

Алгоритм работы в программе PowerPoint по созданию интерактивной игры краеведческой тематики с использованием триггеров.

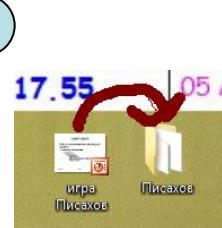
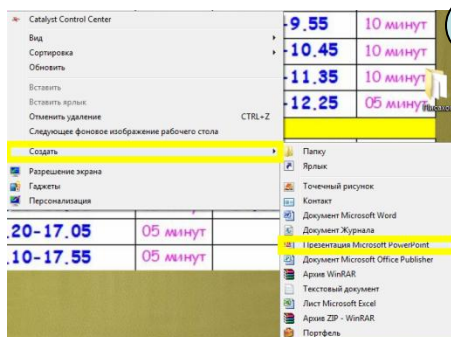
Подготовка к созданию игры.

- На рабочем столе создадим папку, в которой будут храниться все материалы для нашей интерактивной игры, назовём эту папку «Писахов», т.к. мною выбрана тема для данной игры – сказки Писахова.
- Для игры подготовим вопросы, для этого создадим текстовый документ в программе Microsoft Word, назовем его «Вопросы» и впишем туда составленные нами по данной теме вопросы. Затем нам не придется вбивать их в презентацию, мы будем просто копировать вопросы из этого документа.
- Приготовим картинки для нашей игры, которые тоже должны соответствовать заявленной теме, картинки должны быть в формате **png**. (без фона), через любой поисковик в интернете ищем нужные нам картинки и сохраняем их в этой папке.

Запускаем программу PowerPoint

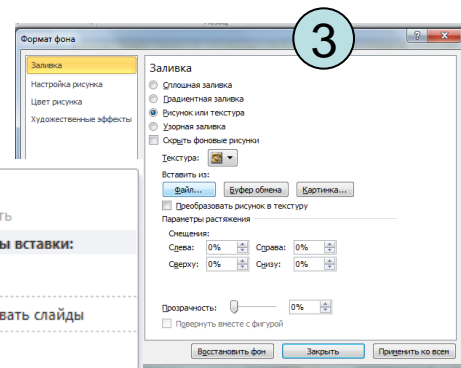
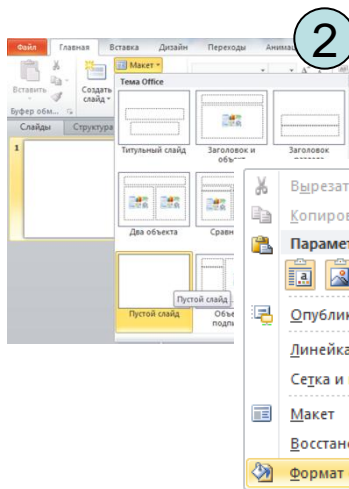
Это можно сделать несколькими способами:

- Пуск-Программы-Microsoft Office- Microsoft PowerPoint
- Щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте Рабочего стола, Наведите указатель мыши на вкладку Создать. Справа появится меню программ, Щелкните на значке Презентация Microsoft PowerPoint.



Выбираем фон

Перед нами чистый лист - слайд создан. Очистим лист, чтобы ничего не мешало: Щелкаем по закладке "Главная" в верхней части редактора. Находим командную кнопку "Макет", щелкаем по ней. В выпавшем окне находим образец "Пустой слайд". Щелкаем по этому образцу и лист полностью очищен. Фон презентации выбираем согласно теме игры- можно выбрать из имеющихся в программе или создать свой, например это может быть картинка или даже отсканированный детский рисунок, обработанные в редакторе для изображений (убираем яркость, сглаживаем цвета). Фон презентации не должен быть ярким, он должен не привлекать к себе внимание, а лишь дополнять тему презентации.

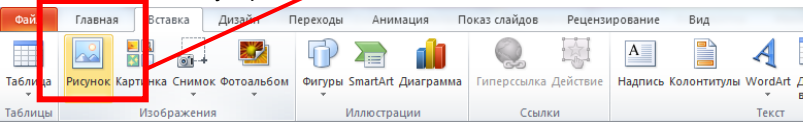
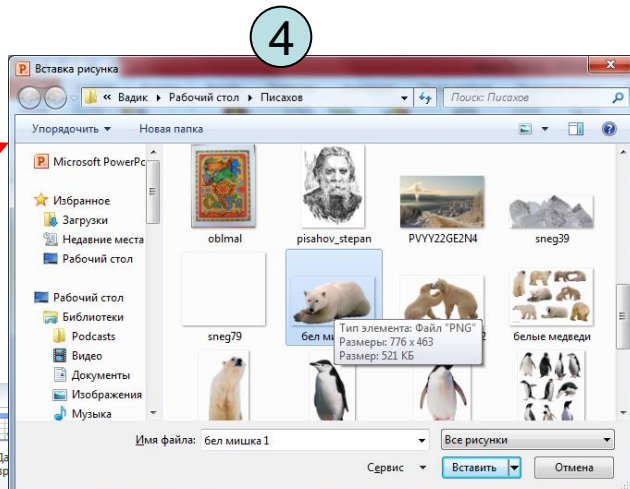


Работа по созданию триггера

Создаем слайд, на котором будут размещены объекты, при нажатии которых мы попадаем на слайд с вопросами. (т.е. создаем игровую ситуацию, сюжет нашей игры)

Разместите на слайде необходимые объекты. Вставка – Рисунок из файла – Рабочий стол - папка Писахов

1. Выделив необходимый объект, задайте анимацию в конструкторе слайдов, например - Пути перемещения - Волна.
2. Открыв вкладку эффекта данного объекта, выберите команду Время.



3. В открывшемся диалоговом окне выберите вкладку Время и задайте параметры эффекта анимации:
- скорость эффекта, повторение данного эффекта;
 - нажав кнопку Переключатели, выберите – «Начать выполнение эффекта при щелчке».

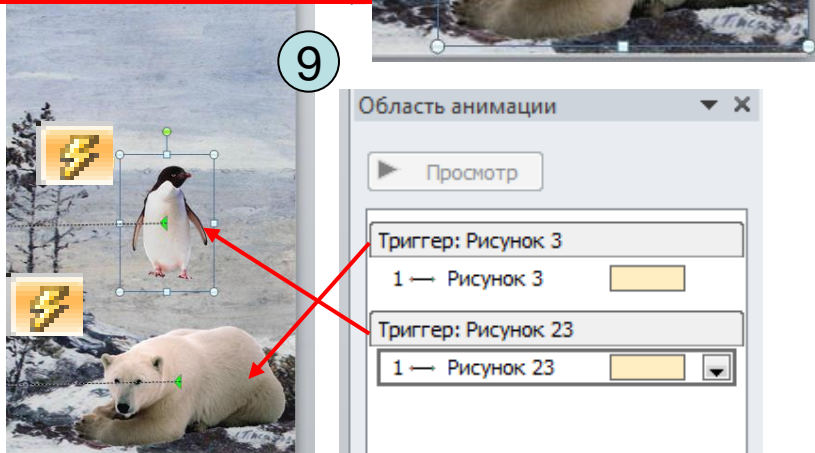
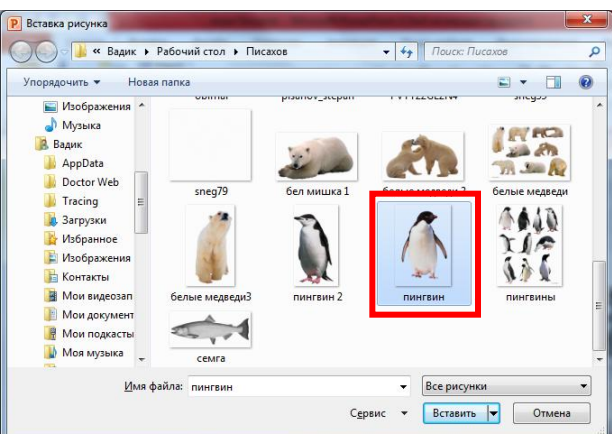
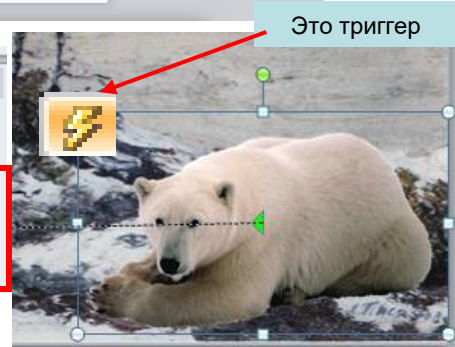
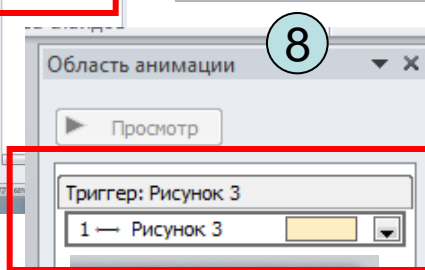
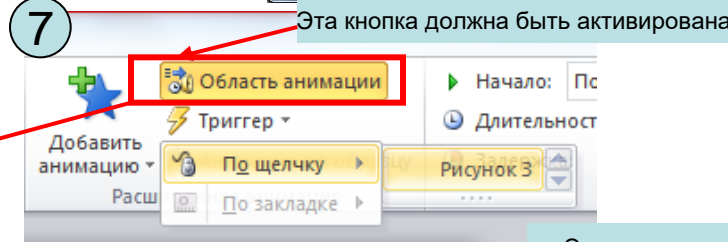
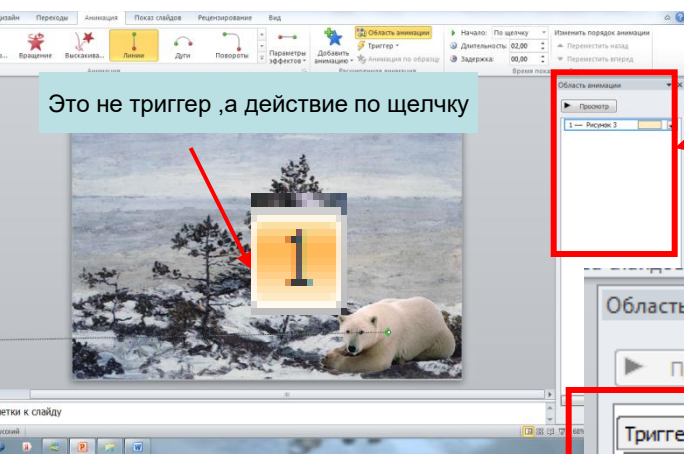
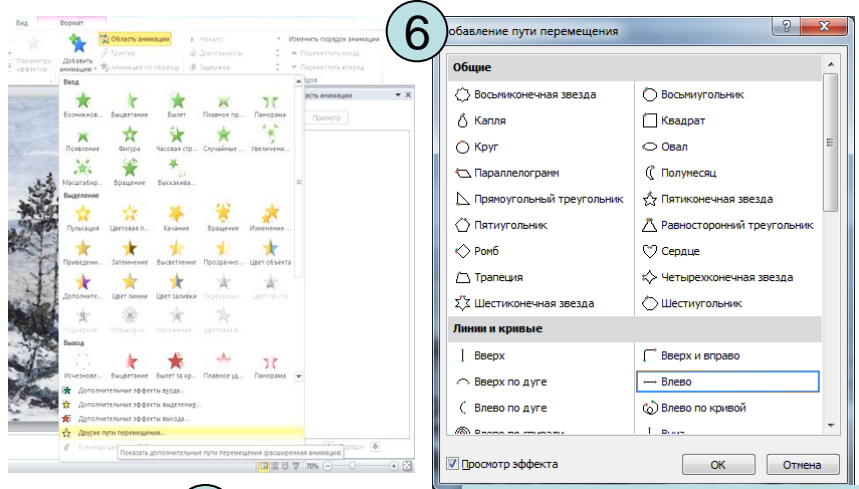
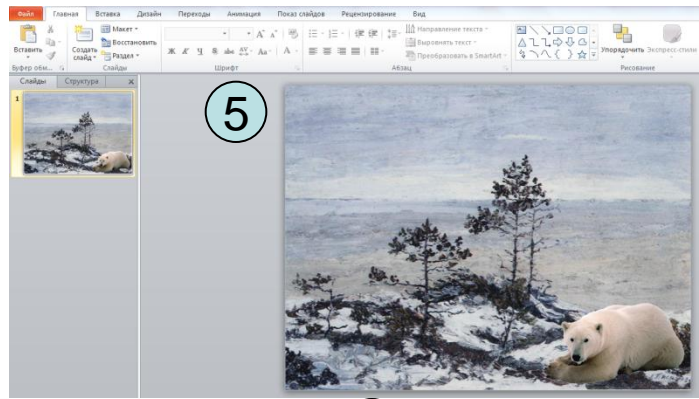
В раскрывшемся списке справа укажите группу объектов или фигуру, к которым применяется данная команда.

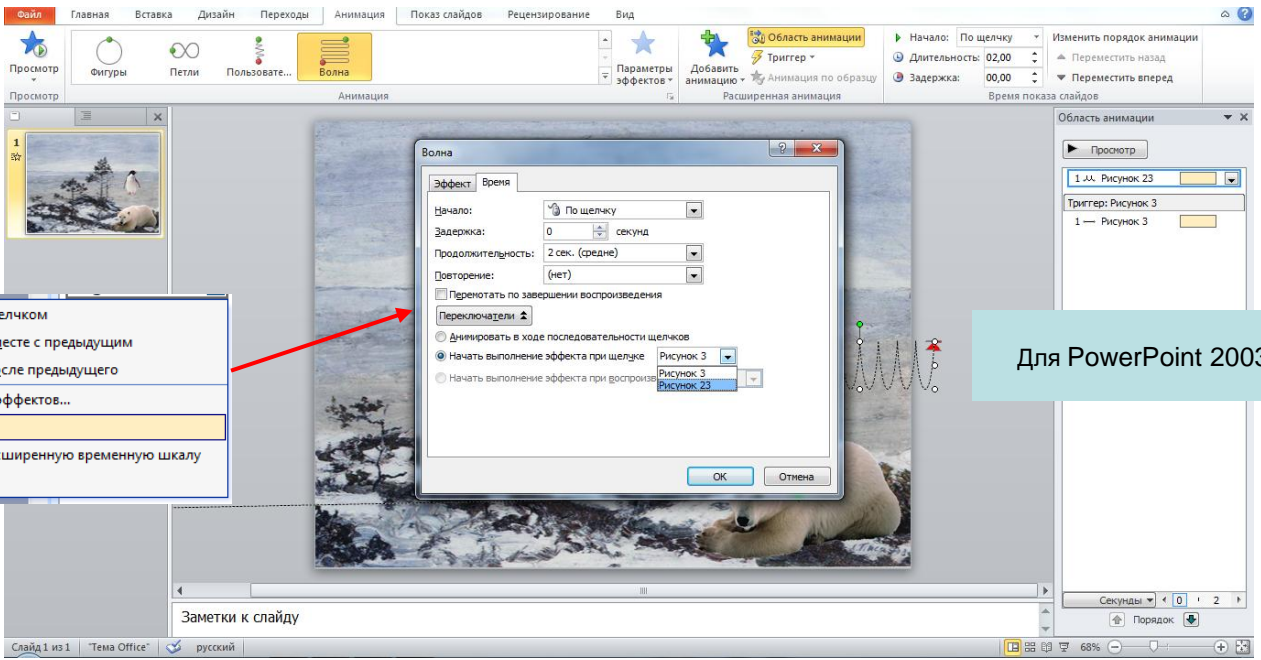
Триггер записан.

Теперь при показе слайда, если вы сделаете клик мыши по данному объекту, он начнёт перемещаться по выбранной траектории.

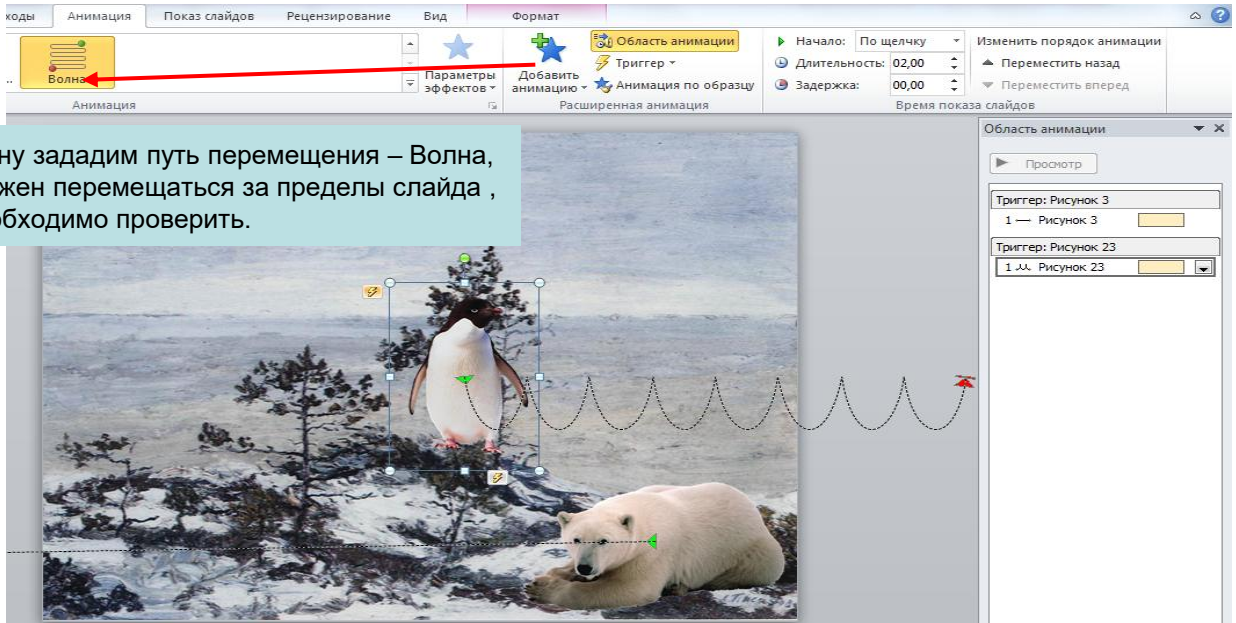
4. Новые такие же объекты создавать по этой схеме не надо! При копировании уже готового объекта, копируется и анимация и триггер.

Для другого объекта, необходимо выполнить этот же алгоритм действий.



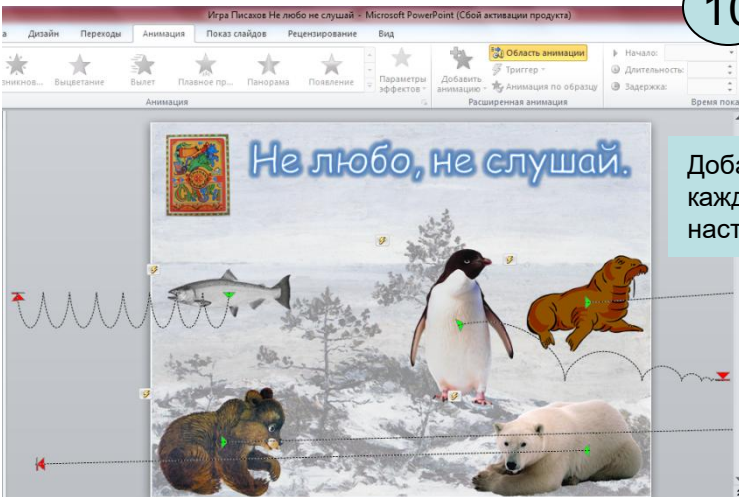


Для PowerPoint 2003



Пингвину зададим путь перемещения – Волна, Он должен перемещаться за пределы слайда , это необходимо проверить.

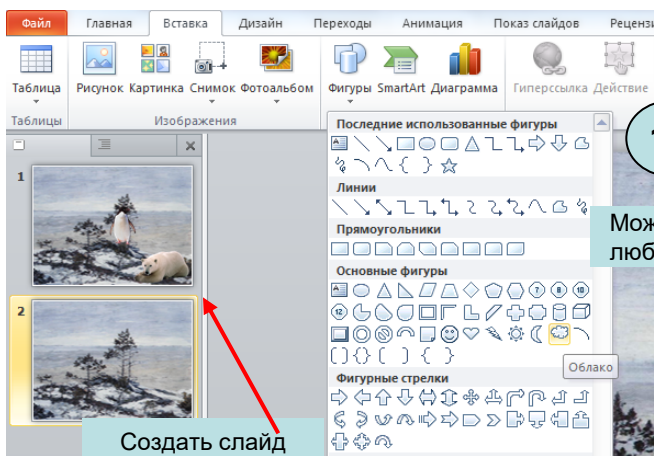
10



Добавили необходимое количество объектов, каждому задали свой путь перемещения или выхода, настроили триггеры.

Создаем слайды с вопросами.

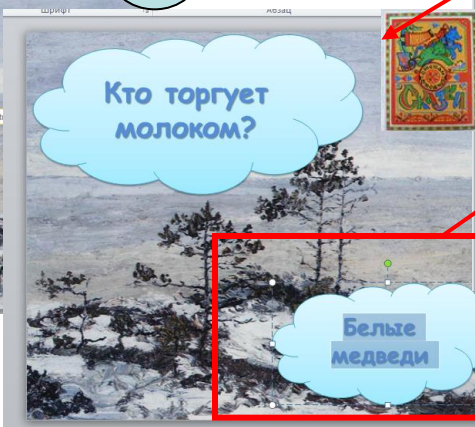
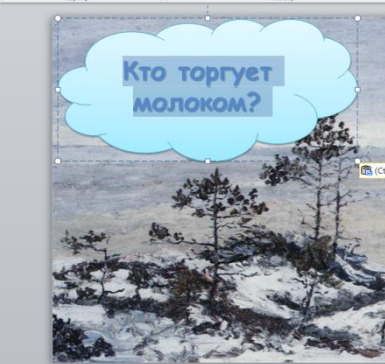
Создаем один слайд, применяем к нему эффекты (входа, выхода или перемещения), делаем кнопку перехода на начальный слайд с триггерами, с помощью гиперссылки. Продумываем как будет размещен вопрос, а как ответ, будет ли картинка, что она будет иллюстрировать вопрос или ответ. Текст вопроса и ответа копируем из документа «Вопросы» в папке «Писахов».



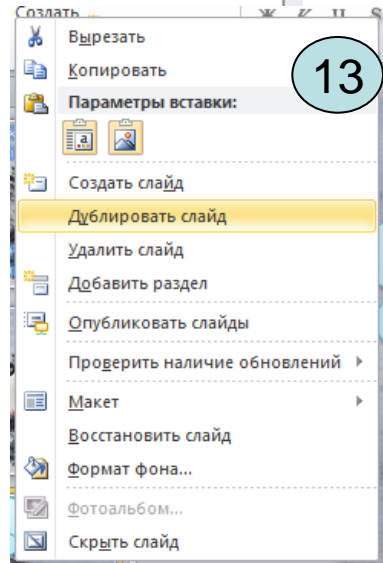
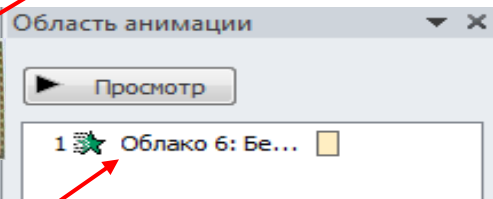
Можно выбрать любую фигуру.



12



Настроить гиперссылку на слайд 2



Новые слайды создаем методом копирования уже имеющегося слайда, при этом копируется вся примененная нами анимация и гиперссылка на первоначальный слайд. Нам необходимо только изменить вопросы и ответы. Прodelываем эти действия, пока не используем все подготовленные нами вопросы.

Создание гиперссылок на слайды с вопросами.

Возвращаемся на слайд с триггерами, теперь нам необходимо для каждого объекта создать гиперссылку на слайд с вопросом. Наводим мышкой на объект – щелкаем правой кнопкой мыши – из меню выбираем пункт Гиперссылка – открылось окно Вставка гиперссылки – выбираем Связать с Местом в документе - выбираем нужный нам слайд – ОК. Аналогичное действие проводим с каждым объектом.

Теперь в режиме показа слайдов, при нажатии на объект мы попадаем на слайд с вопросом. Анимация на каждый объект настроена таким образом, что при нажатии на него, объект перемещается за пределы экрана. Когда на слайде не осталось ни одного объекта, игра закончена, нажимаем выход и попадаем на последний слайд – Поздравление победителей ,Спасибо за участие!

Нажимаем *Сохранить изменения.*

14

