

- **téma 6: nastavení prezentace**
- uložte si do své složky soubor **PT6U1AL.PPTX** z internetu
- v prezentaci **postupně** proveďte následující úkoly:
  - 1) nejprve **zrušte** skrývání snímků v **celé** prezentaci
  - 2) do **poznámky** k **prvnímu** snímku vložte svoje **jméno a příjmení**
  - 3) na **všech** snímcích odstraňte **tlačítka**
  - 4) vytvořte **vlastní** prezentaci **Automat** složenou ze snímků **1, 3, 4 a 9**; nastavte **automatické** prohlížení prezentace **bez nutnosti** používání myši
  - 5) vytvořte vlastní prezentaci **Hráči** složenou ze snímků **4, 6, 7 a 8**, snímek **4** přesuňte na **konec**
  - 6) v prezentaci **Hráči** nastavte přechody mezi snímky pomocí **myši**; pozor, abyste **nepoškodili** vlastní prezentaci **Automat**  
**doporučení:** snímek 4 si případně **zkopírujte** ještě jednou
  - 7) **obě** vlastní prezentace spusťte a **zkontrolujte**
  - 8) pomocí funkce **Uložit jako** prezentaci uložte ve formátu **Prezentace aplikace PowerPoint** a k názvu souboru **PT6U1AL** přidejte text **Automat a Hráči**
  - 9) **odstraňte** snímek **2** (informace o hokeji) a také **prázdný** snímek, ze kterého jste odstranili čtveřici tlačítek
  - 10) nastavte vhodné **časování** prezentace a zajistěte **opakování** automatického předvádění prezentace až do stisknutí klávesy **Esc**  
**poznámka:** máte-li doma **mikrofon**, pokuste se doplnit prezentaci vhodným mluveným **komentářem**
  - 11) nastavte **rozlišení** prezentace s **nejvyšší** věrností
  - 12) pomocí funkce **Uložit jako** prezentaci uložte ve formátu **Předvádění aplikace PowerPoint** a k názvu souboru **PT6U1AL** přidejte text **Automatická smyčka** (text **Automat a Hráči** odstraňte)
  - 13) tento soubor odešlete **e-mailem** na adresu svého **učitele** informatiky
- ukončete program **PowerPoint**

Poznámka: jména hráčů jsou smyšlená a neodpovídají fotografii