

---

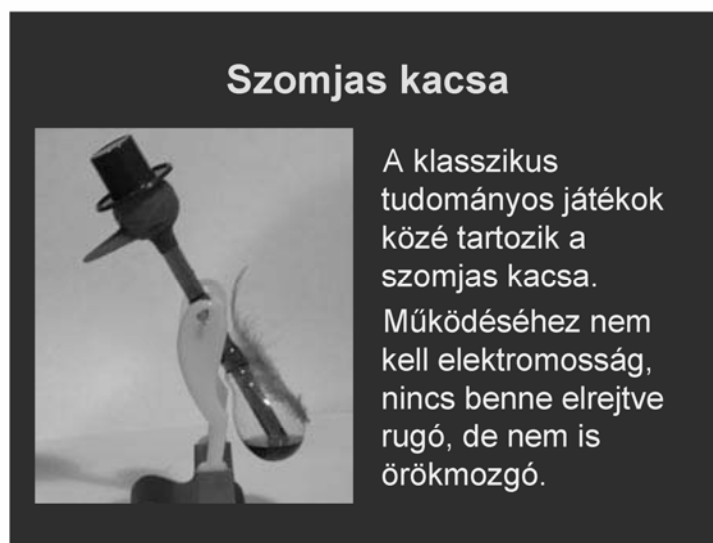
## 2. Szomjas kacsa

Készítsen, a klasszikus tudományos játékok közé tartozó **Szomjas kacsa kísérlet** bemutatásához, a leírásnak megfelelő, prezentációt! Munkáját a program formátumának megfelelően *kacsa* néven mentse! A prezentáció szövege a *kacsaszo.txt*, a képek a *kallo.jpg*, a *khatul.jpg* és a *kszerk.gif* állományban vannak.

1. A bemutató háttere sötétkék színű, amelynek RGB kódja: (50; 30; 130). A prezentáció teljes szövege Arial vagy Nimbus Sans betűtípusú.
2. Minden dián a címszöveg színének RGB kódja: (255; 240; 190) [a sárga egy árnyalata] és a szövegé (255; 220; 160) [a sárga egy másik árnyalata].
3. Minden dián a cím és a 4. dia szövege 40 pontos és félkövér betűkkel készüljön!
4. Az 1. dián az egész alakos kacsa kép bal, a szöveg a jobb oldalon jelenjen meg a mintának megfelelően! A képet arányosan nagyítsa fel!
5. A 2. és a 3. dián a kép és a szöveg az előzőhöz képest mindig ellentétes oldalon jelenjen meg! A képeket itt is arányosan nagyítsa fel!
6. Minden dián a cím, a kép és a szöveg beúszással jelenjen meg! A beúszás tetszőleges irányú lehet, de az egész prezentációra egységes legyen! Az elemek egymás után, kattintás nélkül ússzanak be!
7. A vetítéshez állítson időzítést úgy, hogy a diaváltás 5 másodpercenként történjen!

15 pont

Minta:



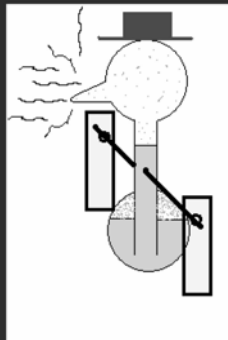
---

## Hogyan lehet a kacsát mozgásba hozni?

Megmutatjuk neki, hogyan kell inni és a csőrét vízbe mártjuk. Ha így sem akar, akkor az egész fejét bevizezzük.



## A kacsá felépítése



A kacsá egy hosszú üvegcsőhöz kapcsolódó két üveggömbből épül fel.

A fej üveggömbjéből egy vékony üvegcső áll ki, amely nedvszívó textíliával van bevonva.

A tartályban színezett étel van, amely nagyon jól párolog.

**Magyarázd meg a madár működését!**

---