

## Sakk

A dolgozat mappáját a felhasznált forrás képek és a dolgozat html file-jával együtt tömörített formában küldje el a TEAMS-be privát üzenet formájában. A tömörített file neve legyen a minta szerint megcímezve.

KissBela\_10P\_WEBDolgozat

Feladat leírása:

Készítsen weblapot a Sakk játék bemutatására a következő minta és leírás szerint!

Az oldal szövegét az UTF-8 kódolású webforras.txt állományban találja. A feladat megoldásához szükséges képek:

A képek használata során ügyeljen arra, hogy azok a dolgozatkönyvtár áthelyezése után is helyesen jelenjenek meg!

1. Hozzon létre egy weblapot sakk.html néven! A weblap tulajdonságait állítsa be a következők szerint az oldal háttérszíne legyen #FFF5E8 kódú szín, a fejléc felirata legyen „Sakk játék”.
2. A ( „SAKK” ) egyes szintű címsor legyen középre igazítva.
3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően táblázattal készüljön! A táblázat 1280 képpont széles, középre igazított, 0 pont szegélyű a táblázat legyen HTML LightGray (#D3D3D3 kódú szín) háttérszínű!
4. A táblázat első sorába a jobb oldali cellába helyezze el a sakktortenete.jpg képet, középre igazítva, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 640 , magassága: 300 képpontos legyen. A baloldali cellába illessze be az első szövegrészt, melyet a sakkforras.txt állományban talál meg „A sakk eredete” bekezdésnél. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen.
5. A táblázat második sorába a jobb oldali cellába a sakk leírása legyenek olvashatók. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen. A bal oldali cellába helyezze el a sakktabla.jpg képet, középre igazítva, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 680 , magassága: 440 képpontos legyen.
6. A táblázat harmadik sora legyen két cella szélességű, a cellába a tábla leírása legyenek olvasható és a hozzá tartozó bekezdés. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen. A szöveg alá középre igazítva helyezze el a sakktabla2.gif képet, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 488 , magassága: 496 képpontos legyen.
7. A táblázat negyedik sorába a bal oldali cellába a bábuk leírása legyenek olvashatók. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen.  
A bábuk és azok tulajdonságai legyenek felsorolva külön - külön pontokba szedve felsorolás szerűen.  
A jobb oldali cellába helyezze el a sakkbabuk.jpg képet, középre igazítva, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 600 , magassága: 264 képpontos legyen.

# SAKK

## A sakk eredete:

A sakk története a legendák világába nyúlik vissza. Egy ismert mese szerint egy brahmin találta ki a sakkot. Jutalmul a rádzsától első hallásán jelentéktelennek tűnő fizetséget kért, mindössze annyi búzaszemet, amennyi a sakktábla kockáira a következő szabály szerint képletesen rárakható: az első kockára egy, a másodikra kettő, a harmadikra négy, vagyis az előzőnek mindig duplája. Hamar kiderült, hogy ennyi búza nem terem a Földön, sőt az emberiség egész történelme alatt nem tennelt ennyit.

Az első ismert sakkváltozat valószínűleg Indiában alakult ki. A csaturanga (chaturanga) a modern sakkhoz képest leegyszerűsített volt. Ugyanakkora táblán játszották, ugyanazokkal a figurákkal, de a hálok mozgása néhány szabályban eltért, és kevesebb mozgásteret adott.

Európába a sakk arab közvetítéssel jutott, és közben olyan változtatásokat alkalmaztak, ami elvezetett a mai modern sakkig. Európában olyan játékokat szorított ki, mint a viking sakk. A másik irányba a fejlődési útvonal kevésbé követhető.

A legvalószínűbb elképzelés szerint Indiából Kínába, majd Japánba vitték át a játékot, és közben jóval nagyobb változásokat szenvedett, mint a nyugat felé tartó útja során.

A kínai sakk táblamérete is más, a hálok is különböznek, és a lépésekben is más szabályok vannak.

A japán sakk pedig olyan, a játék jellegét alapvetően felforgató elemeket tartalmaz, mint a levett hálok visszatétele. Egy kevésbé elfogadott hipotézis szerint esetleg a kínai volt az eredeti változat.



## A sakk leírása

A sakkjátékot két játékos játsza egymás ellen a négyzet alakú, nyolc sora és nyolc oszlopra felosztott sakktáblán, 16-16, azaz összesen 32 háluval.

A két játékos háluai határozottan eltérő színűek. A színek elnevezése világos, illetve sötét.

A köznapis értelemben véve a sötét játékos háluai fekete színűek, míg a világoséi általában fehérek vagy világosbarnák (utóbbi főleg akkor, ha a háluakat fából készítik).

A játékosok felváltva lépnek, és mindkettejük célja, hogy a másik fél király nevű figuráját a játékszabályok szerint bemattolják (azaz megtámadják, mégpedig úgy, hogy a támadást ne tudja elhárítani).

## A tábla

A tábla mindig akkor áll helyesen, ha a bal alsó sarokban sötét, a jobb alsóban pedig világos színű mező van. Vízszintesen az 1-től 8-ig, arab számokkal jelölt sorok, függőlegesen az a-h betűkkel azonosított vonalak vannak. Magán a sakktáblán többnyire nagybetűk láthatók, a játszmák lejegyzésénél kisbetűket írunk.

A váltakozó színű négyzetek neve mező, és a vonalak, valamint sorok jelével hivatkozunk rájuk. A játékosok bal keze felé eső sarokmező sötét színű.

A világossal játszó játékos esetén ez a mező az a1, sötétnél a h8. Alapállásban a világos király e1-en, a sötét király e8-on áll.

Az a-d vonalak neve vezérszárny, az e-h vonalaké királyszárny. A tábla közepe a centrum.

Szűkebb értelemben ez csupán a d4, d5, e4 és e5 mezőket jelenti, tágabb értelemben centrumnak nevezzük a c3, c6, f6 és f3 mezők által kijelölt négyzetet. A sarkakkal érintkező mezők képezik az átlókat. Az a1-h8, illetve az a8-h1 átlókat nagyatlónak hívjuk.



## A bábuk

- Király

A király a nyolc szomszédos mező valamelyikére léphet (a tábla szélén csak öt, a sarokban pedig három). A királyra vonatkozó különleges szabályokról később lesz szó.

- Vezér

A vezér egyesíti a futó és a bástya lehetőségeit: egyenesen és átlósan, összesen nyolc irányba léphet tetszőleges számú mezőt.

- Bástya

A bástya egyenes vonalban (vízszintesen és függőlegesen) léphet tetszőleges számú mezőt, amíg nem áll figura az útjában, illetve amíg el nem éri a tábla szélét. Az ellentétes színű figurát még leütheti.

- Futó

A futó a négy átlós irány valamelyikébe léphet, ugyancsak tetszőleges számú mezővel, amíg szabad az útja. A futó mindig csak olyan színű mezőkre juthat el, ahonnan indult. Egy játékos két futója különböző színű mezőkről indul, ezért nem tudnak találkozni.

- Huszár

A huszár egyik irányba két mezőt, a másikba pedig egyet lép, az ábrán látható mezőkre. A huszár ugrik, azaz akkor is tud lépni, ha minden szomszédos mezőn áll másik figura (csak a célmezőn nem állhat azonos színű figura). A huszár mindig ellentétes színű mezőre lép, mint ahonnan indult.

- Gyalog

A gyalog csak a saját irányába léphet. A különböző színű gyalogok iránya ellentétes: mindig a másik játékos oldala felé halad. A gyalog másképp lép, ha út, és másképp, ha nem. Normál lépés esetén (ha nem út) a haladási irányában előre egyenesen léphet egyet, illetve a kiindulási mezőjéről ketőt is (ha a közbülső mező is üres). Utókor átlósan előre léphet egy mezőt (balra előre vagy jobbra előre). A gyalogok speciális lépéseiről később lesz szó.

