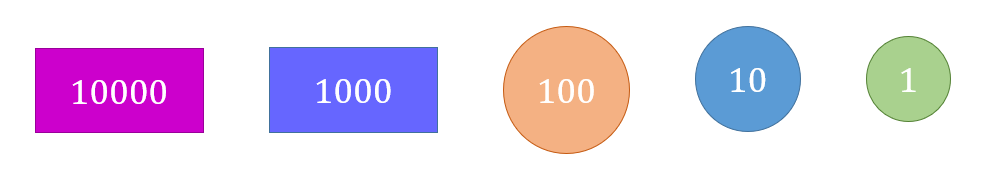
**Prezentáció készítés –PowerPoint (22,5 pont)**

1. Adottak az alábbi pénzérmék:



1. Készíts egy olyan bemutatót, amely segít megérteni és szemléltetni, hogyan történik egy összeg pénzérmékkel való kifizetése.
2. A prezentációkészítő alkalmazás (Powerpoint) eszközeivel készítsd el a minta és a leírás szerint a fenti pénzérméket az első dián. Az első dia címe Pénzérmék. A cím alá, a dia közepére helyezd el az 5 db pénzérme típust a mintának megfelelően. A következő diák ugyancsak a modell alapján készüljenek el és azt szemléltessék, hogy milyen pénzérmékkel lehet kifizetni a megadott összegeket.

A 10000 és 1000:

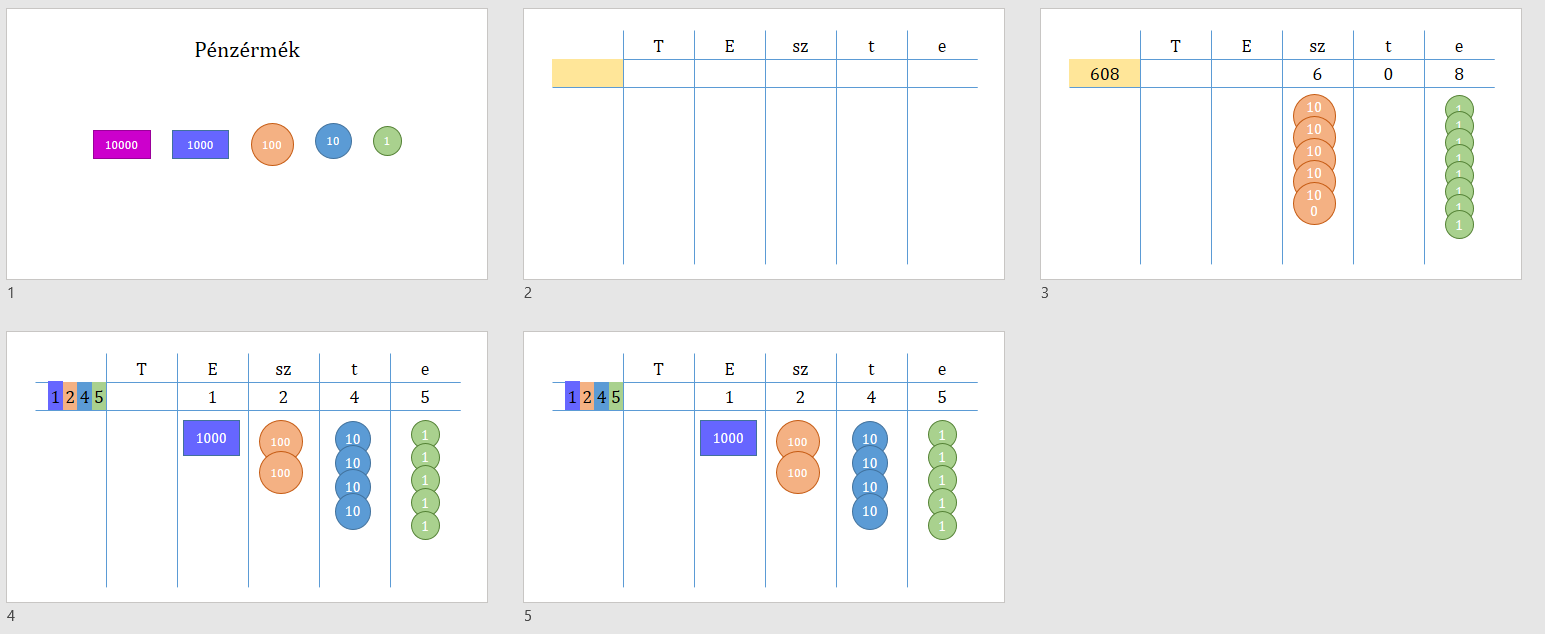
* magasság: 2 cm, szélesség: 4 cm, kitöltőszín: RGB (200, 240, 96), illetve (160, 240, 168), keret van, betűszín: fehér, 32-es méret.

Kerek pénz, kör:

* átmérő:3 cm. 2.5; 2cm, kitöltőszín: RGB (16, 201, 176), (139, 142, 143), illetve (64, 101, 165), körvonal van, betűszín: fehér, 28-as méret. (lásd Dia\_1 ábrát) **(3 pont)**

1. Munkádat a program alapértelmezett formátumának megfelelően **Penzermek** néven mentsd el!
2. A második dia a pénzérméket tartalmazó táblázatot tartalmazza a minta alapján. Rajzold meg a táblázatot (anélkül, hogy a táblázat beszúrásának lehetőségét használnád). Húzd meg a 2 vízszintes vonalat és 5 függőleges vonalat. Ezek hossza 30 cm hosszú, a felső vonal vízszintes pozíció 2 cm. Függőleges pozíció 3,5 cm. Rajzolj meg 5 téglalapot a helyiértékek megnevezésének. Magasságuk: 2 cm, szélesség: 5 cm. Rajzold meg az eredeti összeget tartalmazó téglalapot, melynek hátterének színkódja a következő: RGB (255,230,153). A táblázatot alkotó vonalak színe kék. A táblázat tartalmának betűmérete 24, illetve 36 pontos, Cambria betűtípus, színe fekete. Csoportosítsd a táblázatot alkotó objektumokat. (lásd a Dia\_2 ábrát) **(4 pont)**
3. A harmadik dia a 608-as összeg pénzérmékkel való kifizetését szemlélteti. A második dián létrehozott táblázat felhasználásával készítsd el a 608-as érték kifizetésének táblázatát a minta alapján. (lásd a Dia\_3 ábrát) **(4 pont)**
4. A negyedik dia az 1245 összeg pénzérmékkel való kifizetését szemlélteti, ezúttal animációval. Helyezd az 1245 számjegyeit 4 külön téglalapba. Minden számjegyhez tartozó téglalap színe, a neki megfelelő helyiérték stílusához alkalmazkodjon. Készíts *animációt*, amely az összeg helyiértékein szereplő pénzérméket egymás utáni sorrendben jeleníti meg (a legnagyobb helyiértéktől kezdve a legkisebb helyiértékig). Az animáció induljon automatikusan 3 mp-el a dia megjelenítése után. (lásd a Dia\_4 ábrát) **(4 pont)**
5. Az ötödik dia a negyedik dia másolata legyen. Módosítsd úgy az animációt, hogy az adott helyiértéken szereplő pénzérmék akkor jelenjenek meg (beúszás - egymás után lentről felfele irányban), amikor az összegben szereplő számjegyre kattintunk. Példa: amikor a 4-es számjegyre kattintunk a tízesek helyiértékén szereplő pénzérmék jelenjenek meg egymás utáni sorrendben beúszás típusú animációval. (lásd a Dia\_5 ábrát) **(4 pont)**
6. Készíts egy hatodik diát, amely bemutatja egy újabb összeg kifizetését egy általad kidolgozott és alkalmazott módszer segítségével. A dia jegyzetében fogalmazd meg röviden a követelményeket (a 6-8 pontokhoz hasonlóan) és a megoldását. **(3.5 pont)**

Dia\_1 Dia\_2 Dia\_3



Dia\_4 Dia\_5