

## CREARE UN GIOCO CON POWERPOINT

In questo laboratorio ti spiego come realizzare un gioco più sofisticato di quelli che si utilizzano semplicemente cliccando su alcuni punti.

Apri il programma PowerPoint e scegli di creare una nuova presentazione andando su **File e Nuovo**.

Nella finestra che si aprirà seleziona **Presentazione vuota** e clicca su **OK**.

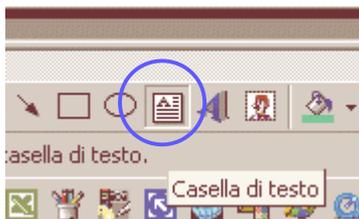
Appare la finestra Nuova diapositiva, seleziona l'opzione **Presentazione vuota**.

Nella finestra di PowerPoint apparirà una nuova diapositiva bianca.

Salva con nome.

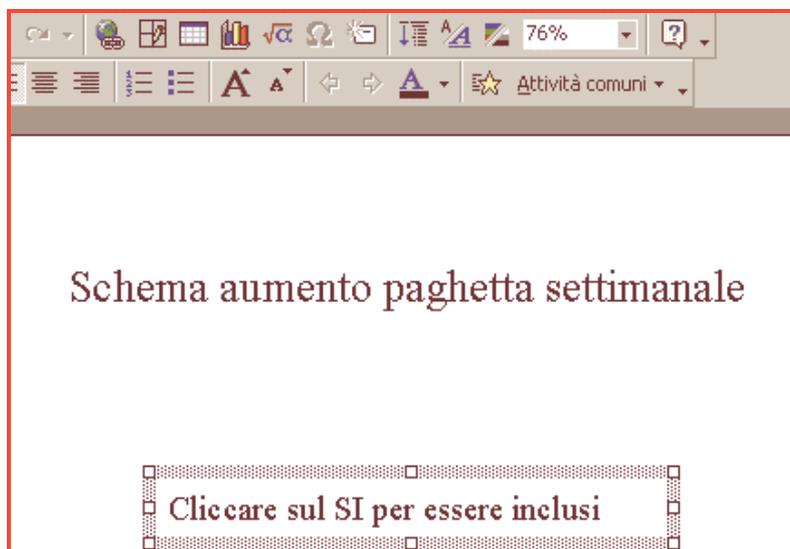


Clicca sul pulsante Layout diapositiva posto nell'angolo in basso a sinistra della finestra.



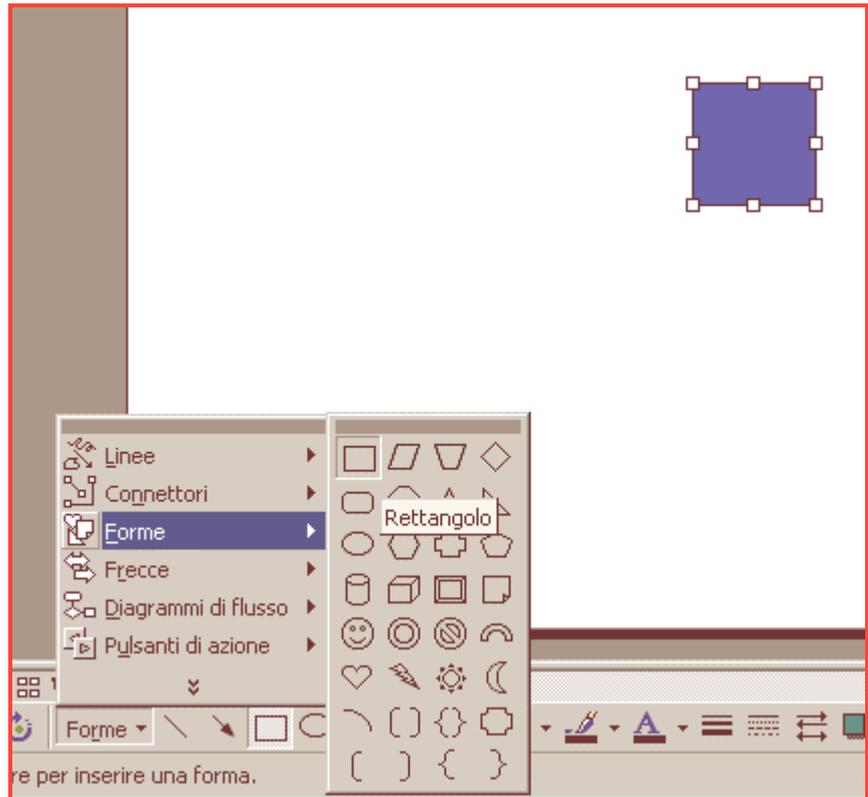
Clicca sul pulsante **Casella di testo** e sulla diapositiva dove inserire il testo.

Formatta e posiziona il testo a tuo piacimento.



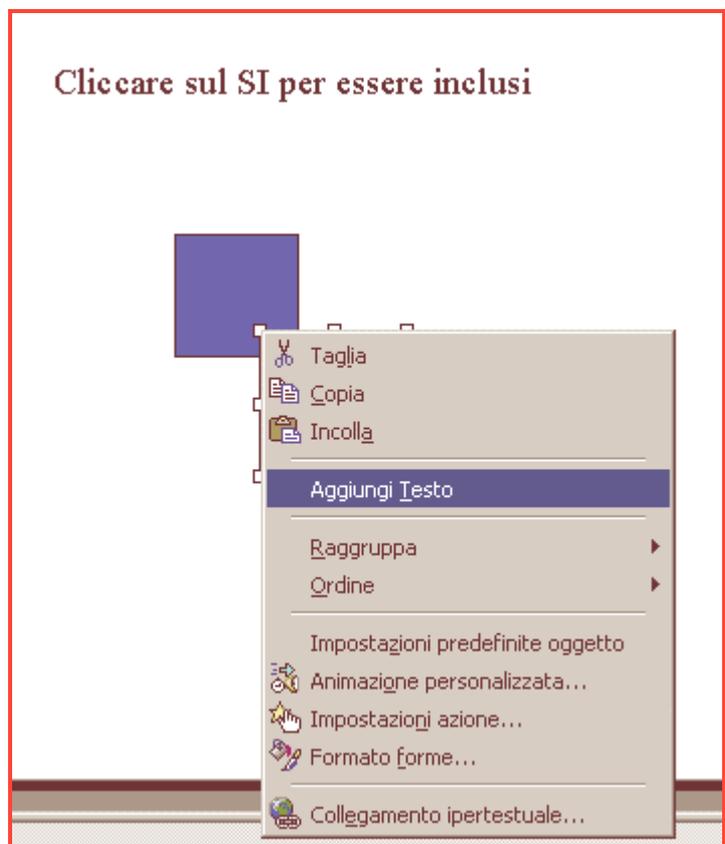
Ripeti lo stesso procedimento per creare una seconda casella di testo con le istruzioni. Per trascinare la casella di testo, posiziona il puntatore sul bordo e accertati che abbia preso forma di una freccia quadri-direzionale.

Clicca sul pulsante **Forme** e scegli una forma per contenere il testo del SI. Clicca sulla diapositiva e trascina i bordi della forma scelta per adattarla alle tue esigenze.



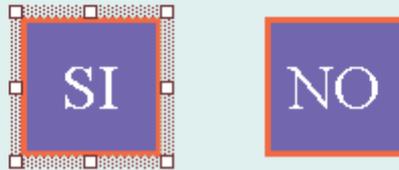
Clicca con il tasto destro del mouse sulla forma per far comparire un menu a comparsa da cui selezioni **Aggiungi testo** e digita la parola SI.

Clicca sulla forma per selezionarla e poi su **Aumenta dimensione carattere** per ingrandire il testo.



## Schema aumento paghetta settimanale

Clicca sul SI per essere inclusi

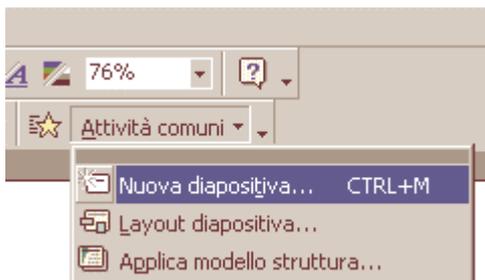


Devi ora creare la casella per il NO.

Clicca sul SI per selezionare la casella SI, posiziona il puntatore del mouse sul bordo e trascina verso destra tenendo premuto il tasto Ctrl della tastiera.

Questa pratica operazione ti permette di copiare un oggetto qualsiasi.

Modifica il testo in NO.



Seleziona il pulsante **Attività comuni** e crea una nuova diapositiva.

Clicca ora su **Casella di testo** e digita il testo che si vedrà quando si andrà a selezionare **NO** e che invita a premere **Esc** per uscire dal gioco.

Non sarai incluso nello schema di aumento automatico

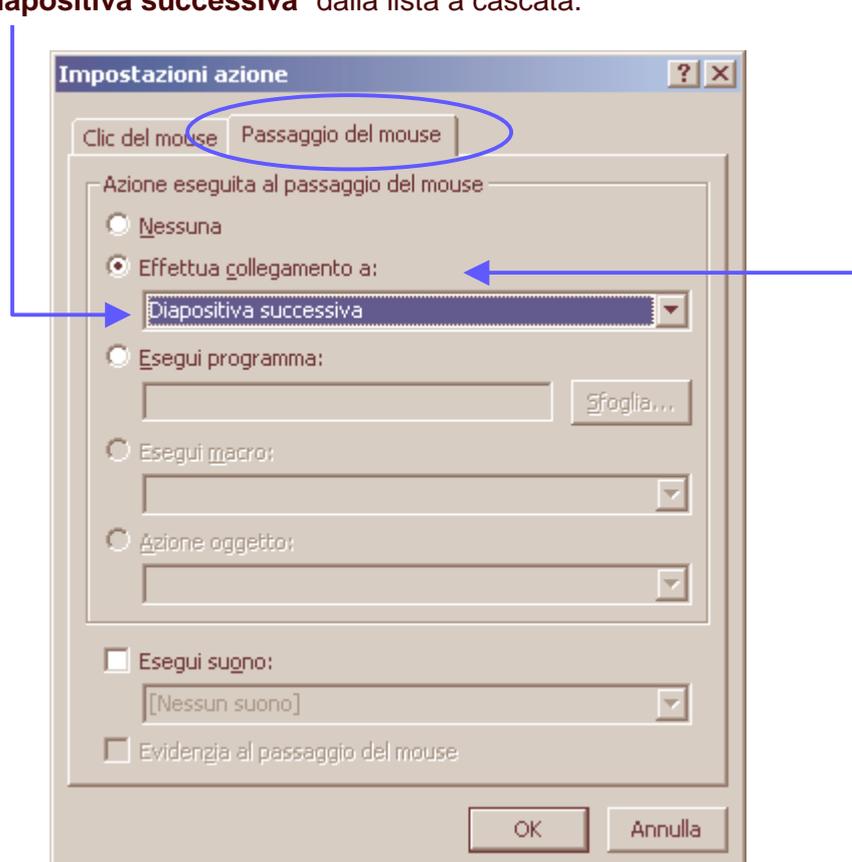
GRAZIE

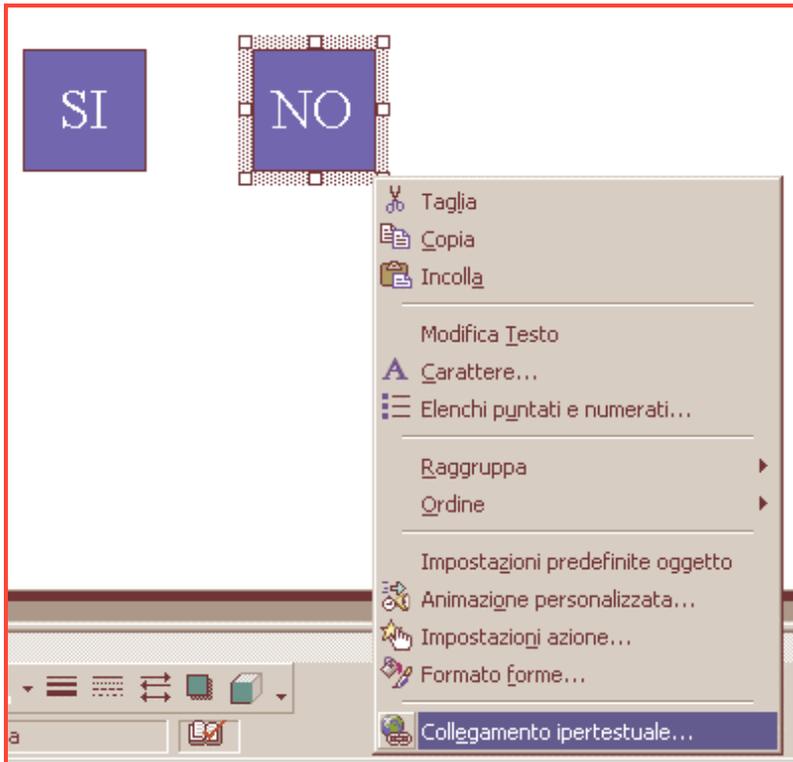
Premi ESC per terminare

Seleziona la casella del SI, fai un clic con il tasto destro del mouse per far apparire il menu a comparsa, scegli **Imposta azione**.



Seleziona la sezione **“Passaggio del mouse”** e clicca sul pulsante **“Effettua collegamento a”**. Scegli l'opzione **“Diapositiva successiva”** dalla lista a cascata.

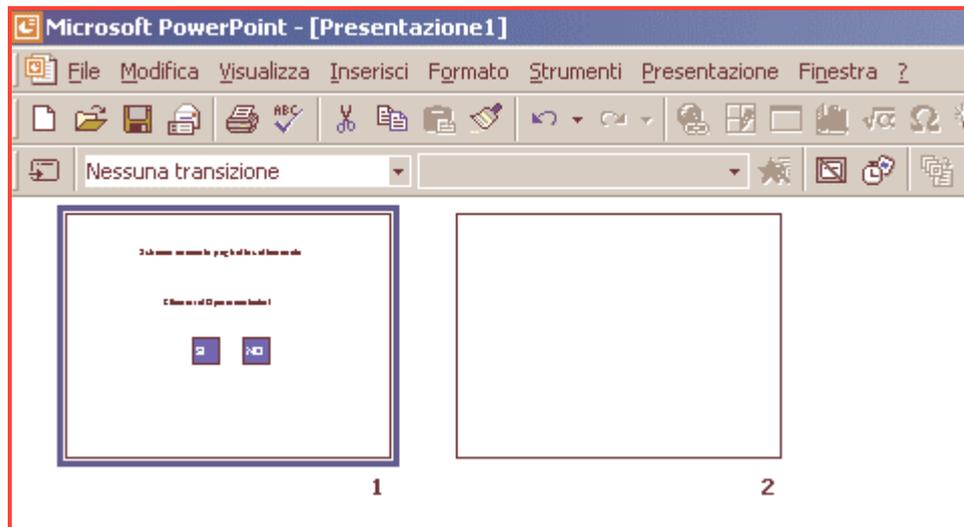




Seleziona la casella del NO, poi fai un clic con i tasto destro del mouse per far aprire il menu a comparsa, scegli **Collegamento ipertestuale**.

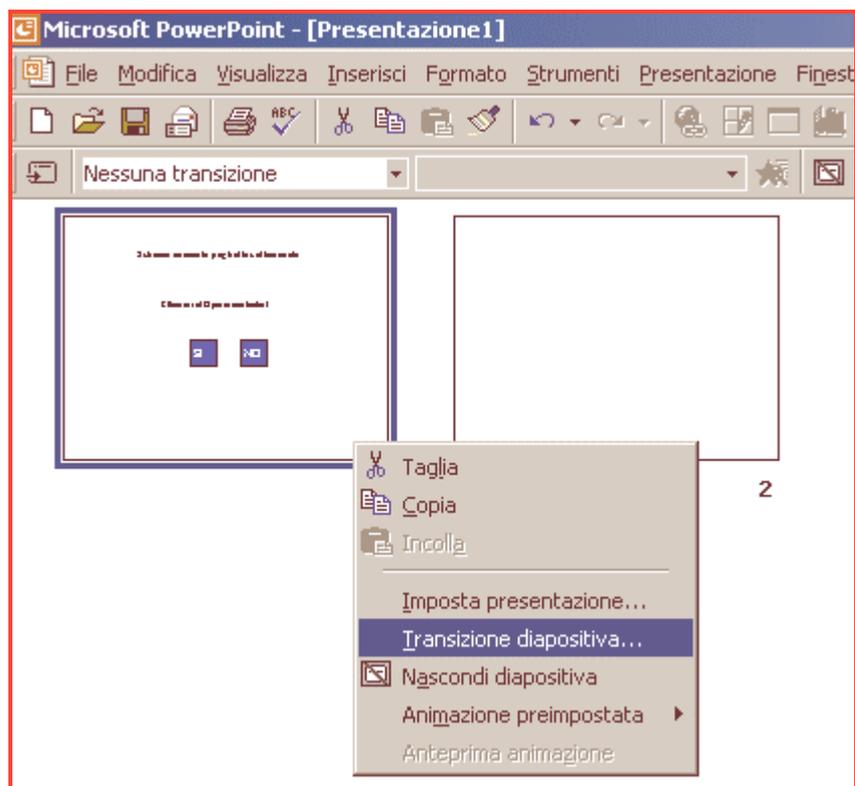
Clicca su **“Inserisci nel documento”** e poi su **“Ultima diapositiva creata”**.

Dal menu Visualizza clicca su Sequenza diapositive. Questo permette di vedere tutte le diapositive.



In una normale presentazione, basta un clic del mouse per passare alla diapositiva successiva.

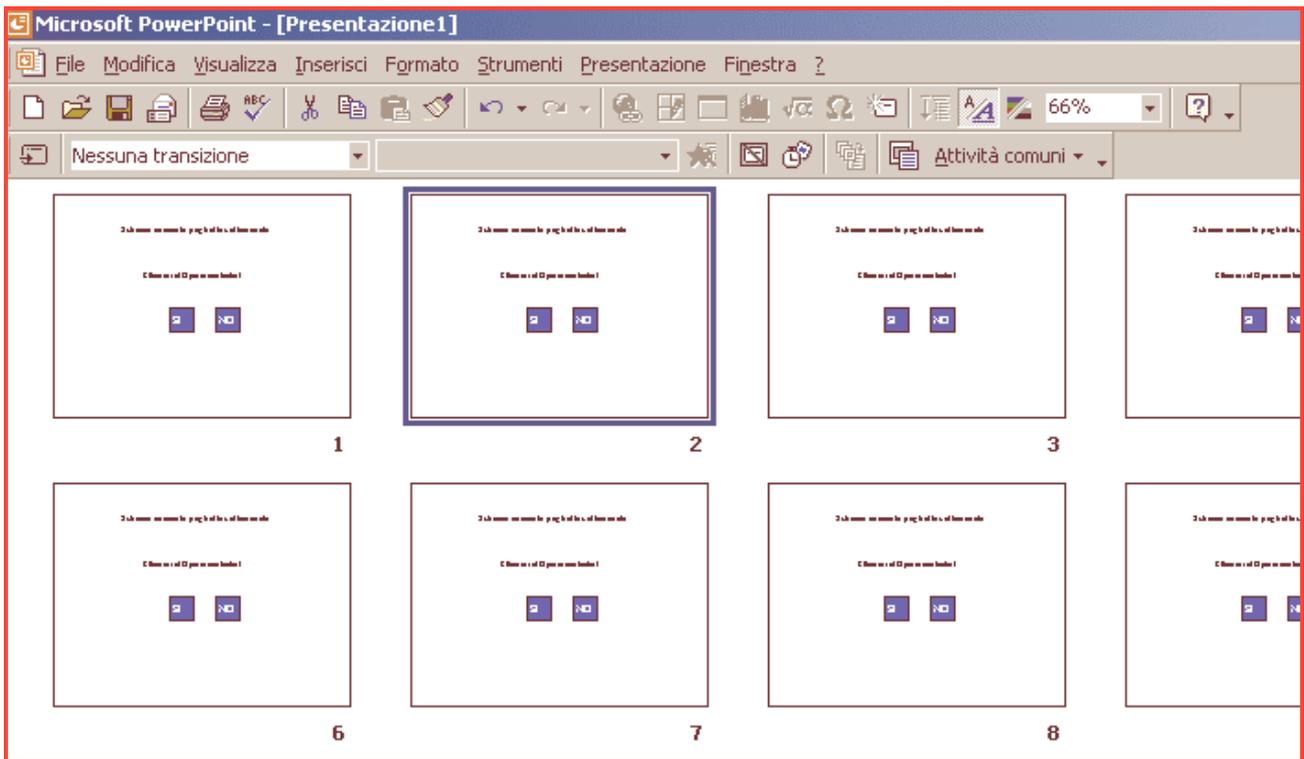
Per evitarlo, seleziona una qualsiasi diapositiva e poi con il destro del mouse clicca su **Transazione diapositiva** per aprire la relativa finestra,



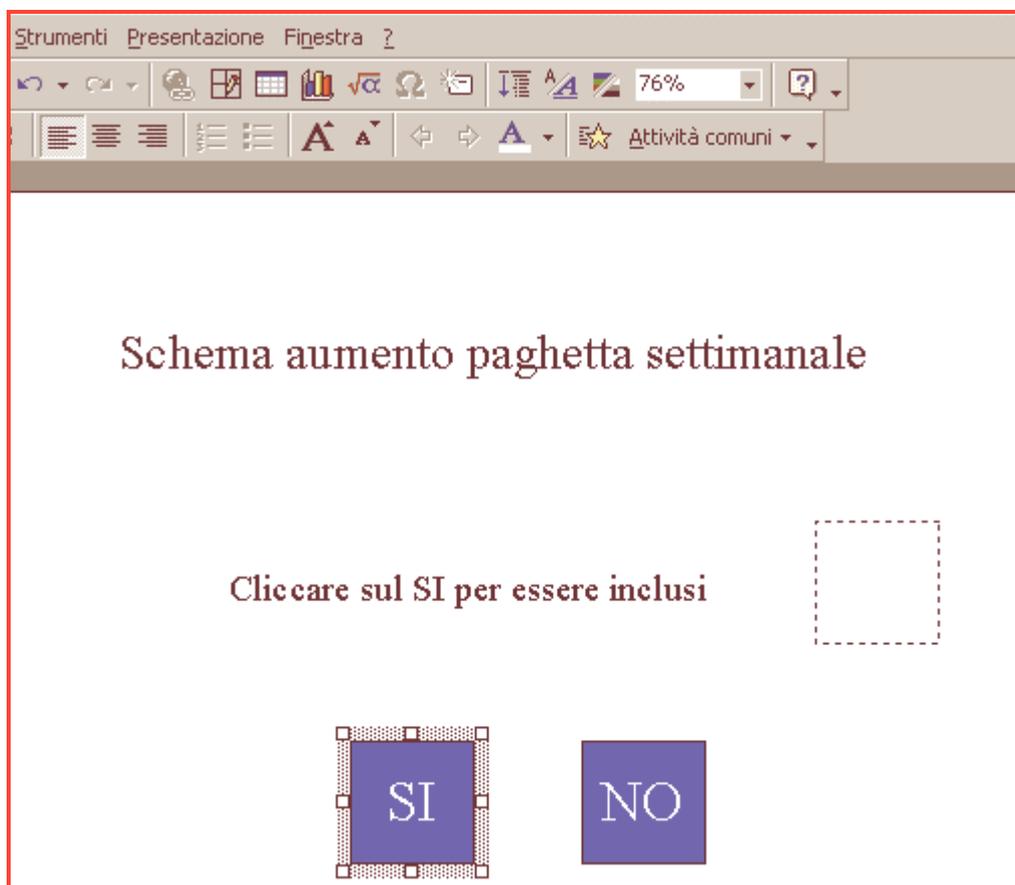
... clicca su Avanzamento, **“Con un clic del mouse”** per togliere il segno di spunta e poi su **Applica**



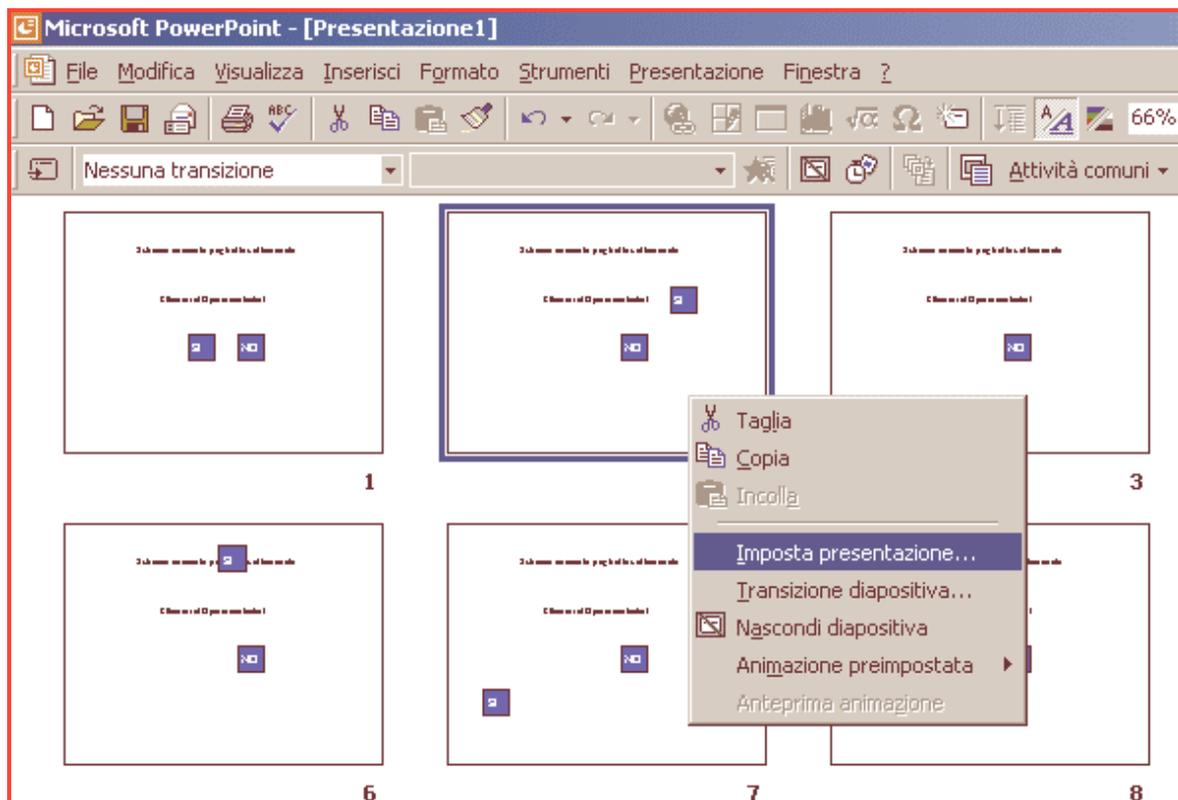
Seleziona la prima diapositiva e con i comandi **Ctrl + D** crea un esatto duplicato. Ripeti più volte questa operazione.



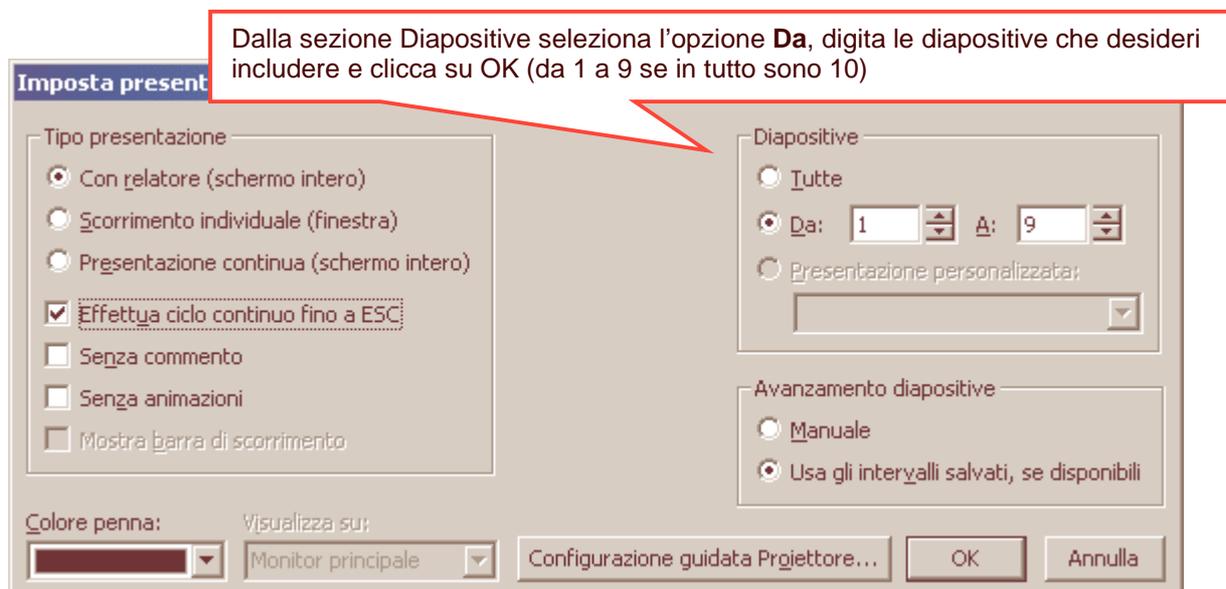
Devi lasciare la 1<sup>a</sup> diapositiva esattamente com'è, ma spostare la casella SI nelle altre diapositive duplicate. Per fare questo fai doppio clic sulla diapositiva 2 per aprirla, seleziona la casella del SI, posiziona il puntatore del mouse sul bordo e trascina la casella nella nuova posizione



Ripeti lo stesso procedimento per le altre diapositive.  
 Seleziona una diapositiva qualsiasi, con il destro apri il menu a comparsa e scegli **Imposta presentazione**, aprirai la relativa finestra, ...



... e seleziona **“Effettua ciclo continuo fino a Esc”** per far continuare il gioco all’infinito, a meno che non si preme Esc per uscire. Per il corretto funzionamento del gioco l’ultima diapositiva non deve essere inclusa nella presentazione.



Seleziona la prima diapositiva e premi il tasto **F5** per iniziare la presentazione: le caselle SI e NO si trovano nella loro posizione di partenza e se si prova a cliccare sul SI, la presentazione avanzerà di una diapositiva.  
 Naturalmente sarà possibile premere Esc in qualsiasi momento della presentazione, ma il giocatore non lo può sapere fino a che non clicca sul NO. A questo punto verranno visualizzate le istruzioni per uscire dal gioco