

Web technológiák 1 – 2. Practice

Téma: Fejlesztőkörnyezet beállításai, HTML5 nyelv elemei, HTML4, HTML5 weblap szerkezete, szövegformázás, inline stílus.

Repositoryt: **NEPTUNKODWebTech1**

Mappa neve: **NEPTUNKOD_0917**

Tölts fel a GitHub rendszer aktuális mappába a forrás fájlokat!

Határidő: 2025.09.17.

Módosítás esetén végleges határidő: **2025.09.23.**

1. feladat

Szövegformázás: sortörés, szóköz

Készítse el a HTML kódot a minta alapján:

Mentés: *weblap.html* - kimenet

Szövegformázás: sortörés, szóköz

Ebbe a részbe a weblap tartalma kerül!

Ez egy újabb sor, amit az előző sor alá írunk.

Most írjunk be a forráskódba egy másik mondat.

Név:
Születésnap:
Lakhely:
Telefonszám:

Egyes sor.
Kettes sor.
Harmas sor.

2. Szövegformázás: B, I, U, strike, subscript, superscript

Készítse el a HTML kódot a *kimeneti minta* alapján:

Mentés: *weblap1.html*

Szövegformázás: B, I, U, strike, sub, sup

Ebbe a részbe a weblap tartalma kerül!

Ez egy újabb sor, amit az elő sor alá írunk.

Most írjuk be a forráskódba egy másik mondat.

Ezt a szöveget vastag betűkkel írom, ezt pedig vastag és dőlt betűkkel, majd készítek egy aláhúzást is. kézzel írjuk be.

~~Ezt a szöveget teljesen áthúzom, kézzel írom be a kódot!~~

Ebben a szövegben néhány szó _{lentebb} (alsó indexbe), néhány szó pedig ^{fentebb} lesz (felső index) megjelenítve.

Ez 1 m³ víz₍₁₎

(1) Ez pl. egy lábjegyzet.

Írja le a Pitagorasz-tételét:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

3. Adott a következő feladat. Készítse el hozzá a HTML kódot. Használjon INLINE stílust!

Mentés: *Neptunkod_XY.html*

SZÓKIRAKÓ JÁTÉK

*Adott egy 4*9-es négyzetháló. A program* megad egy – a négyzetháló feletti képhez kapcsolódó – szót vagy mondatot, majd ennek betűit *összekeverve* elhelyezi ebben a négyzethálóban.

A játékos feladata az, hogy az összekevert betűkből kirakja a szót

vagy mondatot a kijelölt helyen. A betűket vízszintes vagy függőleges irányban egyenként lehet mozgatni.

Ha a betű útját elállja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig tolódik el.

Miután sikerült a betűket a megfelelő helyre mozgatni, a program ezt jelzi, ha viszont valamely betűket felcseréltük, akkor azokra *szinkiemeléssel hívja fel a* **figyelmünket.**

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Általános háromszögek esetén is igaz:

$$\alpha + \beta + \gamma = 180^\circ$$