

PÓKER

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 megcímelve.

KissBela_10P_WEBDolgozat

Feladat leírása:

Készítsen weblapot a Póker 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 poker.html néven! A weblap tulajdonságait állítsa be a következők szerint az oldal háttérszíne legyen HTML LightGray #D3D3D3 kódú szín, a fejléc felirata legyen „Póker játék”.
2. A („PÓKER”) h egyes szintű címsor legyen középre igazítva.
3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően táblázattal készüljön! A táblázat 1100 képpont széles, középre igazított, 0 pont szegélyű a táblázat legyen #FFF5E8 kódú szín háttérszínű!
4. A táblázat első sorába a jobb oldali cellába helyezze el a pokerezokutya.jpg képet, középre igazítva, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 700 , magassága: 469 képpontos legyen. A baloldali cellába illessze be az első szövegrészt, melyet a pókerforras.txt állományban talál meg „A póker története:” bekezdésnél. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen.
5. A táblázat második sorába a bal oldali cellába A póker, mint stratégiai játék: legyenek olvashatók. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen. A jobb oldali cellába helyezze el a jatekosok.jpg képet, középre igazítva, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 920 , magassága: 700 képpontos legyen.
6. A táblázat harmadik sora a bal oldali cellába A pókerkezek leírása legyenek olvashatók. A cím h kettes szintű címsor stílusúvá. A szöveg balra igazított legyen.
A nyerő lapkombinációk és azok tulajdonságai legyenek felsorolva külön - külön pontokba szedve felsorolás szerűen.
A jobb oldali cellába helyezze el a nyero.jpg képet, középre igazítva, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 629 , magassága: 842 képpontos legyen.
7. A táblázat negyedik sora legyen két cella szélességű, a cellába a Póker a filmekben 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 casinoroyal.png (a kép szélessége: 612 , magassága: 418 képpontos) illetve a esmegintduhbejovunk.jpg képet, 1 képpontos képkerettel a kép szélessége: 720 , magassága: 415 képpontos legyen.

PÓKER



A póker története:

A póker történelme nem kevés vita tárgya még ma is. A játék neve valószínűleg a francia poque-ból ered, aminek az eredete a német pochenből eredeztethető. Ez mégsem teljesen bizonyos, mert a pókert gyakran játszották más néven. Az egyik ilyen játék a Perziában még ma is játszott as nas, amely a New Orleans-i francia tengerészekkel indulhatott el Európába, hogy más játékokkal keveredve kialakuljon belőle a ma is játszott póker.

A póker kialakulása után valószínűleg az angol bragg-gal és a francia reneszánsz primero játékaival keveredhetett még mire kialakult a mai formája és alapszabályai. De a keveredés mai formáját mutatja még ma is, hogy gyakori az újabb pókerváltozatok megjelenése. Joseph Crowell angol színész írta le először, hogy játszotta a játékot 20 kártyás paklival 1829-ben New Orleansban.

Itt még 4 kártya volt a legértékesebb kéz, ami vihette a kasszát. A póker első könyvben való említése: Jonathan H Green könyve, An Exposure of the Arts and Mises of Gambling (G B Zieber, Philadelphia, 1843). Ebben leírta a játék terjesztését Mississippitől az egész Nyugati parton a hajós legények segítségével. A póker terjesztése az aranyláz idején is folyt, ami közben egy új erkölcsi világkép alakult ki, ami egy kicsit lassította a terjedést.

Hamarosan ezután terjedt el a teljes 52 lapos francia kártya, amelyet először az angolok használtak. Ebben már megjelent a Flush (Flós). Az Amerikai polgárháború alatt fejlődött ki az alap változatból a húszos póker és a stutol póker egy-egy változata. Az amerikai változások eredményeképp több, ma már alig ismert változata is kialakult a pókernek, de ekkor fejlődött ki, a ma oly nagy népszerűségnek örvendő közösségi póker (1925-ben) alap változata is. A játék idővel Amerikából eljutott Anziába és Európába is, ez főleg az amerikai katonák segítségével történhetett meg.

A póker számos filmben is megjelent, ahol szerencsejáték van középpontban, pl. Maverick, Casino, Pókerarcok, ...és megint dűbbe jövünk, de zenei produkció is foglalkozik vele, mint például Lady Gaga Poker Face című száma.



A póker, mint stratégiai játék:

Többen úgy vélik, hogy a póker csupán szerencsejáték, nem kell hozzá különösebb tudás és bírák, felkészülés nélkül le tudna győzni akárki mást, csak a jó lapok számitanak. A valóság azonban ettől nagyon is eltérő, a játék során ki lehet számolni a kezünkben lévő lapok esélyét, meg lehet figyelni az ellenfelek viselkedését (nem csak élő játékban, online is) és az asztalon lévő lapokat és az ellenfél játékát összevetve, meg lehet becsülni kezünk erősségét.

Erre itt egy jó példa: 10 ember ül az asztalnál, mindenkinek 10.000 zseton van. Húsz óra játék után az egyik embernek 50.000 zsetonja van, és van olyan is, aki már többször is újravásárolta magát (elfogyott a 10.000 zsetonja és vásárolt még 10.000-et, hogy tovább tudjon játszani). Ebből arra lehet következtetni, hogy akinek 50.000 zsetonja van, jobb játékos, mint akinek már többször elfogyott a pénze.

Ilyenkor már nem csak azért van több az egyiknek, mert nagyobb a szerencséje. A nagy számok törvénye alapján a tíz embernek húsz óra alatt megközelítőleg ugyanannyiszor volt a legjobb keze az asztalnál (tegyük fel, hogy húsz óra alatt 1200 menetet játszottak, akkor átlag mindenkinek körülbelül 120-szor kellett volna győznie).

De valamiért az egyik többször győzött, mint a másik. Ezt nem lehet arra fogni, hogy "a szerencse ma az ő oldalán van", mert minél többet játszik valaki, a "szerencsés sorozatok" és a "pechsorozatok" száma kiegyenlítődik.

Póker a filmekben

A nemrég a mozikba kerülő Elit játszma kapcsán megnéztük, melyek a legjobb szerencsejátékkal foglalkozó hollywoodi alkotások. Van köztük vígjáték, akciófilm és igazi dráma is.

Casino Royale (2006) Daniel Craig első filmje James Bond szerepében. A 007-es ügynök egy montenegrói kaszinóban készül legyőzni a terroristák bankárát, aki később meg akarja ölni őt és a felvigyázóját, akit Eva Green alakít. Később természetesen James Bond filmről lévén szó az ügynök és a lány egymásba szeret és együtt próbálnak meg kikerülni a sárból. Főszereplők: Daniel Craig, Eva Green, Mads Mikkelsen

CASINO ROYALE

...és megint dűbbe jövünk (1978) Az egyik legnagyobb klasszikus Bud Spencer és Terence Hill örökségéből, melyből mindenki tudna legalább egyet idézni. „Zsugabubus”, vagyis Johnny Firpo és a régi nagy pókerjátékos Charlie Firpo összefognak, hogy hatalmas pofonok közepette elkapják a „Parapoulis, a Görög” nevű hamiskártyást. „Ja, csak ne sporold ki a puskáciát...”



A pókerkezek

- Royal flős
A legerősebb lapkombináció. Egyezimű 10-es, bubi, dáma, király, ász lapokból áll. Ha két ilyen találkozik, akkor döntetlen (osztás a nyereményen) van. Példa: kör 10-es, kör bubi, kör dáma, kör király, kör ász.
- Szinsor
Öt egyezimű sorba rendezhető lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, akkor döntetlen (osztás a nyereményen) van. Példa: treff 5-es, treff 6-os, treff 7-es, treff 8-as, treff 9-es.
- Póker
Négy ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és egy akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb póker nyer. Példa: kör 7-es, pikk 7-es, treff 7-es, pikk 10-es.
- Full
Három ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és két másik ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb drill nyer. Ha egyforma, a magasabb pár nyer. Példa: káró bubi, treff bubi, pikk bubi, kör 8-as, pikk 8-as.
- Szin
Öt ugyanolyan szimű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, a második legmagasabb dönt, és így tovább... Példa: pikk 2-es, pikk 6-os, pikk 9-es, pikk dáma, pikk ász.
- Sor
Öt sorba rendezhető lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, a színerősség dönt. Példa: kör 8-as, káró 9-es, pikk 10-es, pikk bubi, treff dáma.
- Drill
Három ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és két akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb drill nyer. Ha egyforma, a magasabb semleges lap, majd az alacsonyabb dönt. Példa: kör 8-as, treff 8-as, pikk 8-as, pikk 5-os, káró bubi.
- Két pár
Kétseter két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár, majd az alacsonyabb, majd a semleges lap erőssége dönt. Példa: pikk 5-os, káró 5-os, pikk dáma, treff dáma, káró 2-es.
- Egy pár
Két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és három akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár nyer. Ha egyforma, a semleges lapok döntenek. Példa: kör 7-es, pikk 7-es, treff 8-as, káró bubi, pikk 10-es.
- Magas lap
Bármilyen lap, abból is a legmagasabb értékkel rendelkező. Példa: pikk ász, káró 9-es, kör 4-es, treff bubi, pikk dáma.



Royal Flush

Straight Flush

Four of a Kind

Full House

Flush

Straight

Three of a Kind

Two Pair

One Pair

Copyright © HovariPokerTourney.com.
Playing card graphics covered under GPL by Cymonrean.