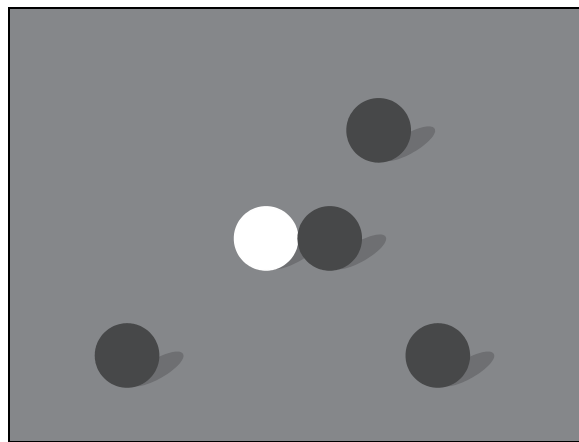
1. dia

Az asztal



és 2008 világbajnoka

2. dia



3. dia

**Forrás:**

[http://zoldposzto.blog.hu/2008/07/03/ismerkedjetekek\\_meg\\_ronnie\\_o\\_sullivan\\_nel](http://zoldposzto.blog.hu/2008/07/03/ismerkedjetekek_meg_ronnie_o_sullivan_nel)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Billiard\\_table](http://en.wikipedia.org/wiki/Billiard_table)