

Cuphead

Készítette: Kurityák Dániel

Készítse el a Cuphead játékot bemutató weboldalt a leírásnak és a mintának megfelelően. A megoldás során szabadon használhat osztály- és azonosítókijelölőket, akkor is, ha a feladat nem utasítja erre.

1. Másolja be a **forras** mappa tartalmát a munkamappába!
2. Módosítsa az **index.html** fájlt úgy, hogy az oldal karakterkódola UTF-8, valamint az oldal nyelve angol legyen!
3. Amennyiben kíván a feladat megoldása során változókat használni, úgy állítsa be ezeket a CSS fájlban! A feladat leírásában ezeket az elnevezéseket a színkódok után zárójelben találja.

Elnevezés	Színkód
Háttér	#f5f5f5
Fő	#ffcf10
DLC	#b1e2be
Cuphead	#db1b26
Mugman	#3577be
Sötét szöveg	#2c2c2c
Világos szöveg	#ece8e7
Gomb	#3f3451

4. A böngésző fülön megjelenő cím legyen *“Cuphead - Don't deal with the devil!”*!
5. Írja felül a böngésző alap beállításait, ne legyen alapértelmezett belső- és külső margó!
6. Az oldal háttérszíne legyen **#f5f5f5** (*Háttér*), míg a szöveg színe **#2c2c2c** (*Sötét szöveg*). Betűtípusa legyen **Helvetica**, ha az nem található, akkor **sans-serif**.
7. Készítsen osztálykijelölőt **hide** néven, majd állítsa be, hogy az ilyen osztályú elemek ne jelenjenek meg!
8. Az oldalnak fejlécét a következőképpen állítsa be:
 - a. A fejléc magassága legyen **26vw**, de legalább **250px**! A belső margója **1rem** legyen!
 - b. A fejléc legyen flexbox elrendezésű! A flex elemek oszloposan, vízszintesen és függőlegesen is középen jelenjenek meg, **1rem** távolság legyen köztük!
 - c. A fejlécben található **div** elem háttérképe legyen a **ddwtd-logo.png** kép! A kép férjen el a tárolóelemben, ne ismétlődjön, valamint középen jelenjen meg!
 - d. Flex tulajdonság segítségével érje el, hogy a **div** tárolóelem alapvetően **50%** nagy legyen, illetve a maradék helyet megkapja (növekedési tényezője **1** legyen).
9. A **button** osztályú elemeket a következőképpen formázza meg:
 - a. Megjelenése blokk szintű legyen.
 - b. A szélessége igazodjon tartalmának szélességéhez.
 - c. Igazítsa a gombot vízszintesen középre, míg függőleges külső, illetve belső margója minden irányban kapjon **1rem** szélességű margót.
 - d. Kerekítse le a sarkait **5** pixellel.
 - e. Háttérszíne **#3f3451** (*Gomb*), míg a szövegének színe **#ece8e7** (*Világos szöveg*) legyen.
 - f. A szöveg legyen félkövér, **1.1rem** méretű, valamint ne legyen aláhúzott.

- g. Ha az egeret a gomb fölé viszi, háttérszíne változzon úgy, hogy az előző alfeladatban beállított szín piros értéke RGB szerint 83 legyen.
10. A cikkek függőleges belső margója 10 pixel, vízszintes belső margója 20 pixel legyen!
11. Az alcímek függőleges külső margója 10 pixel legyen, illetve legyenek dőlt betűsek!
12. A bekezdések betűmérete 1rem legyen, sorkizártan jelenjenek meg, függőleges külső margójuk 0.8rem, sormagasságuk 1.4 legyen!
13. Az “*Also check out...*” címsorú cikken a következő feladatokat végezze el:
- Helyezze el a `dlc-logo.png` képet a főcím alatt, alternatív szövege legyen “*Cuphead - The Delicious Last Course*”.
 - Ez alá helyezze el a `dlc_heroes.png` képet, melynek alternatív szövege legyen “*Cuphead, Mugman and Ms. Chalice*”.
 - A cikk háttérszínét állítsa `#b1e2be` (DLC) színűre, a túlszorduló elemeket rejtse el.
 - Az ebben a cikkben megjelenő képek töltsék ki szülőelem teljes szélességét, kivéve ha a viewport szélessége legalább 640px. Ebben az esetben a képek csak 30% széles, középre igazítottak legyenek.
14. Az “*About the game*” címsorú cikkben a következő feladatokat végezze el:
- A második bekezdésben emelje ki a karakterek (*Cuphead*, *Mugman*, *The Devil*) egy `characters` osztály segítségével. Állítsa be, hogy dőlt betűsen jelenjenek meg.
 - Emelje ki a két játszható karaktert (*Cuphead*, *Mugman*) egy-egy, a nevükkel egyező, kisbetűs osztállyal. Mind a kettő osztály betűszíne legyen fehér, belső margója legyen 2 pixel, kivéve a jobb oldali, az 5 pixel széles.
 - Állítsa be, hogy a *cuphead* osztály színe `#db1b26` (*Cuphead*) legyen, míg a *mugman* osztály színe `#3577be` (*Mugman*) legyen.
15. Illessze be a `cuphead-mugman-brothers.png` képet a “*Gameplay*” alcím alá “*Cuphead and Mugman*” alternatív szöveggel, majd alkalmazza a cikkre az alábbi formázásokat:
- A cikk háttérszíne legyen `#3577be` (*Mugman*), a betűszíne legyen `#ece8e7` (Világos szöveg).
 - A képet úsztassa a jobb oldalra, szélessége legyen a szülőelem 30%-a, de minimum 200 pixel, maximum 260 pixel széles.
16. A “*Levels*” alcímű cikknek állítsa a háttérszínét `#ffcf10` (Fő) színűre!
17. A `buttons` azonosítójú elemet a következőképpen formázza meg:
- Flexbox elrendezésű legyen.
 - A flex elemek fordított sorrendben jelenjenek meg.
 - Állítsa be, hogy túlszordulás esetén a flex elemek a következő sorban jelenjenek meg! Ügyeljen arra, hogy a sorrendjük ne változzon!
18. A `levels-button` osztályú elemekre a következő formázásokat alkalmazza:
- Növekedési tényezőjük legyen 1.
 - Kapjanak 1rem belső margót, szövegük `#2c2c2c` (Sötét szöveg) színű, félkövér, középre igazított legyen, aláhúzás nélkül!
 - Amennyiben a felhasználó az elemre viszi az egeret, vagy az elemen a `selected` osztály van, úgy háttere legyen `#2c2c2c` (Sötét szöveg), betűszíne `#ece8e7` (Világos szöveg)!
 - Ha az elemen `selected` osztály van, úgy flex növekedési tényezője legyen 3!
19. A `levels-data` osztályú elemek szegélye legyen 0.5rem vastag, folytonos, `#2c2c2c` (Sötét szöveg) színű!
20. A táblázatokra alkalmazza a következő formázásokat:
- Szélességben töltsék ki a szülőelemet, a bennük található szöveg legyen középre igazítva.
 - A táblázatok feliratát helyezze a táblázatok alá, a feliratok függőleges belső margója legyen 0.2rem, dőlt betűs.

- c. Egyesítse a táblázatok celláit, majd alkalmazzon a táblázatokra 3 pixel vastag folytonos #2c2c2c (*Sötét szöveg*) színű szegélyt.
 - d. Rejtse el a táblázatokon túlsorduló elemeket.
 - e. Az utolsó táblázat törzsének első sorában található utolsó celláját (“N/A”) egyesítse függőlegesen 10, vízszintesen 2 cellányival.
 - f. Az utolsó táblázat törzsének utolsó sorában található utolsó celláját (“2”) egyesítse vízszintesen 2 cellányival.
21. A táblázatok fejlécének háttérszíne legyen #2c2c2c (*Sötét szöveg*), betűszínük legyen #ece8e7 (*Világos szöveg*). Az egyes cellák belső függőleges margója legyen 1rem!
22. A táblázatok sorait az alábbiak szerint állítsa be:
- a. A páratlan sorok háttérszíne a #ffcf10 (*Fő*) szín legyen, de kék értéke RGB szerint 150-re módosuljon.
 - b. A páros sorok háttérszíne a #ffcf10 (*Fő*) szín legyen, de kék értéke RGB szerint 100-ra módosuljon.
23. A táblázatok celláinak belső margója legyen 0.2rem. Az első oszlop legyen félkövér, még a harmadik dőlt betűs.
24. A cellákban található képek szélessége legyen 100%, de ne lehessenek szélesebbek 150 pixelnél.
- a. Ha felhasználó az egeret a kép fölé viszi, akkor a kép mérete 10%-al legyen nagyobb. Alkalmazzon átmenetet, melynek hossza legyen 0.2 másodperc. Ügyeljen arra, hogy az átmenet akkor is lejátszódjon, ha a felhasználó leviszi az egeret a képről!
25. Az utolsó táblázat utolsó sorára alkalmazzon 3 pixel vastag folytonos #2c2c2c (*Sötét szöveg*) színű szegélyt!
26. Az “Available on...” címsorú cikknek állítson 40 pixel vastag alsó belső margót.
27. Az “Available on...” címsorú cikkben található div elemre a következő formázásokat alkalmazza:
- a. Elrendezése flex legyen!
 - b. A flex elemek vízszintesen egyenlő távolságra legyenek egymástól! Legyen köztük 20 pixel távolság, illetve túlsordulás esetén a következő sorban folytatódjanak!
 - c. A képek magassága legyen 40 pixel.
28. A láblécre a következőket állítsa be:
- a. A függőleges belső margója legyen 20 pixel vastag.
 - b. Igazítsa a szöveget középre.
 - c. A benne található link ne legyen aláhúzott, valamint félkövérként, #db1b26 (*Cuphead*) színűként jelenjen meg.
29. A fő tárolóelemben, az “Also check out...” cikk fölé helyezze el a cuphead_in_plane.webp képet, majd formázza a következőképpen:
- a. A pozicionálása legyen abszolút, szélessége 10vw, de ne lehessen szélesebb 110 pixelnél.
 - b. Hozzon létre kulcskockákat shoot néven, a benne lévő kulcskockákat a következő oldalon találhatóak alapján alakítsa ki:

%	Eltolás X tengelyen	Eltolás Y tengelyen	Forgatás Y tengelyen	Forgatás Z tengelyen
0%	0	0	0	10deg
19%	90vw	10vh	0deg	10deg
20%	90vw	10vh	180deg	5deg
39%	22vw	15vh	180deg	5deg
40%	22vw	15vh	0deg	-10deg
59%	65vw	4vh	0deg	-10deg
60%	65vw	4vh	180deg	10deg
79%	15vw	12vh	180deg	10deg
80%	15vw	12vh	180deg	-15deg
99%	0	0	180deg	-15deg

- c. Az animáció hossza 15 másodperc legyen, egyenletes sebességgel játszódjon le. Ne legyen késleltetve, illetve ne érjen véget.