

Halma

újra gondolva

Készíts weblapot a halma társasjáték bemutatására a következő leírás szerint! A formázásokat CSS stíluslappal oldd meg!

1. Hozz létre egy állományt, amelynek neve legyen `halma.html`! Az oldal szövegét a `halmaforras.txt` állományban találod.
2. Az oldal háttérszínét állítsd be #AAA kódú szürke színűre, a szöveg színe pedig legyen #136 kódú sötétkék színű!
3. Az oldal betűtípusa Calibri legyen!
4. A cím („Halma”) egyes szintű címsor legyen középre igazítva! Betűmérete 120%-kal növeld meg és formázd kiskapitális stílusúra! A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez legyen!
5. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően táblázattal készítsd el!


<i>1. kép</i>	<i>szöveg</i>
<i>játékszabály és a 2. kép</i>	

6. A táblázat 80% széles, középre igazított! A táblázatnak csak kívül állítsd be szegélyt, amit 5 pontos groove stílusú szegély legyen, a színe pedig egyezzen meg az oldal betűszínével!
7. A táblázat háttérszíne #DDD világos szürke legyen! A táblázatra állíts be 5 pixel nagyságú cellaközt és 5 pixel cellamargót!
8. A táblázat első sor baloldali cellájára alkalmazd a táblázat külső szegély stílusát! A táblázat első sor bal oldali cellájába helyezd el a `babu.jpg` képet középre, 2 pont vastagon keretezve! A szegély színe #136 kódú kék színű legyen!
9. A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a `halmaforras.txt` állományból (1–2. bekezdés)!

10. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. Kettes szintű címsor stílusú „A játék szabályai:” szöveg. A szabályokat felsorolással tagold! A felsorolás szimbóluma négyzet alakú legyen!
11. Az alcím hátterszínét állítsd fehérre! Az alcím belső margóját függőleges irányba állítsd be 5 képpont nagyságúra, míg a vízszintes irányba 15 képpontra!
12. Az alcímnek készíts alsó és felső szegélyt, amelynek a stílusa megegyezik a kép keretével!
13. Az „Ugrani is szabad” szavakat alakítsa linkké, amely a `halmaugr.gif` képre mutasson! A link piros színű legyen, és ne legyen alapértelmezetten aláhúzva!
14. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a kép a kettő és a négy játékosú táblát ábrázolja! A `halma.gif` képállományt szúrja be úgy, hogy az középen jelenjen meg!

Minta:

HALMA



A társas halmajátékok lényege a helycsere, amikor az indulóállásból társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére.
A halma Nagy-Britanniában született, nem túl régen, úgy 1880 táján. Nagyon hamar népszerű lett Európában, majd az egész világon. A halma az üldözésses játékok családjába tartozik.

A játék szabályai:

- A 10*10 mezős táblán két játékos játszhat 15-15 bábuval, vagy négy játékos, egyenként 10-10-zel.
- A kétszemélyes játéknál a tábla két szemközti sarkában, a négysemmélyes játszmaiban a négy sarokban állítjuk fel a bábukat vagy korongokat.
- A játék célja, hogy a játékosok (mindkét változatban) elfoglalják a sajátjukkal szemközti sarkot.
- A játékosok állapotodjanak meg, hogy milyen sorrendben következnek egymás után!
- Tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra sorirányban vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciót.
- **Ugrani is szabad:** mind a saját, mind az ellenfél bábuját átugorhatja a "lépő-haladó bábu" (de az ellenfél bábuit nem ütheti ki).
- Az nyer, akinek elsőként sikerül elfoglalnia a szemközt fekvő sarok indulási helyzetét.

