# 2. Egyedi dobókocka

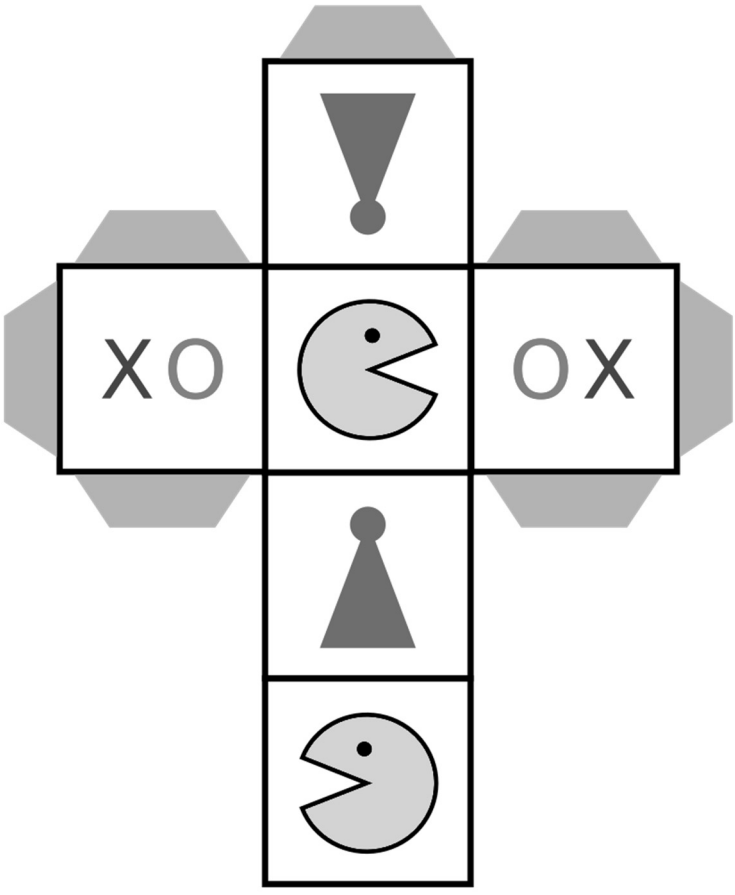
Az egyik iskolában játékos csapatversenyen vehetnek részt a tanulók. Első feladatként azt kapják, hogy két csapat egy-egy kijelölt tagja egy véletlenszerűen kiválasztott játékban mérje egymással össze tudását. Aki győz, értékes pontokat szerez csapatának.

A csapattagok három játékot játszhatnak: PacMant, Amőbát, illetve „Ki nevet a végén?” nevű táblás játékot. Azt, hogy melyik játékban kell megküzdeniük a pároknak, egy speciális dobókocka fogja eldönteni.

Készítse el az egyedi dobókocka papírból kivágható sablonját vektorgrafikus szerkesztőprogram segítségével az alábbi leírás és a minta szerint! Munkáját mentse a szerkesztőprogram alapértelmezett formátumában `egyedikocka` néven! Ügyeljen arra, hogy a megrajzolt alakzatok vektorgrafikus objektumok legyenek!

1. A dokumentum A4-es méretű, álló tájolású legyen!
2. Készítse el a dobókocka sablonját az alábbi leírás szerint!
    a. A dobókocka lapjait fekete körvonallal ellátott üres vagy fehér kitöltésű négyzetekből állítsa elő a minta szerinti elrendezésben! A négyzet mérete (a körvonalat is beleértve) 60 mm legyen! Az egymáshoz illeszkedő négyzeteknél az illeszkedő oldalak körvonalai fedjék egymást!
    b. Készítsen füleket az egyes lapokra a minta szerint! Ezen fülek segítségével lehet összeragasztani a papírból kivágott és összehajtott kockát. A füleket trapéz alakzatként állítsa elő! A trapézok magassága 15 mm, szélessége 50 mm legyen!
    c. A trapézokat az RGB(179, 179, 179) színkódú szürke színnel töltse ki! Az alakzatnak ne legyen körvonala!
    d. Amennyiben a trapézt több alakzatból állította elő, csoportosítsa azokat egybe!
    e. Készítsen a fülből összesen 7, teljesen megegyező példányt, és helyezze el a megfelelően tükrözött és/vagy elforgatott változatokat a minta szerint! A fülek középre igazítva legyenek elhelyezve a négyzetek velük érintkező oldalain úgy, hogy pontosan a négyzet körvonalához illeszkedjenek!
3. Készítse el a „Ki nevet a végén?” játékot szimbolizáló bábut az alábbi leírás szerint!
    a. A bábu egy háromszögből és egy körből álljon, a kör a háromszög csúcsán legyen átfedéssel elhelyezve! Se a háromszögnek, se a körnek ne legyen körvonala!
    b. Az alakzat magassága legalább 30 mm legyen, de ne legyen több, mint 50 mm!
    c. A bábu a függőleges tengelyre szimmetrikus legyen!
    d. Töltse ki a bábu alakját az RGB(0, 128, 0) színkódú sötétzöld színnel!
    e. Foglalja csoportba az alakzatot alkotó elemeket!
    f. Helyezze el a bábut és annak a minta szerint tükrözött változatát a megfelelő négyzetek belsejébe, vízszintesen és függőlegesen középre igazítva!

4. Készítse el a PacMan játékot szimbolizáló ábrát az alábbi leírás szerint!
    a. Készítse el a PacMan alakot! Az alak olyan, mintha egy körből kihasítanánk egy körcikket.
    b. Az alakzat magassága legalább 30 mm legyen, de ne legyen több, mint 50 mm!
    c. Az alakzatnak fekete körvonala legyen, és az RGB(255, 255, 0) színkódú sárga színnel legyen kitöltve!
    d. Helyezzen el az alakzaton egy fekete körből álló szemet is!
    e. Foglalja csoportba az alakzatot alkotó elemeket!
    f. Helyezze el a PacMan alakzatot és annak a minta szerint tükrözött változatát a megfelelő négyzetek belsejébe, vízszintesen és függőlegesen középre igazítva!
5. Készítse el az Amőba játék szimbólumát az alábbi leírás szerint!
    a. Helyezze el az XO szöveget!
    b. A szöveg magassága legalább 15 mm legyen, de ne legyen több, mint 20 mm!
    c. Az X betű színe az RGB(0, 0, 255) színkódú kék szín, az O betű színe az RGB(255, 0, 0) színkódú piros szín legyen!
    d. Helyezze el az Amőba grafikát és a minta szerint tükrözött változatát a megfelelő négyzetek belsejébe, vízszintesen és függőlegesen középre igazítva!

**20 pont**

**Minta:**