

---

### 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.gif* képállományt szúrja be úgy, hogy az középen jelenjen meg!

**15 pont**

---

## 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 üldözésses 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 szemközi sarkában, a négyszemélyes játszmaiban a négy sarokban állítjuk fel a bábukat vagy korongokat.
- A játék célja, hogy a játékosok (mindkét változatban) elfoglalják a sajátjukkal szemközi sarkot.
- A játékosok állapotodjanak 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.
- Ugrani is szabad: 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.

