

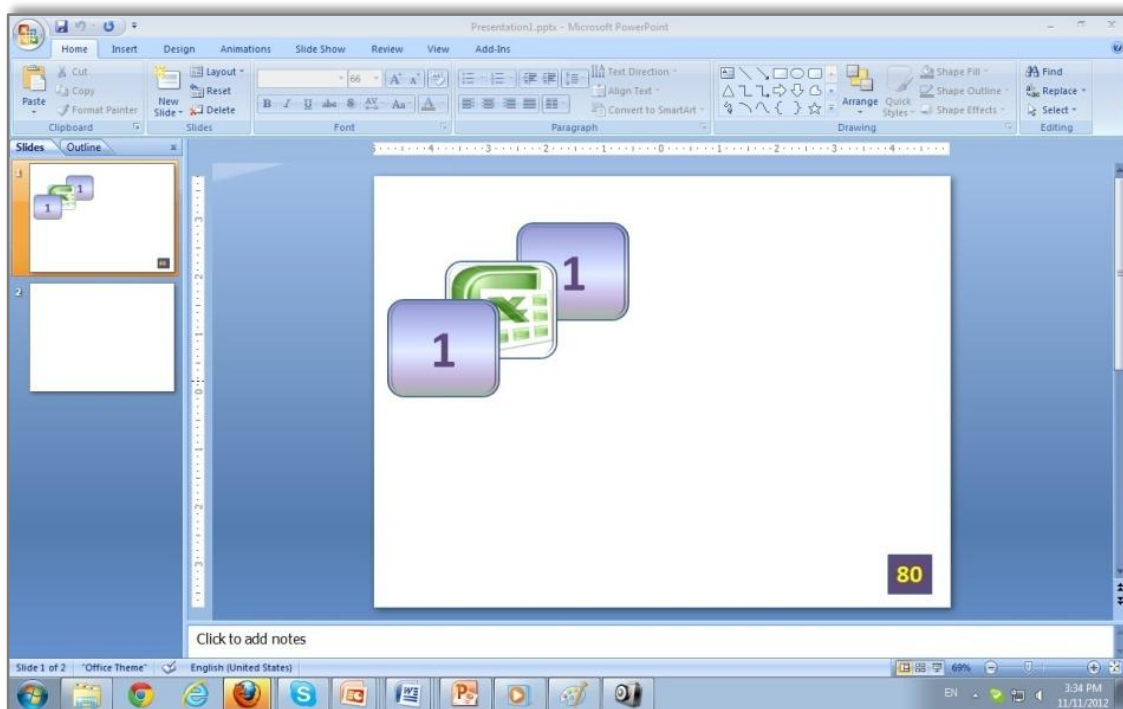
Igra memorije

Igra memorije igra se tako što igrači pronalaze iz postavljenih polja sa brojevima parove sakrivenih slika ili pojmova. U prvom krugu, voditelj otvara jedno po jedno polje, koje se posle dve sekunde zatvara. Potom takmičari pokušavaju da pronađu parove i biraju dva po dva polja. Ako su pogodili, voditelj ostavlja otvorena polja, a ako ne, voditelj zatvara polja ponovnim klikom na slike.

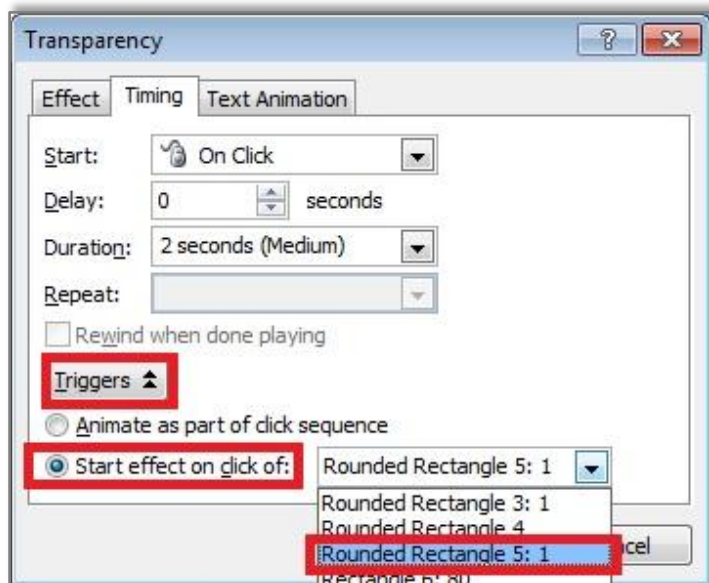
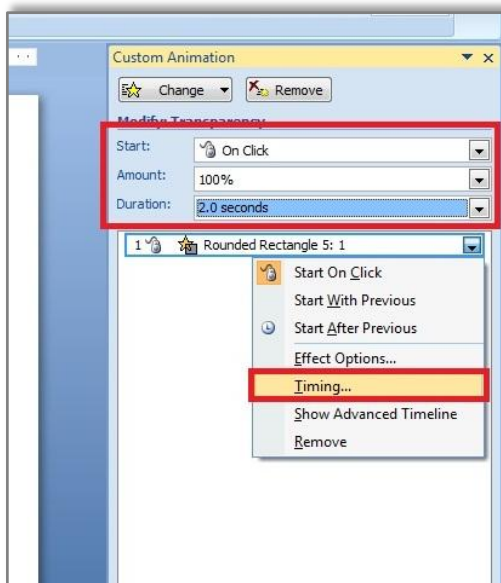
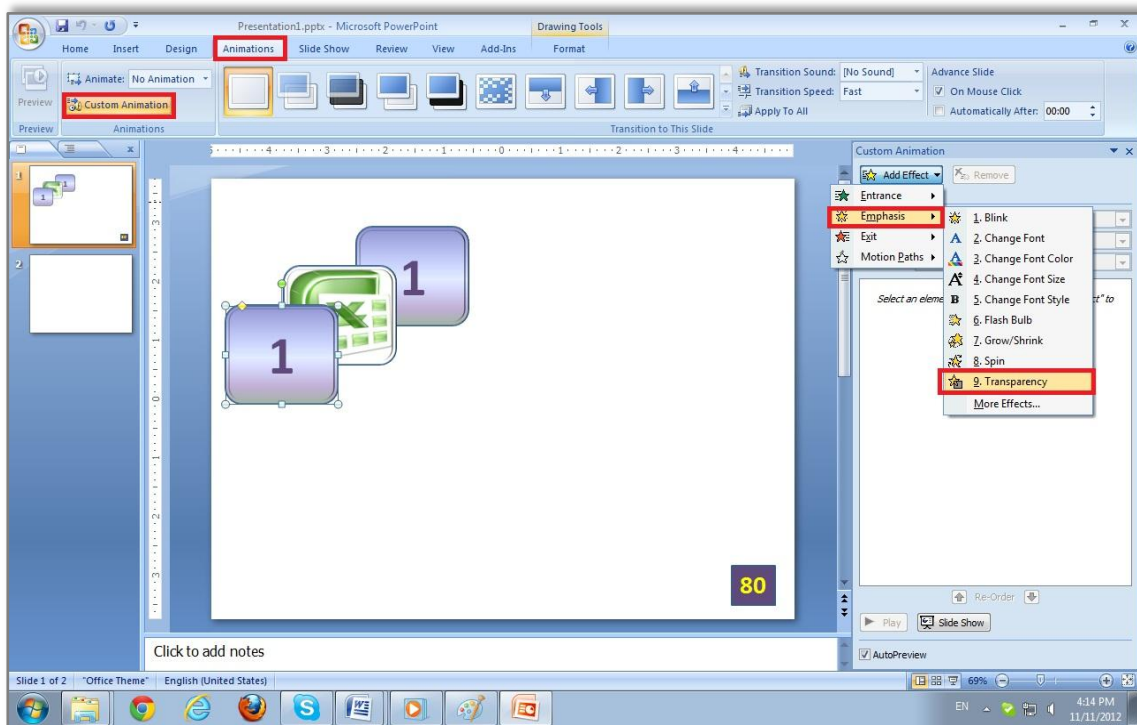
Postavićemo sada jedno polje (*Shape*) koje će nam poslužiti kao “maska” iz koje je sakrivena određena slika. Kada je formatiramo kako želimo (boja, možda 3D efekat), odmah napravimo još jednu njenu kopiju i smestimo je u pozadinu.

Između ova dva polja postavimo još jedno polje u kojem će se nalaziti slika ili pojam čiji par treba pronaći.

Kada smo sve spremili, možemo krenuti sa dodavanjem animacija.



Ideja je da klikom na prednje polje ono postane nevidljivo na 2-3 sekunde, pa ponovo postane vidljivo. Tako se stiče utisak da se polje otvorilo, pa zatvorilo. Ovaj efekat postići ćemo pomoću malog trika. Upotrebićemo animaciju *Transparency*. (*Animation->Custom Animation->Emphasis->Transparency*)



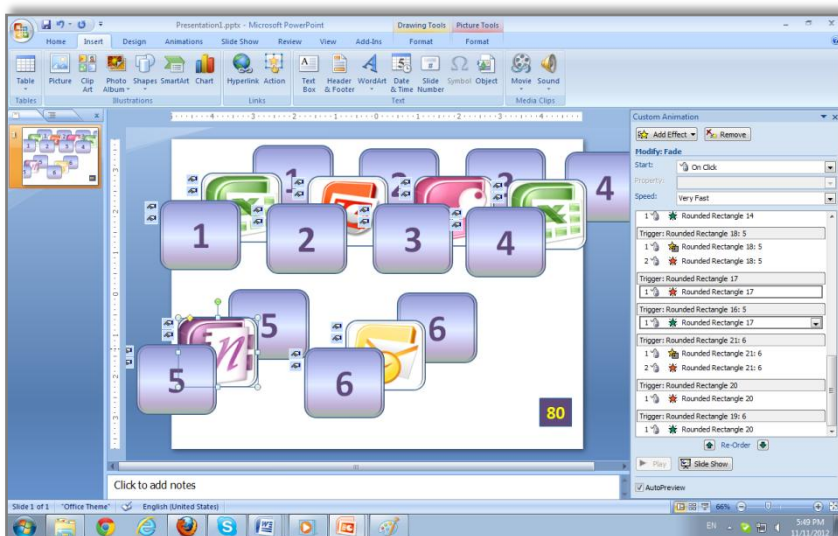
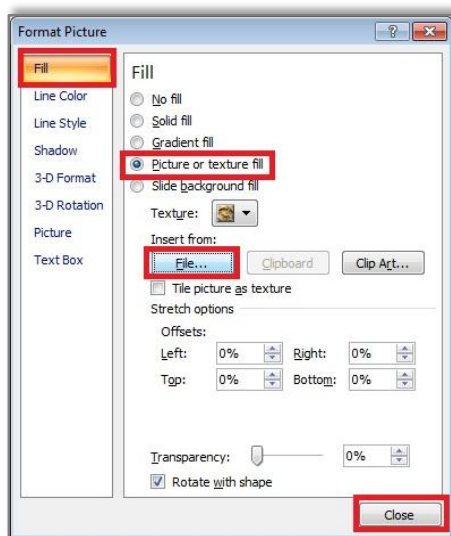
Prilikom dodavanja ove animacije, potrebno je da podesimo koliko providna treba da bude slika (*Amount: 100%*) i koliko dugo će polje biti providno (*Duration: 2.0 seconds*). Naravno, kao i u prethodnim igrama, treba podesiti da se animacija odvija klikom baš na to polje, odnosno podesiti okidač, tj. *trigger* (desni klik mišem na animaciju, izaberemo *Timing->Triggers*). Dakle, za *Rounded Rectangle 5* (u našem slučaju), *trigger* podešavamo kao na slici iznad.

U drugom krugu, tj. ponovnim klikom na isto polje, ono treba da ostane trajno otvoreno. Ponovo ćemo dodati animaciju na isto polje, ali ovog puta izlazni *Fade*. Kliknemo ponovo na polje, *Add Effect*, ovog puta izaberemo *Exit->Fade*. Postupak podešavanja trigera je identičan, jedino što ovog puta podešavamo i brzinu animacije, preporučujemo *Very Fast*, ili da podesite vreme na 0.1 sekundu, kako bi delovalo da se polje istog momenta otvorilo.

Ostalo je da sredimo da posle pogrešnog izbora para polja možemo ponovo da ih zatvorimo. Ovo ćemo uraditi tako što ćemo dodati još dve animacije. Ako kliknemo na sliku u sredini, ona treba da postane nevidljiva i videće se samo donja kopija maske, pa će delovati da se polje opet zatvorilo. To ćemo uraditi tako što ćemo podesiti animaciju *Exit->Fade*, brzina *Very fast* za srednju sliku, sa okidačem (*trigger*) klik na nju samu.

Kada se klikne ponovo na donju (sada vidljivu) masku, treba da se pojavi srednja slika (podesimo animaciju *Entrance->Fade*, *Very fast* za srednju sliku, a okidač (*trigger*) ovoga puta treba da bude klik na donju masku. Obratite pažnju na nazive koje je *Power Point* dodelio poljima, kako biste sve dobro podesili.

Proverite da li sve ispravno funkcioniše.



Nakon ovoga, selektujte pomoću tastera *Shift* i klikom miša na ova tri polja, kopirajte ih koliko puta želite. Promenite srednje slike (slika levo), tj. izaberite drugu sliku za *Fill* (ili ubacite neki tekst), promenite brojeve na maskama, složite ih tako da se preklapaju i igra je spremna.