

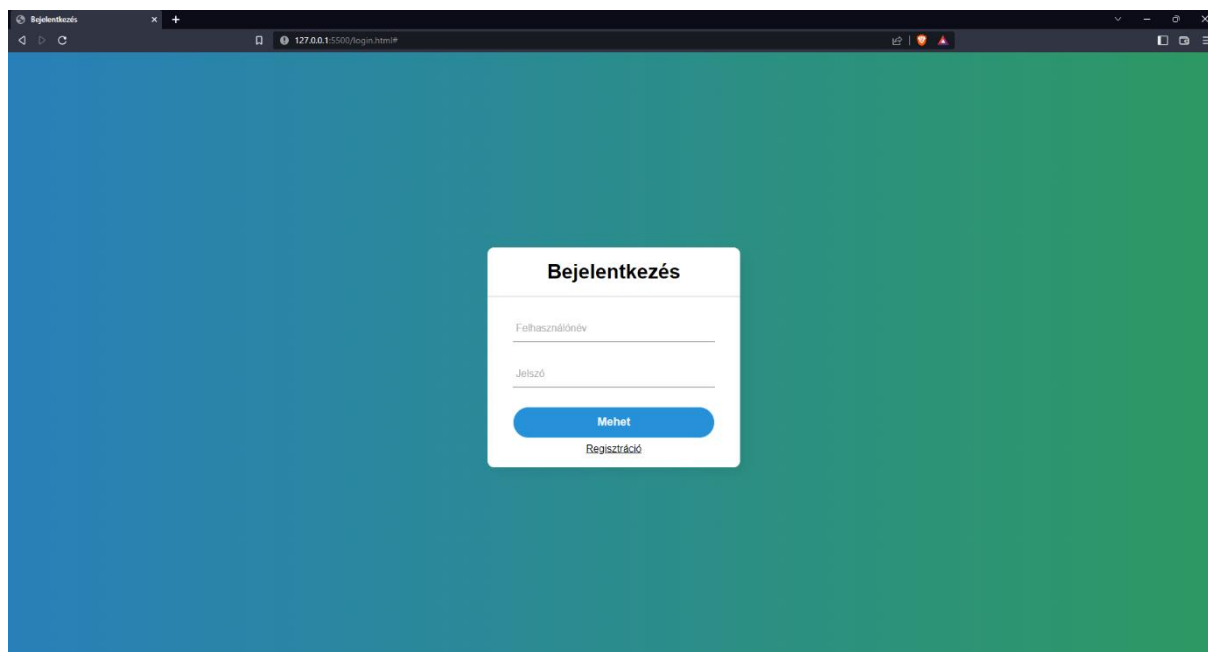
# Web technológiák 1

Féléves beadandó feladat

Miskolci Egyetem

Készítette : Hartman Ákos Bálint  
Neptun:GZ6MDY

# login.html



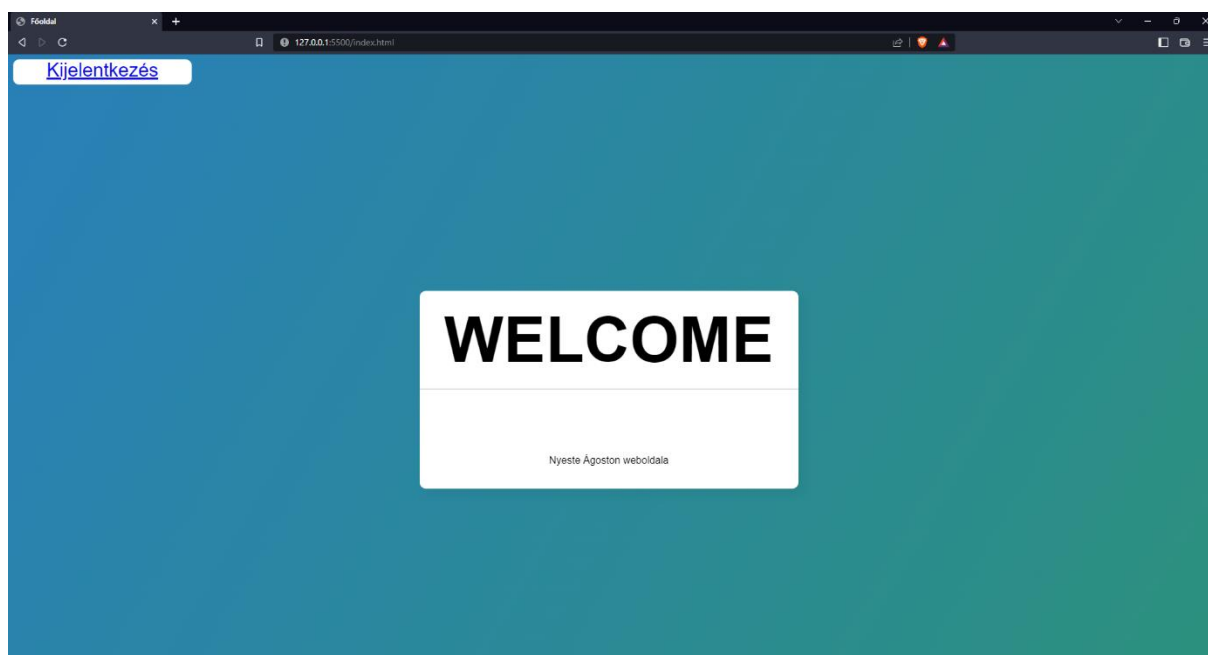
A login oldal egy bejelentkezést szimulál. Csak a megfelelő felhasználónév és jelszó kombinációval enged tovább, mivel szerver nincs mögötte ezért a JavaScriptben megtalálható a jelszó.

```
function login() {  
    var username = document.getElementById("usr_name").value;  
    var password = document.getElementById("password").value;  
    if (username == "") {  
        alert("Adj meg egy felhasználónevet!");  
    } else if (password == "") {  
        alert("Adj meg egy jelszót!");  
    }  
    if (username == "xpyeste" && password == "jelszo") {  
        window.location.href = "index.html";  
    } else if (username != "" && password != "") {  
        alert("Nem megfelelő kombináció!");  
    }  
}
```

A design css-ben lett megírva és class-ok segítségével hívom meg őket.

Regisztrációra is van lehetőség ekkor életkor megadása után 18év aluli nem léphet tovább.

# index.html



Tovább lépés után a Főoldal fogad a min legörgetve css animációk történnek, JavaScript segítségével.

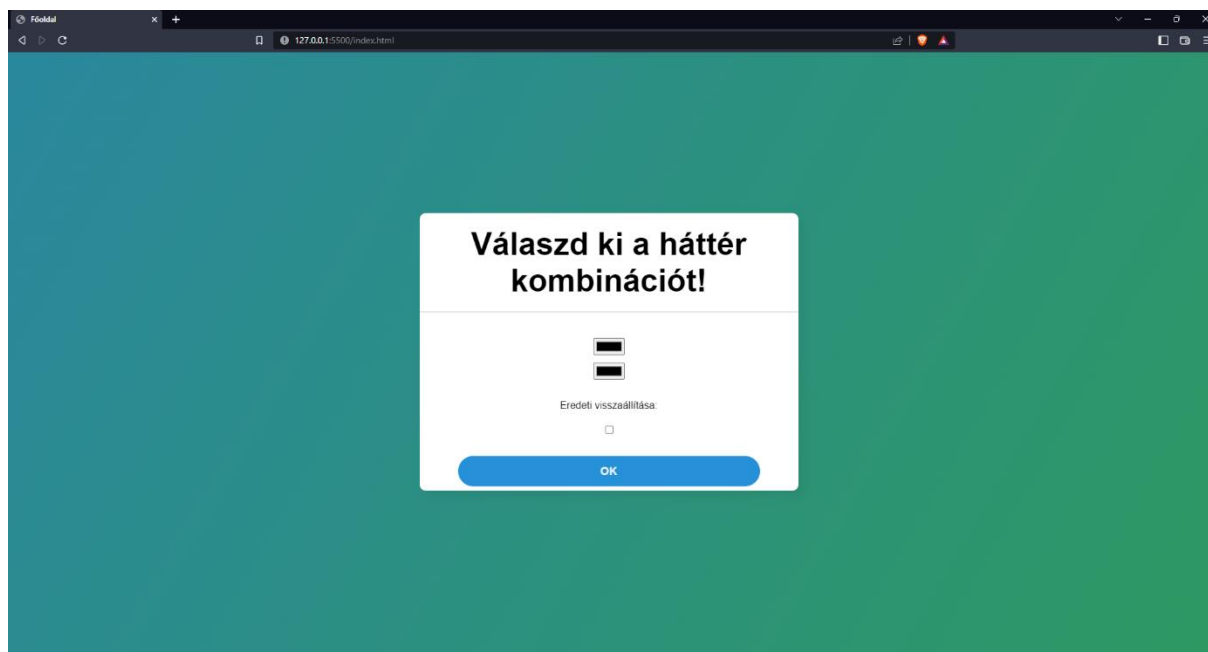
```
const observer = new IntersectionObserver((entries) =>{
  entries.forEach((entry) =>{
    console.log(entry)
    if (entry.isIntersecting) {
      entry.target.classList.add('show');
    }else{
      entry.target.classList.remove('show');
    }
  });
});
```

```
section{
  display: grid;
  place-items: center;
  align-content: center;
  min-height: 100vh;
}

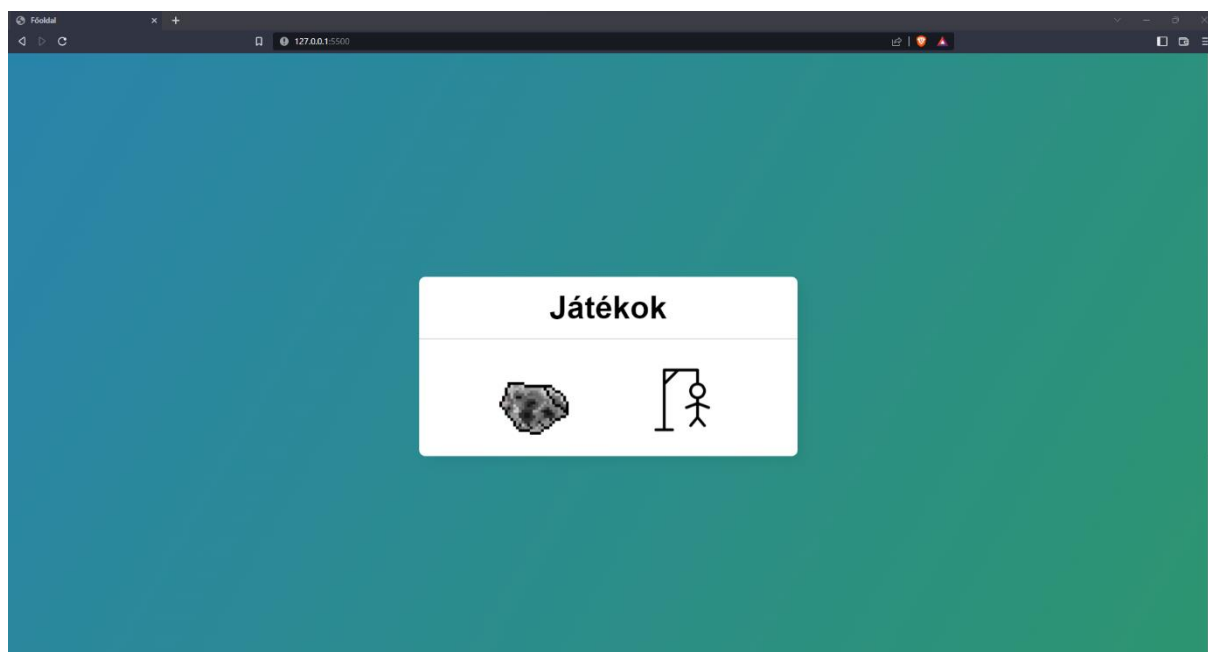
.hidden{
  opacity: 0;
  filter: blur(5px);
  transform: translateX(-100%);
  transition: all 1s;
}

.show{
  opacity: 1;
  filter: blur(0);
  transform: translateX(0);
}
```

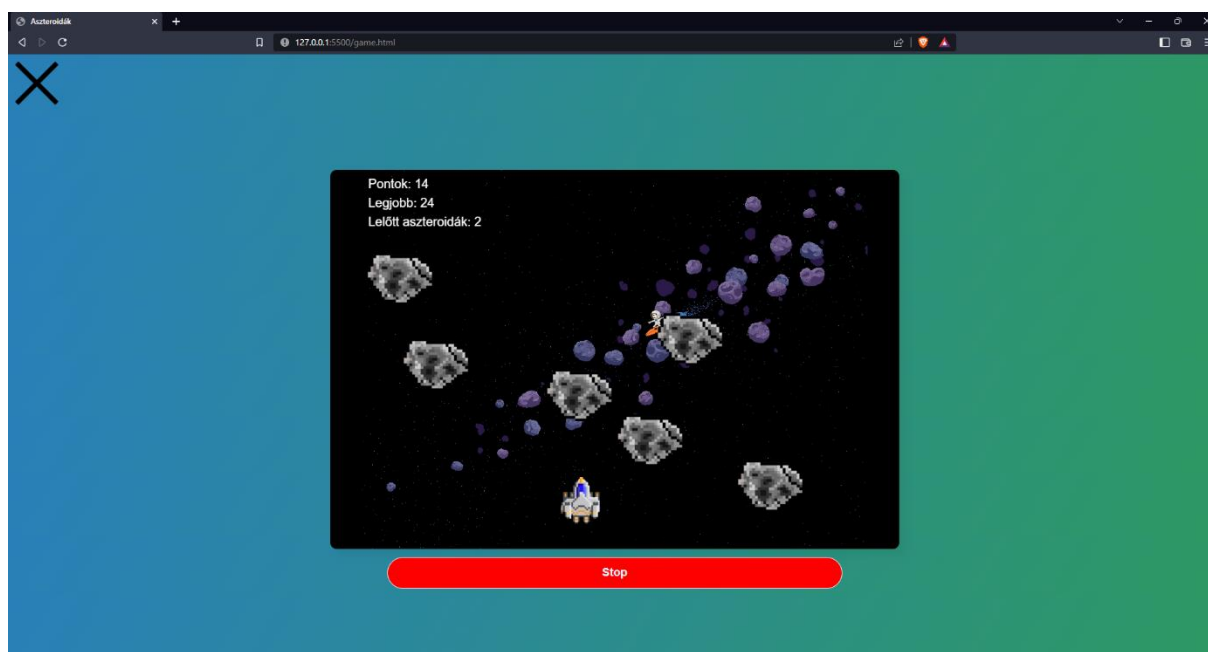
A két színválasztót használva beállíthatjuk a háttér kombinációját, bepipálva a kis dobozt, visszaállíthatjuk az eredeti színeket.



Választhatunk két játék közül, a képre kattintva átirányít minket az oldal.

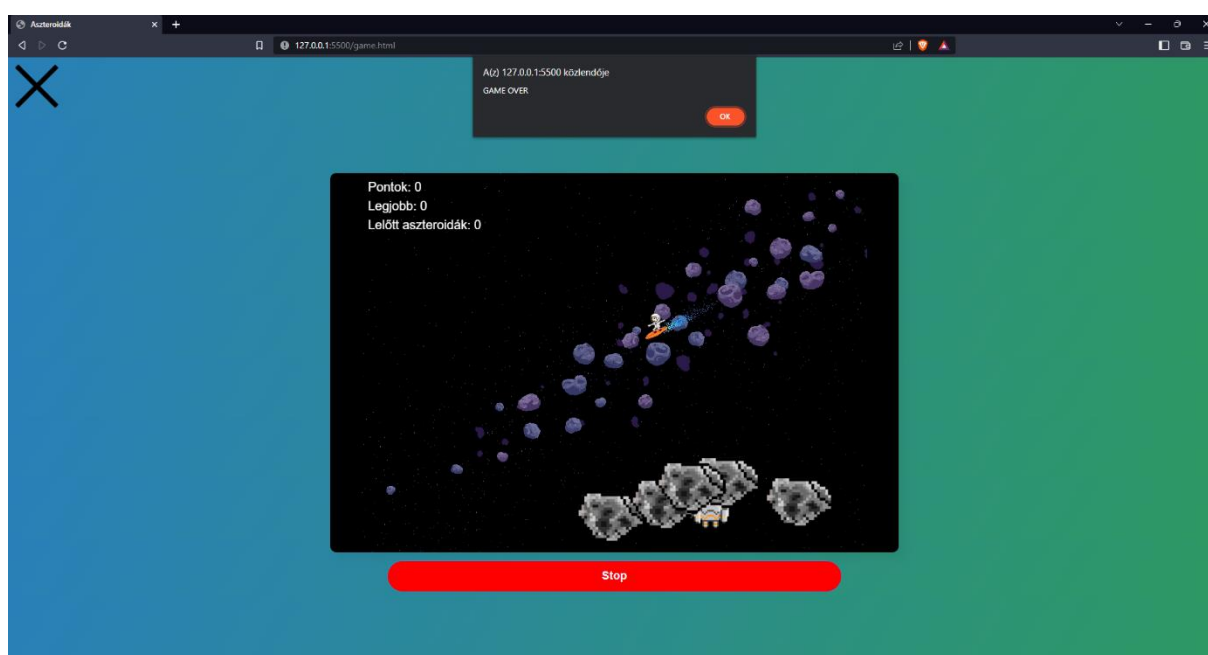


## game.html

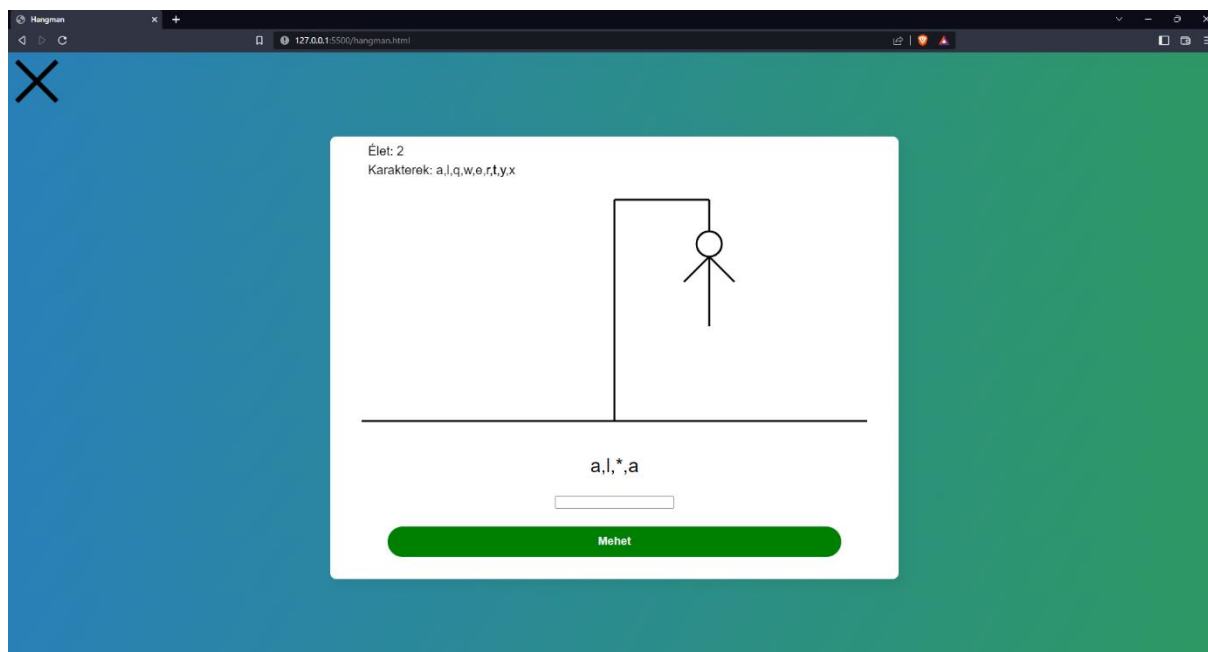


Egy egyszerű aszteroida kerülgető játék. Minden kikerült kő egy pont, minden kilőtt pedig 2 pont. Amint eltalál egy a játéknak vége. A pontok dinamikusan változnak.

A játék forrása a „game.js”. Hasonlóan a többi oldalhoz a design itt is külső css file-ban van.



# hangman.html



Az akasztófa játék egyszerű megvalósítása. A fa és a bábu is egy canvasban lett megrajzolva JavaScriptben. Jelenleg egy szót tartalmaz ami megtalálható a forrás fájlban.

A játék forrása a „hangman.js”. Hasonlóan a többi oldalhoz a design itt is külső css file-ban van.

