

2. A számítógépes játékok története

Ebben a feladatban a számítógépes játékok történetéhez kapcsolódóan kell négy weblapot létrehoznia. A feladatban a weboldalakon kívül az azokon szereplő képeket is elő kell készítenie. Az oldalakhoz használja fel a megadott mintát, illetve forrásként az UTF-8 kódolású *szoveg.txt*, a *c64.png*, a *gameboy.png*, a *pong.png*, a *pongdoboz.png* és a *spacewar.png* állományokat!

A képek és a hivatkozások csak relatív útvonalmegadás esetén fogadhatók el.

1. A weboldalak tetején menüként a mintán is látható képek szolgálnak. A *gameboy.png*, a *pong.png* és a *spacewar.png* állományokat méretezze át úgy, hogy azok mindegyike – az oldalarányok megtartása mellett – pontosan 200 képpont magasságú legyen! Az így létrehozott képeket mentse rendre *kicsigame.png*, *kicsipong.png* és *kicsispace.png* néven! (Amennyiben nem tudja elkészíteni a képeket, a későbbi feladatokban használja azok helyett a *gb.png*, a *po.png*, illetve az *sw.png* állományokat!)
2. Hozzon létre négy weblapot *index.html*, *spacewar.html*, *pong.html* és *gameboy.html* néven! Mindegyik weboldalt – azonos módon – az alábbiak szerint hozza létre:
 - a. Az oldal háttérszíne legyen halványsárga: Wheat (#F5DEB3 = RGB(245, 222, 179) kódú szín), és a szövegszín sötétbarna: SaddleBrown (#8B4513 = RGB(139, 69, 19) kódú szín)!
 - b. Mindegyik lap az oldal címét tartalmazza középre igazított, egyes szintű címsorban az alábbi táblázatnak megfelelően! (A *szoveg.txt* állomány az alábbi címeket is tartalmazza.)

| Állomány | Szöveg |
|----------------------|--------------------------------|
| <i>index.html</i> | Számítógépes játékok története |
| <i>spacewar.html</i> | Spacewar! |
| <i>pong.html</i> | PONG |
| <i>gameboy.html</i> | Game Boy |

- c. A böngésző címsorában mindegyik oldalon az előző pontban megadott cím szerepeljen!
 - d. A cím után helyezze el a mintának megfelelően a *c64.png*, a *kicsispace.png*, a *kicsipong.png* és a *kicsigame.png* képeket! Mind a négy oldalon állítsa be, hogy a négy kép közül háromra kattintva – önmagát kihagyva – sorban az *index.html*, a *spacewar.html*, a *pong.html* és a *gameboy.html* oldalakra ugorhassunk!
 - e. A képek után minden oldalra helyezze el a *szoveg.txt* állományból a megfelelő szöveget a mintának megfelelő bekezdésekre tagolással!
3. Az *index.html* állományban a játékok csoportosításához állítson be sorszámozott felsorolást!
 4. A *spacewar.html* állományban a felsorolt három objektumot sorszámozás nélküli felsorolássá alakítsa!

4. Fák

Magyarország legnagyobb fáinak adatait nyilvános listákban gyűjtik több mint tíz éve. A fák fajnevei és földrajzi koordinátái mellett sok más adatot is feljegyeznek. A fák feljegyzett adatainak egy része a *faforr.txt* állományban, és a földrajzi helyzetük megadásához a *megyeforr.txt*-ben a megyék nevei állnak rendelkezésre.

1. Készítsen új adatbázist *oregfak* néven! A mellékelt állományokat, a *faforr.txt*-t **fa** és a *megyeforr.txt*-t **megye** táblanéven importálja az adatbázisba! Az állományok tabulátorral tagolt, UTF-8 kódolású szövegfájlok, az első soruk a mezőneveket tartalmazzák. A **fa** táblához adjon hozzá *azon* néven egyedi azonosítót! A létrehozás során állítsa be a megfelelő típusokat és a kulcsokat!

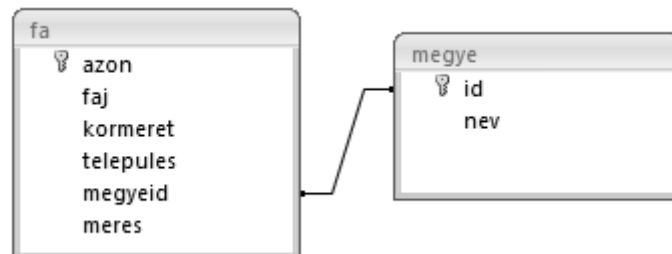
Tábla:

fa (*azon, faj, kormeret, telepules, megyeid, meres*)

| | |
|------------------|---|
| <i>azon</i> | a fa azonosítója (számláló), ez a kulcs |
| <i>faj</i> | a fa fajneve (szöveg) |
| <i>kormeret</i> | a fa törzsének kerülete centiméterben (szám) |
| <i>telepules</i> | településnév, amelyhez a fa tartozik (szöveg) |
| <i>megyeid</i> | a település megyéjének azonosítója (szám) |
| <i>meres</i> | a fa adatainak feljegyzésének éve (szám) |

megye (*id, nev*)

| | |
|------------|--|
| <i>id</i> | a megye azonosítója (szám), ez a kulcs |
| <i>nev</i> | a megye neve (szöveg) |



A következő feladatok megoldásánál a lekérdezéseket és a jelentést a zárójelben olvasható néven mentse! Ügyeljen arra, hogy a lekérdezésben pontosan a kívánt mezők szerepeljenek, felesleges mezőt ne jelenítsen meg!

2. Készítsen lekérdezést, amely ábécérendben jeleníti meg a 9 méternél nagyobb körméretű fák fajnevét és körméretét méterben! (**2vastag**)
3. Lekérdezés segítségével írassa ki a legnagyobb kerületű fa fajnevét, körméretét és feljegyzésének évét! (**3kover**)
4. Készítsen lekérdezést, amely megadja, hogy az egyes településekhez hány fa feljegyzése tartozik! A listát darabszám szerint csökkenően, a település nevével együtt jelenítse meg! Azonos darabszám esetén a településnév szerint ábécérendben legyen a lista! (**4darabszam**)
5. Az erdők és ezzel együtt a nagyméretű fák mennyisége tájegységenként változóak. Lekérdezés segítségével listázza ki, megyénként hány fáról állnak rendelkezésre adatok! (**5megyenkent**)

-
6. A tiszafa Magyarországon védett, örökzöld növényfaj. Lekérdezés segítségével gyűjtse ki azoknak a fáknek a fajnevét, amelyek ugyanazon a településen találhatók, amelyen – az adatbázisunk alapján – tiszafa is található! A listában a tiszafa neve ne, minden további fajnév egyszer jelenjen meg! (**6tiszafa**)
7. Készítsen jelentést, amely azokat a településeket jeleníti meg, amely a hazánkban előforduló különböző fajú gesztenyefák óriás példányainak előfordulási helyei! A jelentés tartalmazza települések nevét, a fák fajnevét, körméretét településenként csoportosítva, azon belül körméret szerint növekvő sorrendben! A jelentést a megfelelő mezőket tartalmazó lekérdezéssel vagy ideiglenes táblával készítse elő! (**7gesztenye**)

| |
|----------------|
| 20 pont |
|----------------|