

2. A számítógépes játékok története

Ebben a feladatban a számítógépes játékok történetéhez kapcsolódóan kell négy weblapot létrehoznia. A feladatban a weboldalakon kívül az azokon szereplő képeket is elő kell készítenie. Az oldalakhoz használja fel a megadott mintát, illetve forrásként az UTF-8 kódolású *szoveg.txt*, a *c64.png*, a *gameboy.png*, a *pong.png*, a *pongdoboz.png* és a *spacewar.png* állományokat!

A képek és a hivatkozások csak relatív útvonalmegadás esetén fogadhatók el.

1. A weboldalak tetején menüként a mintán is látható képek szolgálnak. A *gameboy.png*, a *pong.png* és a *spacewar.png* állományokat méretezze át úgy, hogy azok mindegyike – az oldalarányok megtartása mellett – pontosan 200 képpont magasságú legyen! Az így létrehozott képeket mentse rendre *kicsigame.png*, *kicsipong.png* és *kicsispace.png* néven! (Amennyiben nem tudja elkészíteni a képeket, a későbbi feladatokban használja azok helyett a *gb.png*, a *po.png*, illetve az *sw.png* állományokat!)
2. Hozzon létre négy weblapot *index.html*, *spacewar.html*, *pong.html* és *gameboy.html* néven! Mindegyik weboldalt – azonos módon – az alábbiak szerint hozza létre:
 - a. Az oldal háttérszíne legyen halványsárga: Wheat (#F5DEB3 = RGB(245, 222, 179) kódú szín), és a szövegszín sötétbarna: SaddleBrown (#8B4513 = RGB(139, 69, 19) kódú szín)!
 - b. Mindegyik lap az oldal címét tartalmazza középre igazított, egyes szintű címsorban az alábbi táblázatnak megfelelően! (A *szoveg.txt* állomány az alábbi címeket is tartalmazza.)

| Állomány | Szöveg |
|----------------------|--------------------------------|
| <i>index.html</i> | Számítógépes játékok története |
| <i>spacewar.html</i> | Spacewar! |
| <i>pong.html</i> | PONG |
| <i>gameboy.html</i> | Game Boy |

- c. A böngésző címsorában mindegyik oldalon az előző pontban megadott cím szerepeljen!
 - d. A cím után helyezze el a mintának megfelelően a *c64.png*, a *kicsispace.png*, a *kicsipong.png* és a *kicsigame.png* képeket! Mind a négy oldalon állítsa be, hogy a négy kép közül háromra kattintva – önmagát kihagyva – sorban az *index.html*, a *spacewar.html*, a *pong.html* és a *gameboy.html* oldalakra ugorhassunk!
 - e. A képek után minden oldalra helyezze el a *szoveg.txt* állományból a megfelelő szöveget a mintának megfelelő bekezdésekre tagolással!
3. Az *index.html* állományban a játékok csoportosításához állítson be sorszámozott felsorolást!
 4. A *spacewar.html* állományban a felsorolt három objektumot sorszámozás nélküli felsorolássá alakítsa!

5. A `pong.html` oldalra a szöveg után szúrja be vízszintesen középre helyezve a `pongdoboz.png` képet!
6. A `gameboy.html` oldalon a játékkínálatot sorszámozás nélküli felsorolásként jelenítse meg!
7. A `gameboy.html` oldalon a játékok neve utáni zárójelen belüli részek dőlt betűsek legyenek!

Minta:**30 pont**

Számítógépes játékok története



A számítógépes játékok története a számítógépekével közel azonos időre vezethető vissza. Az első programozók csak a maguk szórakoztatására vagy a számítógép képességeinek demonstrálására készítettek számítógépes játékprogramjaikat. Később jelent meg az üzlet lehetősége, ami önálló iparrá tette a számítógépes játékgyártást. A számítógépekben rejlő lehetőségek bemutatására készítettek játékprogramok mind a mai napig fontos színterei a fejlesztéseknek. Gondoljunk csak a sakkozógépre. A Deep Blue az IBM által kifejlesztett számítógép, amely sakkjátékban 1997-ben egy szabályszerű hatjátszmas páros mérkőzésen 3,5-2,5 arányban legyőzte Garri Kaszparovot, az emberi sakkozás akkori világbajnokát. A cél az volt, hogy bemutassák, a számítógép nem úgy gondolkodik, ahogy az ember, de a nyers számítási erő képes speciális esetekben az emberi gondolkodással vetekedni.

Napjaink számítógépes játékeinak egyik csoportosítása:

1. Akciójáték
2. Kalandjáték
3. Szerepjáték
4. Szimuláció
5. Stratégiai játék
6. Tábla- és kártyajáték
7. Egyéb játékok

index.html

A minták folytatása a következő oldalon található.

Minta A számítógépes játékok története feladathoz:**Spacewar!**

A Spacewar! az egyik legkorábbi ismert digitális számítógépes játék. A játék elkészítésének célja az volt, hogy demonstrálják a DEC PDP-1 számítógép számítási és megjelenítési képességeit. A fejlesztést Steve Russel 1961-ben kezdte el, és 200 órányi fejlesztés után 1962 februárjában készült el az első változattal.

A játékban három objektum szerepel:

- Ék alakú űrhajó
- Tű alakú űrhajó
- Csillag

Az űrhajók korlátozott számú rakétával és üzemanyaggal rendelkeznek. A játékban a két űrhajót két játékos irányítja. A feladat az ellenséges űrhajó megsemmisítése úgy, hogy közben elkerüljük a csillaggal vagy a másik űrhajóval az ütközést. A hajók az üzemanyag segítségével irányíthatók, de az űrhajók mozgását erősen befolyásolja a csillag gravitációs mezője is. Lehetőség van az ellenséges rakéták elől a hipertérbe menekülni, de ekkor a visszatérés egy véletlenszerű helyen történik, és ez egyre nagyobb valószínűséggel a hajó felrobbanásához vezet.

spacewar.html

PONG

A PONG volt az első nagy népszerűséget és széleskörű ismertséget szerzett videojáték. 1972-ben készítette el Allan Alcorn, az Atari cég mérnöke. Ez egy asztalitenisz játék, amit egyszerű kétdimenziós grafikával oldottak meg. A két játékos egy-egy függőlegesen mozgatható ütőt irányít. A cél a labda sikeres visszaütése. Amennyiben ezt valamelyik játékos elvétí, az ellenfele pontszáma eggyel nő.

Az első játéktérmi változatok egy fa dobozon belül tartalmaztak egy televízió készüléket, a játékot megvalósító elektronikát és természetesen a pénzgyűjtő egységet.



pong.html

Minta A számítógépes játékok története feladathoz:**Game Boy**

A Game Boy az egyik első, sikeres, nagy példányszámban eladott játékkonzol. A japán Nintendo cég által tervezett és gyártott 8-bites kézi játékkonzol egyik nagy előnye a cserélhető játékkártya volt. Japánban és Észak-Amerikában 1989-ben, Európában pedig 1990-ben került forgalomba. Ez volt a rendkívül sikeres Game Boy játékkonzol-sorozat indító modellje, megalkotója Jokoi Gunpei, aki a Nintendo fejlesztési csoportjának vezetője volt. Annak ellenére, hogy a konzol élettartama alatt sorra jelentek meg a technikailag sokkal fejlettebb más játékkonzolok, a Game Boy óriási sikert aratott. A Game Boy és Game Boy Color modellekből együttvéve közel 120 millió darabot adtak el a világon. Az Egyesült Államokban való megjelenésekor az egész első szállítmány, 1 millió darab, hetek alatt elfogyott. A gép csatlakoztatható további Game Boy konzolokkal is összekötő kábel segítségével. Az összekötött gépeken eleinte két játékos játszhatott egymás mellett ugyanazzal a játékkal, ilyen volt például a Tetris; később megjelentek a több konzol összekötését lehetővé tevő játékok és kábelek is. Legfeljebb 4 gépet lehet ilyen módon összekapcsolni. Ezt a kapcsolatot több játék komolyabban is kihasználja, például a Pokémon játékokban a játékosok ezen keresztül cserélhetnek Pokémonokat, és kommunikálhatnak egymás között.

A konzol 3 régióban más időben került forgalomba, a kezdeti játékinálat is különböző volt:

- Alleyway
- Baseball
- Radar Mission (*Európában*)
- Solar Striker (*Európában*)
- Super Mario Land
- Tennis (*USA-ban*)
- Tetris (*a csomagban, US és EU induláskor*)
- Yakuman (*Japánban*)

gameboy.html