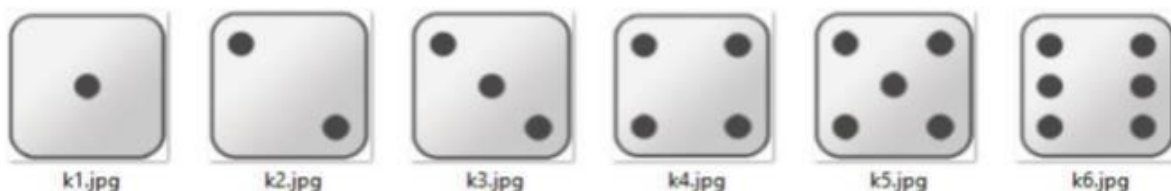
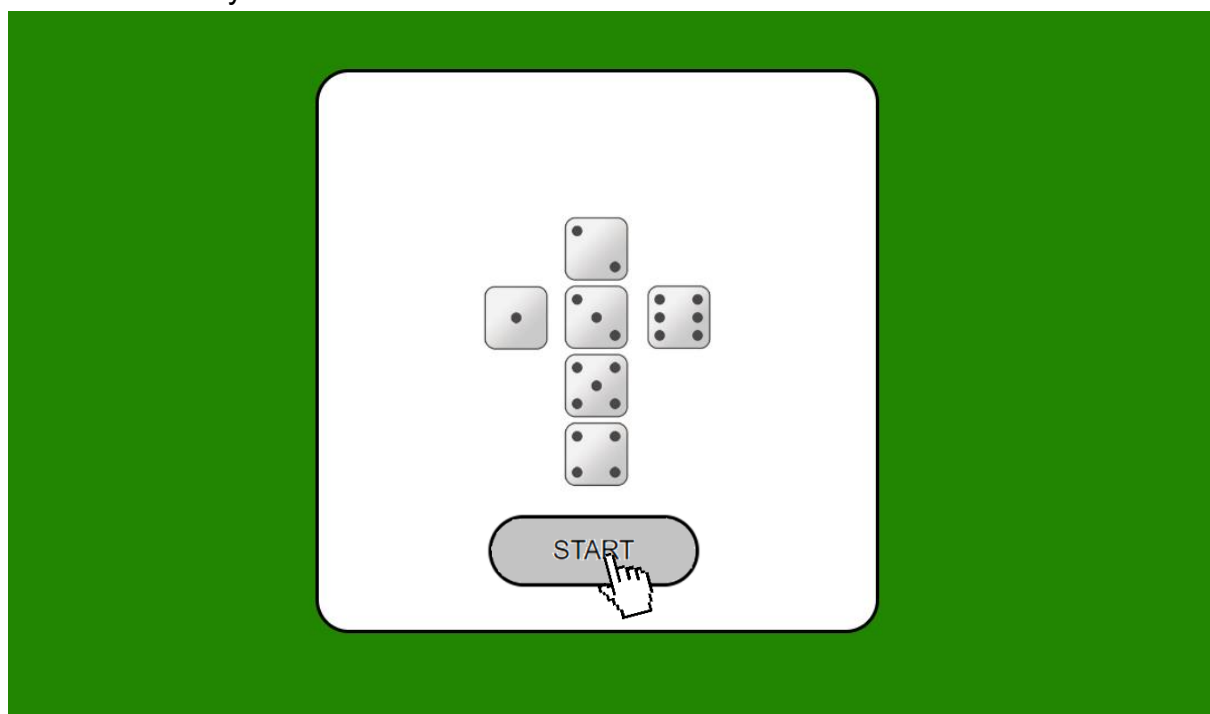


1. Przygotowanie grafiki. Wykadruj załączoną grafikę, by utworzyć osobne grafiki kostki (195x195px) o nazwach k1.png, k2.png, k3.png, k4.png, k5.png, k6.png



2. Struktura strony:



Zbuduj strukturę strony w oparciu o znane znaczniki z HTML5. Utwórz dwa pliki, pierwszy o nazwie aplikacja.html i drugi style.css. Ustaw tytuł strony jako „Rzut kostką”. Użyj odpowiedniego dla języka polskiego kodowania znaków i podłącz styl do pliku głównego. Struktura strony składa się z czterech głównych elementów: głównego pola, przycisku „Start”, grafiki kostki k.png, elementu ukrytego zawierającego informację: „Kliknij dwa razy na kostkę, aby zagrać jeszcze raz”.

3. Styl CSS:

Dla wszystkich elementów wyzeruj domyślne ustawienia marginesów wewnętrznych i zewnętrznych oraz ustaw krój czcionki jako Arial. Ustaw tło strony na kolor zielony. Ustawienia głównego pola: kolor tła biały, wysokość 500px, szerokość 500px, margines górny 100px, wyśrodkuj cały element, ramka: 3px linia ciągła kolor czarny, zaokrąglenie ramki 30px. Styl przycisku „Start”: pozycjonowanie od dołu 40px (użyj odpowiedniej właściwości), szerokość elementu 180px, wysokość przycisku 60px, kolor tła biały, ramka: 3px linia ciągła kolor czarny, zaokrąglenie ramki 30px, margines wewnętrzny 30px, wielkość czcionki 22px, tekst wyśrodkowany napisany

dużymi literami. Po najechaniu kursorem ustaw kursor typu pointer i kolor tła na silver. Ustawienie elementu „kostka”: pozycjonowanie na środku w pionie i poziomie (użyj odpowiedniej właściwości), wysokość elementu 240px. Utwórz ukryty element „informacja”, pozycjonowanie od dołu 40px (użyj odpowiedniej właściwości), szerokość elementu 400px, wysokość 100px, margines wewnętrzny 20px, wielkość czcionki 28px, tekst wyśrodkowany; kolor tła czerwony, zaokrąglenie ramki 15px, cień pod polem 2px w obie strony, rozmycie 5px, kolor grey.

#### 4. Skrypt

Skrypt napisany w języku skryptowym wykonywanym po stronie użytkownika. Po kliknięciu przycisku „Start” skrypt pokazuje wylosowaną grafikę – jedną ze ścianek kostki, ukrywa przycisk „Start” i pokazuje pole z „informacją”. Dwukrotne kliknięcie grafiki powoduje powrót do stanu początkowego i umożliwia ponowne uruchomienie skryptu. Po najechaniu kursorem na grafikę początkową k.png kursor zmienia wartość na pointer sygnalizując, że grafika jest elementem klikalnym.

