

Exame de Informática (opção)

2ª Chamada 2004/2005 – 15 de Janeiro de 2005

Licenciatura em Educação de Infância, 1º ano – Exame Prático

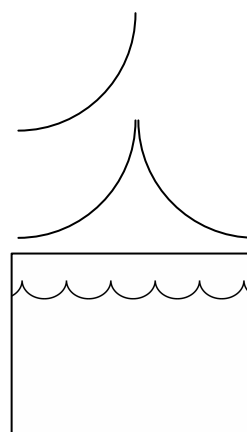
Preparação

- Abra o PowerPoint. Não se esqueça de ir guardando os ficheiros do PowerPoint e de outras aplicações que usar, à medida que realiza o exame. Não guarde o exame apenas no final.
- **Quando terminar, chame o vigilante, para que o trabalho seja enviado ao professor da disciplina como anexo de e-mail (leonelm@utad.pt).**

Tarefas

1) Defina um modelo global de diapositivos, contendo os elementos que se seguem.

- Seleccione e apague todas as caixas de texto criadas pelo próprio PowerPoint.
- Utilizando as formas automáticas, vamos criar uma linha de ondas. Para começar, desenhe um arco de quarto de círculo.
- Copie o arco que desenhou, inverta-o horizontalmente e encoste-o ao anterior, bem alinhado.
- Agrupe os dois arcos. Copie o conjunto, para produzir uma linha de ondas. Agrupe tudo e centre-a horizontalmente no diapositivo.

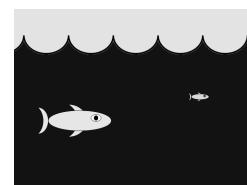


2) Exporte para ficheiro de imagem, em formato PNG, o modelo global de diapositivos.

3) No programa Paint, abra a imagem que exportou no ponto 2. Pinte de azul escuro a parte inferior à linha das ondas, de azul claro a parte superior.

4) Novamente no PowerPoint, aceda ao modelo global de diapositivos e insira a imagem que editou no Paint.

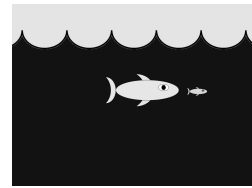
5) Na apresentação, utilize as formas automáticas “Oval” e “Lua” para desenhar um peixe pequeno e um grande, segundo o modelo aqui apresentado.



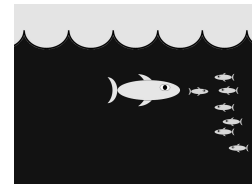
- Respeite a posição das barbatanas (atrás do corpo, não à frente) e a posição dos olhos (à frente do corpo).
- As ovais utilizadas para os olhos dos peixes devem estar correctamente centradas. O corpo, as barbatanas e as pupilas devem ter preenchimento.
- Os objectos que compõem cada peixe devem estar agrupados.

6) Crie um novo diapositivo, com uma cópia de todos os elementos do diapositivo anterior.

7) Faça o peixe grande avançar até ficar ao pé do pequeno, sem que seja necessário clicar com o rato para se ver o movimento.



8) Num terceiro diapositivo, Faça aparecer com animação, vindos do lado direito do diapositivo, mais 6 peixinhos iguais ao mais pequeno (só que virados para a esquerda, no sentido do movimento). Os peixinhos devem aparecer sem que seja necessário clicar no rato.



9) Ainda no terceiro diapositivo, faça com que o peixinho original se vire para o grande, depois dos outros chegarem (sem ser necessário clicar no rato).

10) De seguida, sempre sem ser necessário clicar no rato, faça crescer o olho do peixe grande.

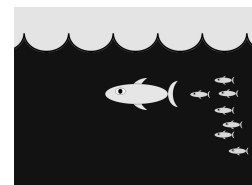
11) Copie todos os elementos para um quarto diapositivo.

a) A apresentação deve passar do terceiro para o quarto diapositivo automaticamente, sem ser necessário clicar no rato.

b) O peixe grande deve estar orientado para a esquerda.

c) Faça com que o peixe grande saia do diapositivo, pela zona inferior esquerda.

d) A apresentação não deve avançar a partir deste diapositivo, nem com o rato, nem automaticamente.



12) Crie sete diapositivos ocultos, um para cada peixinho.

13) Coloque um peixinho em cada diapositivo oculto, acompanhado do nome do peixinho (use a sua imaginação), em letras grandes.

14) No quarto diapositivo, crie uma hiperligação em cada peixinho, que o ligue ao diapositivo oculto respectivo.

15) Em cada diapositivo oculto, crie uma hiperligação no peixinho que permita regressar ao quarto diapositivo.