3. Halma

Készítsen weblapot a halma társasjáték bemutatására a következő leírás szerint!

- Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen halma.html!
- Az oldal szövegét a halmaforras.txt állományban találja.
- A feladat megoldásához szükséges képek:

```
babu.jpg,
halma.gif,
halmaugr.gif.
```

- 1. Az oldal háttérszíne indianred (#CD5C5C kódú szín).
- 2. A cím ("Halma") egyes szintű címsor legyen középre igazítva! A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez legyen!
- 3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően táblázattal készüljön! A táblázat 80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne darksalmon (#E9967A kódú szín) legyen!
- 4. A táblázat első sorában a bal oldali cellába helyezze el a babu. jpg képet középre, 1 pont vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a halmaforras.txt állományból (1–2. bekezdés)!
- 5. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. Kettes szintű címsor stílusú "A játék szabályai:" szöveg. A szabályokat felsorolással tagolja!
- 6. Az "Ugrani is szabad" szavakat alakítsa linkké, amely a halmaugr.gif képre mutasson!
- 7. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a kép a kettő és a négy játékosú táblát ábrázolja! A halma. qif képállományt szúrja be úgy, hogy az középen jelenjen meg!

15 pont

Minta a Halma feladathoz:

Halma

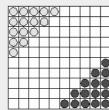


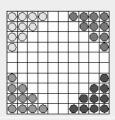
A társas halmajátékok lényege a helycsere, amikor az indulóállásból társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére.

A halma Nagy-Britanniában született, nem túl régen, úgy 1880 táján. Nagyon hamar népszerű lett Európában, majd az egész világon. A halma az üldözéses játékok családjába tartozik.

A játék szabályai:

- A 10*10 mezős táblán két játékos játszhat 15-15 bábuval, vagy négy játékos, egyenként 10-10-zel.
- A kétszemélyes játéknál a tábla két szemközti sarkában, a négyszemélyes játszmában a négy sarokban állítjuk fel a bábukat vagy korongokat.
- A játék célja, hogy a játékosok (mindkét változatban) elfoglalják a sajátjukkal szemközti sarkot.
- A játékosok állapodjanak meg, hogy milyen sorrendben következnek egymás után!
- Tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra sorirányban vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciót.
- <u>Ugrani is szabad:</u> mind a saját, mind az ellenfél bábuját átugorhatja a "lépő-haladó bábu" (de az ellenfél bábuit nem ütheti ki).
- Az nyer, akinek elsőként sikerül elfoglalnia a szemközt fekvő sarok indulási helyzetét.





halma.html