

Como hacer un juego de memoria de 10 figuras de Power Point basado en animaciones y en transiciones

1. Inserta 10 figuras geométricas simples (círculos, triángulos, estrellas, triángulos etc) dale a cada uno un color diferente.

Nombre cada figura en el panel de selección ejemplo:

"figura 1-rojo", "figura 2-azul", "figura 3-amarillo" para no confundir las animaciones. Las animaciones deben configurarse en orden para mostrar la secuencia.

2. La animación de la figura 1-rojo se inicia al hacer clic (para comenzar el juego).

3. Las 9 animaciones de ENTRADA restantes de la figura 2 a 10 se configuran con "con la anterior y un retraso de medio segundo (00.50)" para que la secuencia fluya.

4. Después de la entrada de cada figura debe seguir su animación de SHAPIDA También configurada como "con la anterior" que sean de 01:00

Resultado: Al hacer clic las 10 figuras desaparecen una a una en un orden rápido.

5. Para hacer el juego más dinámico puedes usar transiciones entre diapositivas para indicar el resultado

ID: 2362

Adm Ana Jantín Muñoz

Diapositiva 2: correcto

Transición 8 "Personas o Nash"

Contenido: Un texto grande que diga "ACERCA"

Diapositiva 3: Incorrecto

"Girar o Impacto"

Un texto que diga Incorrecto "Intenta de nuevo"

1. Crea 10 bolares de respuesta (ordena las mismas 10 figuras duplicadas y afuera de la zona principal).

2. Configuración de hipervínculos

• Botón correcto (la figura por 10 por ejemplo): hacer clic derecho vínculo a lugar de este documento 2 selecciona Diapositiva 2 (correcto)

• Botones incorrectos las figuras de 1 a 9 hacer clic derecho 2 vínculos a lugar de este documento selecciona la diapositiva 3 (incorrecto).

• Desde la diapositiva 2 y 3, añade un botón "volver a jugar" que tenga un hipervínculo a la diapositiva 1