

И. Д. Куклина,  
лицей № 11, г. Новокузнецк, Кемеровская область

## СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ В MICROSOFT POWERPOINT С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ УПРАВЛЕНИЯ\*

### Аннотация

В статье представлена практическая работа, в которой рассматриваются вопросы создания интерактивной презентации с помощью средств объектного программирования на языке Visual Basic Application.

**Ключевые слова:** презентация, элементы управления, VBA, Microsoft PowerPoint, практическая работа.

### Контактная информация

Куклина Ирина Джониковна, учитель информатики лицея № 11, г. Новокузнецк, Кемеровская область; адрес: 654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-д Коммунаров, д. 5; телефон: (3843) 97-57-00; e-mail: licey-11@mail.ru

I. D. Kuklina,  
Lyceum 11, Novokuznetsk, Kemerovo Region

### CREATION OF AN INTERACTIVE PRESENTATION IN MICROSOFT POWERPOINT WITH APPLICATION OF CONTROLS

#### Abstract

The article presents the practical work, which deals with the creation of an interactive presentation by tools of object-oriented programming language Visual Basic Application.

**Keywords:** presentation, controls, VBA, Microsoft PowerPoint, practical work.

Одной из причин использования VBA в Microsoft PowerPoint является добавление новых возможностей в презентацию. Основные принципы VBA доступны для изучения в школе. В статье представлена практическая работа, в которой рассматриваются вопросы создания интерактивной презентации с помощью средств объектного программирования на языке Visual Basic Application.

### Обучающая практическая работа «Создание презентации в Microsoft PowerPoint 2010 с элементами программирования»

#### Задание практической работы.

Создайте презентацию «Города и страны мира. Викторина по географии» (рис. 1).

Викторина состоит из девяти вопросов. На ее вопросы отвечают участники двух команд. Команды ходят по очереди. Команда, которая будет делать первый ход, выбирается случайным образом. Название отвечающей команды выделяется красным цветом. Игра продолжается до тех пор, пока не будут заданы все вопросы, и может быть прервана в любой момент. Протокол ответов ведется отдельно для каждой команды. Количество набранных баллов выводится на экран.

#### Создание образца слайдов

##### Задание 1.

Создайте дизайн оформления слайдов в соответствии с рисунком 2. Образец слайдов должен включать следующие макеты слайдов: «Титульный слайд», «Только заголовок», «Вопрос», «Оценка».

Изображения, необходимые для создания слайдов, хранятся в папке *Викторина.PIC*.

#### Комментарий\*

- Для перехода в режим редактирования образца слайдов выберите одноименную команду на ленте *Вид* в группе *Режимы образцов*.
- Удалите все макеты, кроме макетов «Титульный слайд», «Только заголовок», «Пустой слайд», «Только заголовок», «Два объекта». Отредактируйте макеты «Титульный слайд», «Только заголовок» и «Оценка» на свое усмотрение, ориентируясь на образец.
- Отредактируйте макет «Вопрос», добавив на него обязательные элементы (рис. 3, табл. 1).
- Переименуйте макет в *Вопрос*.
- Добавьте на слайд заполнитель текста для вопроса. Для этого:
  - на ленте *Образец слайдов* в группе *Макет образца* выберите *Вставить заполнитель: Текст*;
  - «растяните» контейнер на слайде;
  - удалите уровни, начиная со второго, а с оставшегося образца текста снимите маркированный список;
  - установите параметры текста согласно заданию (лента *Главная*, группы *Шрифт* и *Абзац*).

\* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО:  
<http://infojournal.ru/journal/school/archive/2-2015/>

\*\* Более подробно вопрос о создании образца слайдов был рассмотрен в журнале «Информатика и образование», см.: Куклина И. Д. Применение образцов слайдов при создании презентации // Информатика и образование. 2009. № 8.

1

### ГОРОДА И СТРАНЫ МИРА

ВИКТОРИНА ПО ГЕОГРАФИИ

Далее...

2

Введите названия команд

КОМАНДА 1  
Команда1

КОМАНДА 2  
Команда2

Старт

3

Выберите вопрос

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Команда1  
0

Команда2  
0

Выход

4

Назовите столицу европейского государства, отмеченную на карте.

Барселона  
Лиссабон  
Мадрид  
Турин

5

Какой город занимает первое место среди городов Европы по количеству мостов (более 2000)?

Амстердам  
Венеция  
Гамбург  
Санкт-Петербург

6

Назовите страну, охватывающую максимальное количество часовых поясов.

Китай  
Россия  
США  
Франция

7

Какой стране принадлежит флаг, изображенный на фотографии?

Россия  
Нидерланды  
Франция  
Чехия

8

В мире есть только два столичных города, название которых означает просто «Столица». Первый город – Сеул (Корея). А какой второй?

Астана (Казакстан)  
Ашхабад (Туркмения)  
Белград (Сербия)  
Бриджтаун (Барбадос)

9

Символом этой страны является гора, которая расположена на территории другого государства. Что это за страна?

Армения  
Грузия  
Китай  
Япония

10

Найдите город, который является «лишним» в данном списке.

Ватикан  
Гренада  
Монако  
Сингапур

11

В какой стране больше озер, чем в остальных странах мира, вместе взятых?

Бразилия  
Канада  
Россия  
США

12

В каком городе мира больше всего островов?

Амстердам (Нидерланды)  
Антверпен (Бельгия)  
Венеция (Италия)  
Санкт-Петербург (Россия)

13

Молодцы!

Продолжим

14

Увы...

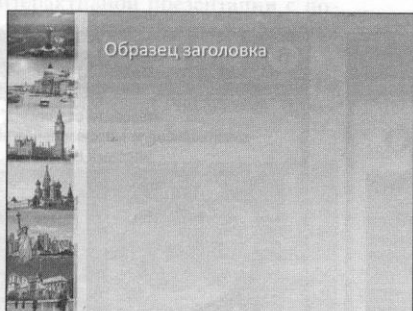
Продолжим

Рис. 1. Презентация в режиме Сортировщик слайдов

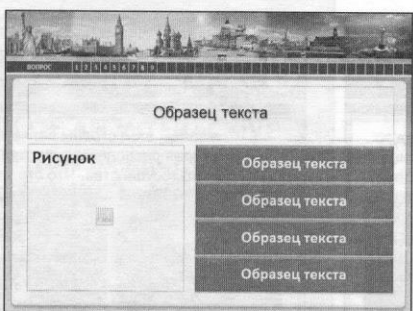




Титульный слайд



Только заголовок



Вопрос



Оценка

Рис. 2. Образец слайдов

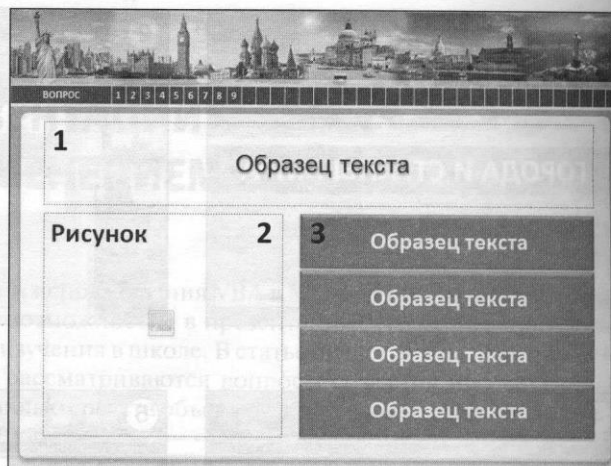


Рис. 3. Макет слайда «Вопрос»

Таблица 1

## Обязательные элементы макета «Вопрос»

№ п/п	Объекты	Параметры
1	Образец текста	Шрифт: Arial, 28 пт. Форматирование: по центру. Цвет символов: черный
2	Заполнитель Рисунок	Форма: квадрат
3	Заполнитель Текст (4 штуки)	Шрифт: Arial, 28 пт. Форматирование: по центру. Выравнивание по вертикали: по середине. Цвет символов: белый. Дизайн: Экспресс-стиль \ Сильный эффект Синий Акцент 1
4	Таблица	Количество строк: 1; количество столбцов: 42. Шрифт: 12 пт. Форматирование: по центру. Первые 6 ячеек объединить в одну и записать слово «Вопрос». В остальных ячейках номера по порядку 1, 2, 3 ... n (где n — количество вопросов викторины, в данном примере — не более 36). На слайдах над текущим номером вопроса будет появляться треугольный красный маркер

6. Аналогично добавьте на слайд заполнители текста для ответов:

- задайте параметры согласно информации в таблице 1;
- выберите для него какой-нибудь экспресс-стиль, например *Сильный эффект Синий Акцент 1* (на ленте *Формат* раздел *Стили фигур*);
- выровняйте текст внутри рамки по середине: в контекстном меню выберите команду *Формат фигуры*, в появившемся диалоговом окне *Формат фигуры* перейдите в раздел *Надпись* и выберите *Вертикальное выравнивание — По середине*;

- скопируйте трижды заполнитель для ответа, выровняйте и распределите их по вертикали (на ленте *Формат* в разделе *Упорядочить*).

7. Добавьте на слайд заполнитель рисунка. Для этого:

- на ленте *Образец слайдов* в группе *Макет образца* выберите *Вставить заполнитель: Рисунок*;
- разместите квадратный контейнер на слайде (чтобы контейнер получился квадратным, удерживайте кнопку Shift).

8. Закройте образец слайдов и перейдите в обычный режим (лента *Вид*, группа *Режимы просмотра презентации*, команда *Обычный*).

Для возврата в режим редактирования слайдов на ленте *Образец слайдов* в группе *Закрывать* выберите *Закрывать режим образца*.

## Создание презентации

### Задание 2.

Создайте презентацию, заполнив ее элементами, которые не требуют написания программного кода (табл. 2).

Из-за особенностей стандартной нумерации слайдов в PowerPoint желательно в презентацию добавить сразу нужное количество слайдов, а затем не сортировать их. Также рекомендуем в разделе *Заметки к слайду* писать его оригинальное имя.

Таблица 2

### Непрограммируемые объекты слайдов

№ п/п	Объекты	Содержимое, параметры
<b>Слайд 1</b>		
1	Макет	Титульный слайд
2	Заголовок	<i>Города и страны мира</i>
3	Подзаголовок	<i>Викторина по географии</i>
<b>Слайд 2</b>		
4	Макет	Только заголовок
5	Заголовок	<i>Введите названия команд</i>
6	Надпись	<i>КОМАНДА 1</i>
7	Надпись	<i>КОМАНДА 2</i>
<b>Слайд 3</b>		
8	Макет	Только заголовок
9	Заголовок	<i>Выберите вопрос</i>
<b>Слайды 4–12</b>		
10	Макет	Вопрос
11	Треугольник	Треугольник-маркер располагается в верхней части слайда над номером вопроса в таблице (для первого вопроса — над числом 1, для второго вопроса — над числом 2 и т. д.)
12	Заполнитель текста	Текст вопроса
13	Заполнители текста (4 штуки)	Варианты ответов. Настройка гиперссылок. Для каждого слайда настраивается индивидуально: переход на слайд <i>Молодцы!</i> , если выбран правильный ответ, и на слайд <i>Увы...</i> , если выбран неправильный ответ
14	Заполнитель рисунка	Иллюстрация к вопросу. К рисунку можно применить один из стандартных стилей оформления
<b>Слайд 13</b>		
15	Макет	Оценка
16	Заголовок	<i>Молодцы!</i>

Окончание табл. 2

№ п/п	Объекты	Содержимое, параметры
17	Рисунок	Улыбающееся лицо
<b>Слайд 14</b>		
18	Макет	Оценка
19	Заголовок	<i>Увы...</i>
20	Рисунок	Грустное выражение лица

### Комментарии.

- Добавьте слайд с выбранным макетом: на ленте *Главная* в списке *Создать слайд* выберите макет.
- Измените заголовки.
- Заполните рамки с текстами и рисунки на слайдах 4–12, для этого достаточно дважды щелкнуть на заполнителе (примерные вопросы викторины даны в *Приложении*).
- Для слайдов с вопросами настройте переходы на слайд *Молодцы!*, если выбран заполнитель текста с правильным ответом, и на слайд *Увы...*, если ответ неверный. Для этого:
  - выделите рамку текста;
  - на ленте *Вставка* в группе *Ссылки* выберите команду *Действие*;
  - в появившемся окне *Настройка действия* в разделе *Действие по щелчку мыши* установите переключатель в положение *Перейти по гиперссылке*;
  - выберите в ниспадающем списке команду *Слайд...*, а затем слайд *Молодцы!* или *Увы...* в зависимости от ситуации (напоминаем, что повторить только что выполненную операцию можно, нажав клавишу F4 на клавиатуре; таким образом можно настроить сперва все рамки с правильными ответами на всех слайдах презентации, а затем — с неправильными).
- Протестируйте и сохраните презентацию.

### Элементы управления

#### Задание 3.

Добавьте в презентацию элементы управления с указанными в таблице 3 свойствами.

#### Примечание.

Для создания управляющих элементов, а затем и для написания программного кода нам понадобится лента *Разработчик* (рис. 4). Поскольку данная лента в Office не отображается по умолчанию, необходимо включить ее.

Для Office 2010\* выполните следующий алгоритм:

- На ленте выберите *Файл, Параметры*.
- В открывшемся окне *Параметры PowerPoint* перейдите в раздел *Настроить ленту*.
- В списке *Выбрать команды* выберите элемент *Часто используемые команды*, а в списке *Настройка ленты — Основные вкладки*.
- Установите флажок *Разработчик* и нажмите кнопку *ОК*.


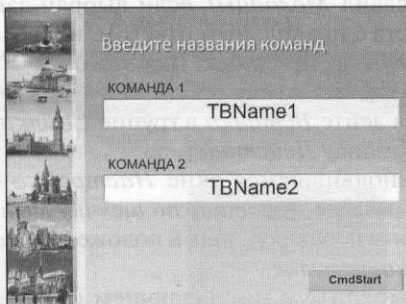
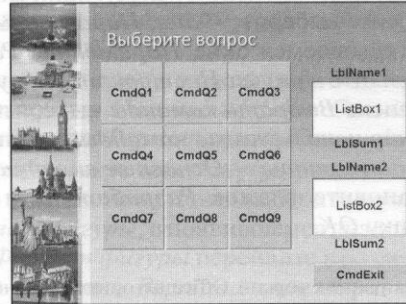
\* Для более ранних версий Office алгоритм включения ленты *Разработчик* будет другим.



Таблица 3

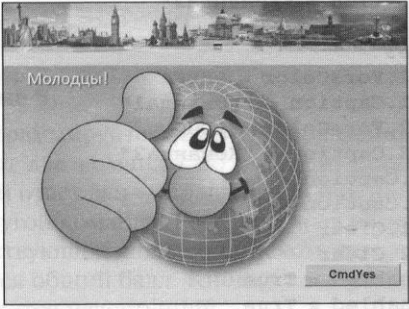
Продолжение табл. 3

Элементы управления на слайдах

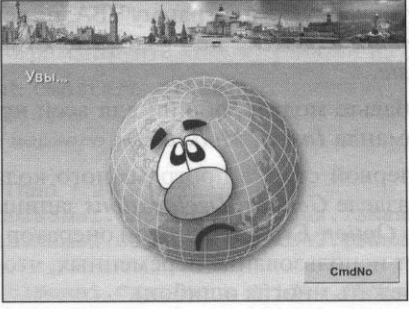
Объект	Свойство	Значение
<b>Слайд 1. Титульный слайд (Slide1)</b>		
		
Command Button (кнопка)	Name	CmdNext
	Caption	Далее...
	Font	Arial, 16
<b>Слайд 2. Выберите названия команд (Slide2)</b>		
		
TextBox (текстовое поле)	Name	TBName1
	Text	Команда1
	Font	Arial, 36
	TextAlign	2 — fmTextAlignCenter
TextBox (текстовое поле)	Name	TBName2
	Text	Команда2
	Font	Arial, 36
	TextAlign	2 — fmTextAlignCenter
Command Button (кнопка)	Name	CmdStart
	Caption	Старт
	Font	Arial, 16
<b>Слайд 3. Выберите вопрос (Slide3)</b>		
		

Объект	Свойство	Значение
Command Button (кнопка)	Name	CmdQ1
	Caption	1
	Font	Arial, 72
Command Button (кнопка)	Name	CmdQ2
	Caption	2
	Font	Arial, 72
...		
Command Button (кнопка)	Name	CmdQ9
	Caption	9
	Font	Arial, 72
Label (надпись)	Name	LblName1
	Caption	Команда 1
	Font	Arial, 20
	BackStyle	0 — fmBackStyleTransparent
Label (надпись)	Name	LblName2
	Caption	Команда 2
	Font	Arial, 20
	BackStyle	0 — fmBackStyleTransparent
Label (надпись)	Name	LblSum1
	Caption	0
	Font	Arial, 20
	BackStyle	0 — fmBackStyleTransparent
Label (надпись)	Name	LblSum2
	Caption	0
	Font	Arial, 20
	BackStyle	0 — fmBackStyleTransparent
Label (надпись)	Name	LblSum1
	Caption	0
	Font	Arial, 20
	BackStyle	0 — fmBackStyleTransparent
Label (надпись)	Name	LblSum2
	Caption	0
	Font	Arial, 20
	BackStyle	0 — fmBackStyleTransparent
Command Button (кнопка)	Name	CmdExit
	Caption	Выход
	Font	Arial, 16

Продолжение табл. 3

Объект	Свойство	Значение
<b>Слайд 13. Молодцы! (Slide13)</b>		
		
Command Button (кнопка)	Name	CmdYes
	Caption	Продолжим
	Font	Arial, 16

Окончание табл. 3

Объект	Свойство	Значение
<b>Слайд 14. Увы... (Slide14)</b>		
		
Command Button (кнопка)	Name	CmdNo
	Caption	Продолжим
	Font	Arial, 16

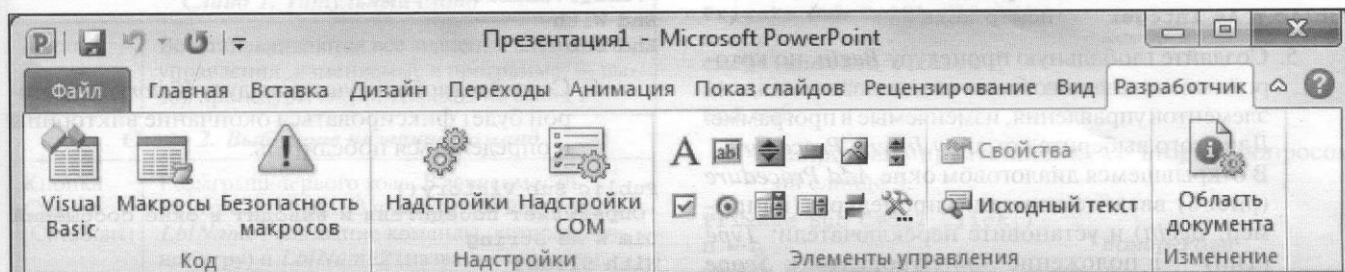


Рис. 4. Панель Разработчик

**Комментарии.**

1. Добавьте на слайды элементы управления: кнопки, надписи, поля со списками (лента *Разработчик*, раздел *Элементы управления*).

2. Чтобы изменить свойства элементов управления, щелкните на одноименной команде в разделе *Элементы управления* на ленте *Разработчик* или выберите соответствующую команду в контекстном меню. Появится окно свойств *Properties* (рис. 5).

*Примечание.* В этом же окне можно изменить название слайда.

3. Чтобы избавиться от случайного перехода от одного слайда к другому, настройте смену слайдов таким образом, чтобы переход от одного слайда к другому происходил только по управляющим элементам или гиперссылкам: в меню *Анимация*, *Смена слайдов* снимите галочки с команд *По щелчку* и *Автоматически после*.

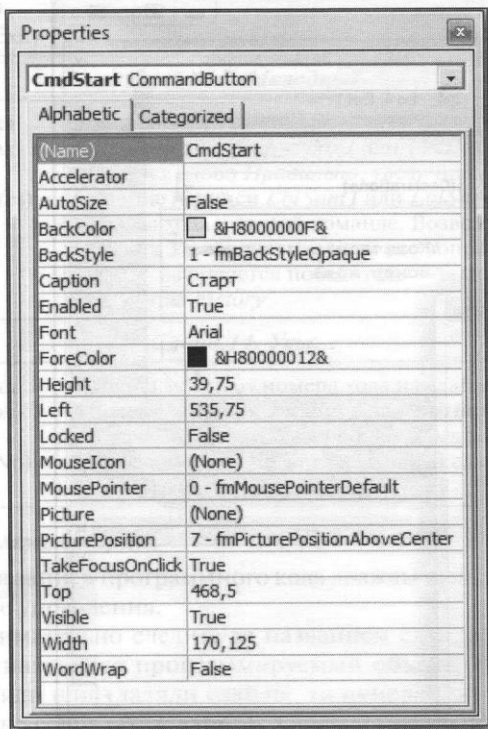


Рис. 5. Окно свойств

**Программный код на Visual Basic Application (VBA)**

**Задание 4.**

Создайте общий модуль, который будет «виден» из любого места презентации.

Модуль содержит:

- описание глобальной константы *Nmax*, определяющей максимальное количество разыгрываемых вопросов викторины (в нашем случае — 8);
- описание глобальной переменной *n*, определяющей номер текущего хода;
- описание процедуры *Begin*, по которой восстанавливаются начальные значения всех элементов управления, изменяемые в программе;

- описание процедуры *Victory*, по которой будет фиксироваться окончание викторины и определяться победитель.

#### Комментарии.

1. Активизируйте программу VBA: на ленте *Разработчик* в разделе *Код* выберите команду *Visual Basic*.
2. Добавьте модуль, общий для всей презентации (команда *Insert, Module*).
3. В первой строке программного кода *Module 1* в разделе *General Declarations* запишите оператор *Option Explicit* (данный оператор контролирует использование переменных, что позволяет избежать многих ошибок).
4. В разделе *General Declarations* опишите глобальную константу *Nmax* и глобальную переменную *n*.

```
Option Explicit
Public Const nmax = 8 'Количество разыгрываемых
                        вопросов
Public n As Integer   'Номер хода
```

5. Создайте глобальную процедуру *Begin*, по которой восстанавливаются начальные значения всех элементов управления, изменяемые в программе. Для этого выберите команду *Insert, Procedure*. В открывшемся диалоговом окне *Add Procedure* (рис. 6) введите название процедуры (например, *Begin*) и установите переключатели: *Type* (Тип) — в положение *Sub* (Процедура); *Scope* (Область определения) — в положение *Public* (Общая) и щелкните *OK*. После чего запишите программный код.

*Примечание.* Для экономии места несколько команд можно писать в одну строку, отделяя их друг от друга двоеточием.

```
Public Sub Begin()
'Начальные установки
n = 0
With Slide2
  .TBName1.Value = "Команда1"
  .TBName2.Value = "Команда2"
End With
With Slide3
  .LblName1.ForeColor = &HFF&
  .LblName1.Caption = "Команда1"
  .LblName2.ForeColor = &00&
  .LblName2.Caption = "Команда2"
  .LblSum1.Caption = 0
  .LblSum2.Caption = 0
  .ListBox1.Clear
  .ListBox2.Clear
  .CmdQ1.Enabled = True
  .CmdQ2.Enabled = True
  .CmdQ3.Enabled = True
  .CmdQ4.Enabled = True
  .CmdQ5.Enabled = True
  .CmdQ6.Enabled = True
  .CmdQ7.Enabled = True
  .CmdQ8.Enabled = True
  .CmdQ9.Enabled = True
End With
End Sub
```

6. Создайте глобальную процедуру *Victory*, по которой будет фиксироваться окончание викторины и определяться победитель.

```
Public Sub Victory()
'Определяет победителя и выводит в окне сообщений
Dim W As String
With Slide3
  If n = nmax Then
    W = "Победила команда "
    If Val(.LblSum1.Caption) > Val(.LblSum2.
Caption) Then
      W = W + .LblName1.Caption
    ElseIf Val(.LblSum1.Caption) < Val(.LblSum2.
Caption) Then
```

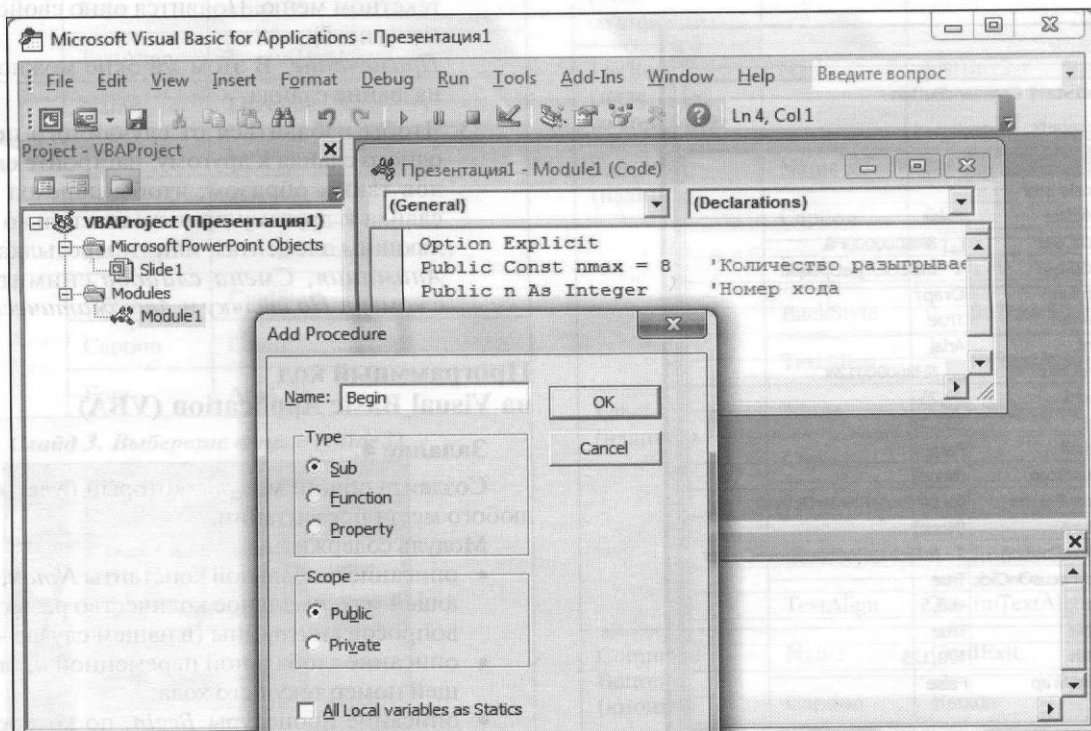


Рис. 6. Окно Visual Basic



```
W = W + .LblName2.Caption
Else
    W = "Ничья"
End If
MsgBox W
End If
End With
End Sub
```

**Задание 5.**

Запрограммируйте элементы управления (табл. 4).

Играют две команды по очереди: независимо от того, какой ответ дан — правильный или нет, ход переходит к другой команде. Результат хода регистрируется в соответствующем поле со списком, подсчитывается и выводится общий балл. Кнопка с выбранным вопросом становится недоступной.

Таблица 4

**Элементы управления**

Объект	Действие по щелчку (Click)
<b>Слайд 1. Титульный слайд</b>	
Кнопка <i>Далее...</i> (CmdNext)	Восстанавливаются все значения элементов управления, изменяемые в программе, — вызов процедуры <i>Begin</i> . Переход на слайд 2
<b>Слайд 2. Выберите названия команд</b>	
Кнопка <i>Старт</i> (CmdStart)	Розыгрыш первого хода. В зависимости от этого на слайде 3 изменяются надписи <i>LblName1</i> (название команды, которая начнет игру) и <i>LblName2</i> (название команды, которая продолжит игру). Переход на слайд 3
<b>Слайд 3. Выберите вопрос</b>	
Кнопки <i>1–9</i> (CmdQ1–CmdQ9)	После выбора кнопка становится недоступной. Номер хода увеличивается на 1. Переход на слайд с соответствующим вопросом
Кнопка <i>Выход</i> (CmdExit)	Вызов процедуры <i>Begin</i> . Завершение показа слайдов
<b>Слайд 13. Молодцы!</b>	
Кнопка <i>Продолжим</i> (CmdYes)	В зависимости от номера хода на слайде 3 в поле со списком <i>ListBox1</i> или <i>ListBox2</i> добавляется слово <i>Правильно</i> , увеличивается значение надписи <i>LblSum1</i> или <i>LblSum2</i> на 1. Переход хода к другой команде. Возврат на слайд 3 с вопросами. Если все вопросы заданы, выбирается победитель — вызов процедуры <i>Victory</i>
<b>Слайд 14. Увы...</b>	
Кнопка <i>Продолжим</i> (CmdNo)	В зависимости от номера хода на слайде 3 в поле со списком <i>ListBox1</i> или <i>ListBox2</i> добавляется слово <i>Неверно</i> . Переход хода другой команде. Возврат на слайд 3 с вопросами. Вызов процедуры <i>Victory</i>

**Комментарии.**

Для записи программного кода дважды щелкните на объекте управления.

Внимательно следите за названием слайда, на котором находится программируемый объект. Если вы добавляли или удаляли слайды, то нумерация слайдов может не совпадать с данной. Слайды можно переименовать в диалоговом окне *Properties*.

1. Запрограммируйте кнопку *Далее...* на слайде 1.

```
Private Sub CmdNext_Click()
Begin 'Восстановление значений
SlideShowWindows(1).View.GotoSlide(2) 'Переход на слайд
End Sub
```

2. Запрограммируйте кнопку *Старт* на слайде 2.

```
Private Sub CmdStart_Click()
Dim x As Integer
'Розыгрыш первого хода
Randomize
If 1 + Int(Rnd * 2) = 1 Then
Slide3.LblName1.Caption = Slide2.TBName1.Value
Slide3.LblName2.Caption = Slide2.TBName2.Value
Else
Slide3.LblName1.Caption = Slide2.TBName2.Value
Slide3.LblName2.Caption = Slide2.TBName1.Value
End If
SlideShowWindows(1).View.GotoSlide(3)
End Sub
```

3. Запрограммируйте кнопку с первым вопросом на слайде 3.

```
Private Sub CmdQ1_Click()
n = n 'Номер хода
CmdQ1.Enabled = False
SlideShowWindows(1).View.GotoSlide(4)
End Sub
```

4. Запрограммируйте кнопку со вторым вопросом на слайде 3.

```
Private Sub CmdQ2_Click()
n = n 'Номер хода
CmdQ1.Enabled = False
SlideShowWindows(1).View.GotoSlide(5)
End Sub
```

5. Аналогично запрограммируйте кнопки для других вопросов.

6. Запрограммируйте кнопку *Выход* на слайде 3.

```
Private Sub CmdExit_Click()
Begin
SlideShowWindows(1).View.Exit
End Sub
```

7. Запрограммируйте кнопку *Продолжим* на слайде 13.

```
Private Sub CmdYes_Click()
Dim W As String
With Slide3
If n Mod 2 = 1 Then
.LblSum1.Caption = Val(.LblSum1.Caption) + 1
.ListBox1.AddItem("Правильно")
Else
.LblSum2.Caption = Val(Slide3.LblSum2.Caption) + 1
.ListBox2.AddItem("Правильно")
End If
End With
SlideShowWindows(1).View.GotoSlide(3)
Victory
End Sub
```

8. Запрограммируйте кнопку *Продолжим* на слайде 14 самостоятельно.

9. Протестируйте и сохраните презентацию.

*Примечание.* Чтобы сохранить презентацию как проект Visual Basic для приложений, необходимо в диалоговом окне *Сохранение документа* в списке *Тип файла* выбрать тип *Презентация с поддержкой макросов*.



## Самостоятельная работа

**Уровень А.** Измените презентацию, добавив в нее новые вопросы. Можно включить в викторину вопросы из разных предметов, выделив их в разделы: «География», «История» и т. д.

**Уровень В.** Измените презентацию и программный код таким образом, чтобы в викторине могли принять участие три команды.

### Приложение

## Вопросы викторины

Правильные ответы выделены курсивом.

1. Назовите столицу европейского государства, отмеченную на карте.



- Барселона
  - Лиссабон
  - *Мадрид*
  - Турин
2. Какой город занимает первое место среди городов Европы по количеству мостов (более 2000)?
- Амстердам
  - Венеция
  - *Гамбург*
  - Санкт-Петербург
3. Назовите страну, охватывающую максимальное количество часовых поясов.
- Китай
  - Россия
  - США
  - *Франция*

4. Какой стране принадлежит флаг, изображенный на фотографии?



(на рисунке изображен красно-бело-синий флаг)

- Россия
  - *Нидерланды*
  - Франция
  - Чехия
5. В мире есть только два столичных города, название которых означает просто «столица». Первый город — Сеул (Корея). А какой второй?
- *Астана (Казахстан)*
  - Ашхабад (Туркмения)
  - Белград (Сербия)
  - Бриджтаун (Барбадос)
6. Символом этой страны является гора, которая расположена на территории другого государства. Что это за страна?
- *Армения*
  - Грузия
  - Китай
  - Япония
7. Найдите город, который является «лишним» в данном списке.
- Ватикан
  - *Гренада*
  - Монако
  - Сингапур
8. В какой стране больше озер, чем в остальных странах мира, вместе взятых?
- Бразилия
  - *Канада*
  - Россия
  - США
9. В каком городе мира больше всего островов?
- Амстердам (Нидерланды)
  - Антверпен (Бельгия)
  - *Венеция (Италия)*
  - Санкт-Петербург (Россия)