**1.KAT. bemutatókészítés – Pokémon szereplők (40 pont)**

Feladata egy néhány Pokémon szereplőt bemutató prezentáció elkészítése lesz bemutatókészítő programmal!

A feladat elkészítéséhez rendelkezésre állnak a szoveg.txt, pokemon\_szereplok.jpeg fájlok.

Munkáját mentse a bemutatókészítő alapértelmezett formátumának megfelelően ***szereplok*** néven, valamint olyan formátumban is, hogy az a megnyitás után automatikusan diavetítés módban induljon el. Ezt a formátumot ***eloadas*** néven mentse el.

**Általános beállítások:**

1. Minden dia elrendezése üres.
2. A háttér minden dia esetén a pokemon\_szereplok.jpeg.
3. A szöveg mindenhol Times New Roman betűtípusú és fehér színű.
4. Az első dia kivételével mindenhol a diák között legyen Alakváltás típusú áttűnés!
5. A szövegeknek kétféle animációjuk van: egy *megjelenés* és egy *eltűnés*.
6. A továbbítás kattintásra történjen.

**1. dia**

1. Szúrjon be egy akkora körgyűrűt („Üres: kör”/ „Fánk”), ami a teljes diát lefedi. A belső kör sugara 0 (vagy legalábbis nem látszódik). Ez az alakzat ki fog lógni a diáról.
2. A körgyűrű alakzat kitöltőszíne fekete, az áttetszősége 30%. A körnek nincs körvonala.
3. Szúrjon be egy trapézt, melynek szélesége 11,92 cm, magassága 21,78 cm.
4. A trapéz színátmenetes kitöltésű, fehérből fehérbe megy át.
5. Mindkét végpont áttetszősége a színátmenetnél 100%.
6. A színátmenet 90°-kal van elforgatva és egyenes típusú.
7. A trapéznak nincs körvonala.
8. Helyezze el a mintának megfelelő szöveget a dia közepére! A szöveg 54 pont méretű.

**2. dia**

1. A második diához duplikálja az első diát.
2. Az üres kör belső sugarát növelje úgy, hogy Ash (a bal oldalon lévő sapkás fiú) arca beleférjen.
3. A kört helyezze el úgy, hogy a kör a szereplő arca körül legyen, de továbbra is takarja a dia többi részét.
4. A trapéz színátmeneténél a megfelelő szín áttetszőségét módosítsa 0%-ra.
5. Módosítsa a kör és a trapéz helyzetét a mintának megfelelően.
6. Helyezze el a megfelelő szöveget! A szöveg 36 pontos.

**3. dia**

1. A harmadik diához duplikálja a második diát.
2. Az üres kör és a trapéz helyzetét módosítsa a mintának megfelelően. A méreteket nem szükséges módosítania.
3. Helyezze el a megfelelő szöveget! A szöveg 36 pontos. A szöveg tördelése legyen a mintának megfelelő.

**4. dia**

1. A negyedik diához duplikálja a harmadik diát.
2. Az üres kör és a trapéz helyzetét módosítsa a mintának megfelelően. A méreteket nem szükséges módosítania.
3. Helyezze el a megfelelő szöveget! A szöveg 36 pontos.

**5. dia**

1. Az ötödik diához duplikálja a negyedik diát.
2. Az üres kör és a trapéz helyzetét módosítsa a mintának megfelelően. A méreteket nem szükséges módosítania.
3. Helyezze el a megfelelő szöveget! A szöveg 36 pontos.
4. Figyeljen arra, hogy a szöveg a lámpa fénycsóvájába ne menjen bele.

Forrás:

<https://cdn.statically.io/gh/Anime-Sama/IMG/img/contenu/pokemon.jpg>