Web technológiák – 2. Gyakorlat

Téma: Fejlesztőkörnyezet beállításai, HTML5 nyelv elemei, HTML4, HTML5 weblap szerkezete

Használja az elkészített repositoryt a GitHub rendszert: NEPTUNKODWebTech

Mappa neve: NEPTUNKOD_0219

Töltse fel a GitHub rendszer aktuális mappába a forrás fájlokat!

Határidő: 2024.02.19.

Módosítás esetén végleges határidő: 2024.02.26.

1. feladat

Visual Studio Code programon végezze el az alapvető beállításokat, bővítményeket.

Mentés: VS Code.html

2. feladat

Készítse el a feladatot a minta alapján.

Mentés: szabalyos.html

3. 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.
```

4. Szövegformázás: B, I, U, strike, subscript, supscript

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:

$$\mathbf{a^2} + \mathbf{b^2} = \mathbf{c^2}$$

5. Adott a következő feladat. Készítse el hozzá a HTML kódot.

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. <u>A betüket vízszintes vagy függőleges irányban egyenként</u>
<u>lehet mozgatni.</u>

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 színkiemeléssel hívja fel a

figyelműnket.

Derékszögű háromszögben igaz <u>Pitagorasz</u> tétele:

 $\mathbf{a^2} + \mathbf{b^2} = \mathbf{c^2}$

Általános háromszögek esetén is igaz:

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