

Uputstvo za kreiranje asocijacija u PowerPoint-u

1. Postavite jedno polje (**Insert/Shapes**) i dajte mu naziv **A1**. Ovo polje treba da postane nevidljivo kada kliknete mišem na njega. To ćete uraditi tako što ćete izabrati neku od animacija za izlaz. Kliknite na polje **A1**, zatim iz glavnog menija izaberite opciju **Animations/Custom animation**. U ovom panelu, koji se nalazi sa desne strane birate **Add effect**, zatim **Exit**, a zatim neku od animacija (npr. **Fade**). Važno je da podesite da se animacija desi klikom baš na ovo polje. To ćete uraditi tako što ćete podesiti tzv. okidač (**Trigger**).

Trigger podešavate tako što ćete, kada izaberete željenu animaciju, kliknuti desnim tasterom miša na nju (u desnom panelu), izabrati opciju **Timing**, pa onda kliknuti na dugme **Triggers**. Izaberite **Start effect on click of:** (pa naziv našeg "okidača", u ovom slučaju polje **A1**).

Podesite da animacija počne klikom, tj. **Start: On Click**

2. Sada ste dobili polje koje će nestati kada kliknete na njega. Za standardnu igru asocijacija potrebno je da iskopirate **20** puta ovo polje, malo povećate ona polja koja će predstavljati rešenja (kolona i celokupno), preimenujete ih i poredate kako vam odgovara.
3. U igri asocijacija, klikom na polje za rešenje kolone otvaraju se sva polja te kolone. Selektujte polja **A1**, **A2**, **A3** i **A4** klikom miša i držeći taster **Shift** na tastaturi. Dodelite im animaciju **Fade** i podesite da **Trigger** bude polje „kolona A“, ali ovog puta podesite da se efekat desi **With previous**. Isprobajte kako radi. Ako je sve u redu, isto ponovite i sa poljima kolona **B**, **C**, **D**.

Napomena: kada postavljate **Trigger**, desnim tasterom miša kliknite na animaciju koja se odnosi na četiri selektovane ćelije. Proverite da li je to baš ta animacija!).

4. Klikom na polje „**Konačno rešenje**“ treba da nestanu sva polja. Selektovaćete (klikom miša i tasterom **Shift** na tastaturi) sva polja osim onog za konačno rešenje i dodati im efekat nestajanja, podesite **Trigger** kao i u prethodnom koraku (klikom na polje „Konačno rešenje“, opcija **With previous**).
5. Sada bi polja maski vaše igre trebalo da nestaju kao i u pravoj igri.
6. Preostaje da napravite polja sa tekstom (**Insert/Text Box**) koji će ostati vidljiv kada nestanu polja maski. Postavite i poravnajte ih sa prednje strane, ispišite njihov tekst. Selektujte ih sve mišem, pa kliknite desnim tasterom miša i izaberite opciju **Send To Back**.
7. Posle svakog podešavanja proverite da li sve funkcioniše kako ste želeli i vratite se unazad ako nešto niste dobro uradili, jer naknadne izmene mogu da zakomplikuju rad.
8. Uredite pozadinu vaše asocijacije (desni klik mišem, **Format background**).
9. Igra može da počne! Uživajte!!

Izvor:

<http://pilcasopis.wordpress.com/2012/09/27/>

Svetlana Radlovački, Školski centar "Nikola Tesla" Vršac