## 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
index.html	Számítógépes játékok története
spacewar.html	Spacewar!
pong.html	PONG
gameboy.html	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!

gyakorlati vizsga 1121 6 / 16 2011. október 21.

Informatika — középszint	Név:	osztály:
--------------------------	------	----------

- 5. A pong.html oldalra a szöveg után szúrja be vízszintesen középre helyezve a pongdoboz.png képet!
- 6. A gameboy. html oldalon a játékkínálatot sorszámozás nélküli felsorolásként jelenítse meg!
- 7. A gameboy.html oldalon a játékok neve utáni zárójelen belüli részek dőlt betűsek legyenek!

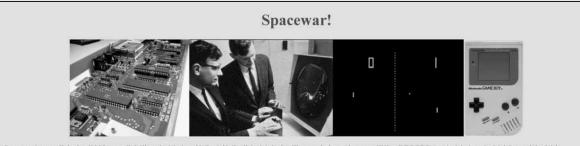
Minta:



index.html

A minták folytatása a következő oldalon található.

## Minta A számítógépes játékok története feladathoz:



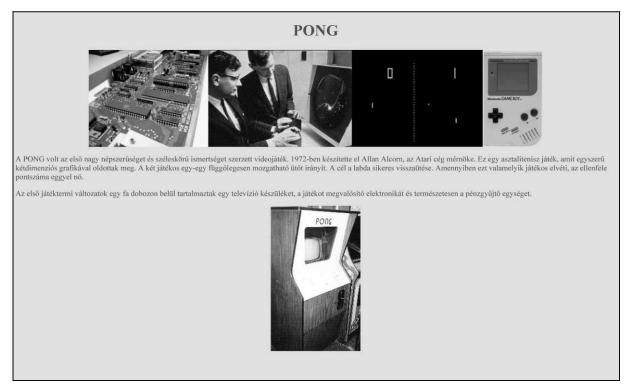
A Spacewar! az egyik legkorábbi ismert digitális számítógépes játék. A játék elkészítésének célja az volt, hogy demonstrálják a DEC PDP-1 számítógép számítási és megjelenítési képességeit. A fejlesztést Steve Russel 1961-ben kezdte el, és 200 órányi fejlesztés után 1962 februárjában készült el az első változattal.

A játékban három objektum szerepel:

- Ék alakú űrhajóTű alakú űrhajóCsillag

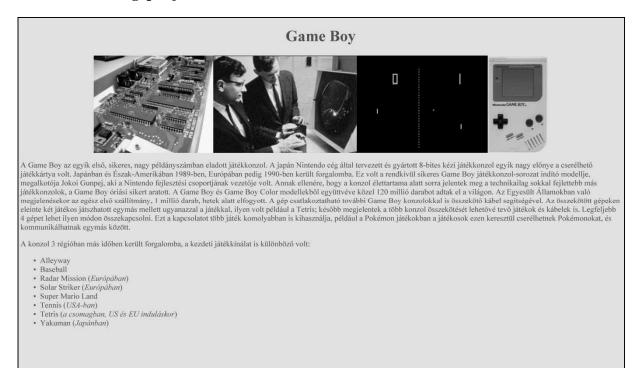
Az űrhajók korlátozott számű rakétával és üzemanyaggal rendelkeznek. A játékban a két űrhajót két játékos irányítja. A feladat az ellenséges űrhajó megsemmisítése úgy, hogy közben elkerüljük a csillaggal vagy a másik űrhajóval az ütközést. A hajók az üzemanyag segítségével irányíthatók, de az űrhajók mozgását erősen befolyásolja a csillag gravitációs mezője is. Lehetőség van az ellenséges rakéták elől a hipertérbe menekülni, de ekkor a visszatérés egy véletlenszerű helyen történik, és ez egyre nagyobb valószínűséggel a hajó felrobbanásához vezet.

## spacewar.html



pong.html

## Minta A számítógépes játékok története feladathoz:



gameboy.html