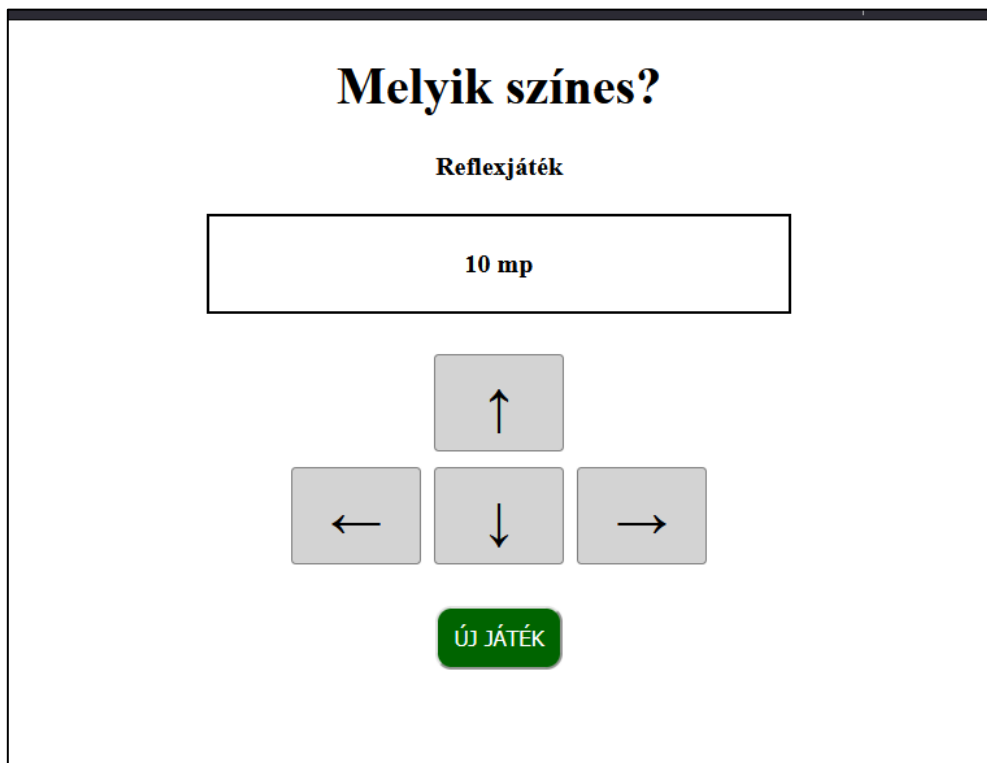


# Reflexjáték

- Hozzon létre egy mappát **vezeteknev\_keresztnev\_reflex** néven! Ebbe a mappába dolgozzon! Munkája végeztével a teljes mappát csomagolja be, és küldje el **csatolt** állományként a megadott email címre!
- Egy játékot kell elkészítenie, amely a reflexet fejleszti. **Figyelmesen olvassa el** a feladat leírását, és tanulmányozza át a mintákat, mert ennek megfelelően kell elkészítenie a játékot!
- A játék leírása:  
Egy játékmenet 10 másodpercig tart. A játék abból áll, hogy a képernyőn valamelyik billentyű képének a háttér színe megváltozik, a játékosnak pedig minél gyorsabban kell reagálnia, vagyis ugyanazt a billentyűt lenyomni. Ez után újabb billentyű háttére változik meg, és így tovább. A játék közben az információs sávon követni lehet, hogy a játékmenetből hány másodperc áll még rendelkezésre. Az idő lejártával megtudhatjuk az eredményünket. Cél: minél gyorsabban reagáljunk, vagyis a 10 másodperces idő intervallumban minél több találatunk legyen.

## Feladatok:

- Hozzon létre három fájlt:
  - .html fájlban hozza létre a mintán látható elemeket, valamint a stílus- és programfájlokra mutató hivatkozásokat!
  - .css fájlban állítsa be az elrendezést, színeket, stb. a mintának és a leírásnak megfelelően!
  - .js fájlban programozza le a játék működését a leírásnak megfelelően! Használhatja a forrásban található script.js fájl tartalmát is
- Az oldal tartalmi elemei:
  - Címsorok
  - Információs sáv
  - Kurzorbillentyűk megjelenítése
  - Játék indító gomb
- Stílus
  - Elrendezés és színek a **minta** szerint
  - A játék indító gomb változtassa meg a színét, amikor fölé állunk



➤ Új játékindítása

- A játék az indítógomb lenyomására induljon el
- A gomb legyen letiltva, és a színe a játék végéig legyen elhalványítva
- Induljon el az időzítés
- Állítsuk be az alapértékeket (gombok, tippek, találatok)

➤ Játék menete

- Véletlenszerűen valamelyik gomb háttere változzon meg!
- Figyeljük a billentyűzetet, ennek megfelelően számoljuk a tippeket és találatokat
- Egy navigációs gomb lenyomása után egy másik gomb háttere színeződjön be!
- Az információs sávban folyamatosan lássuk, hogy mennyi időnk van még hátra

➤ Játék vége

- Álljon le az időzítés!
- Az információs sávban jelenjen meg a pontok száma találatok / tippek formában (ha szeretné, ezt akár játék közben is megjelenítheti folyamatosan)
- A nyilak és a játékindító gomb álljon alaphelyzetbe