

# Állatkereskedés – CSS gyakorló

Csakis a `style.css` állomány módosításával formázd meg a “Nagyon állat” kisállatkereskedés weblapját a `minta.mkv` és az alábbi leírás szerint!

## Menü

1. A menüt a listából `flexbox` segítségével alakítsd ki! A linkek szövege legyen középre zárt, valamint legyen mögöttük `1px` mértékben elmosódott fekete árnyék!
2. Amikor rámutatunk egy hivatkozásra az egérrel, a betűk távolodjanak egymástól `2 pixelre` fél másodperc alatt! Az áttűnés az egér levételekor is legyen látható a minta szerint!
3. Az oldal betöltésekor a linkek megjelenése animáció segítségével történjen, amely `1 másodpercig` tart! A kezdetben apró (`0 méretű`) linkek az animáció `4/5-öd` részére a normális méretük `1,5-szeresére` is megnövekednek, majd a hátralévő időben méretük normál (`100%-os`) lesz!

Az animáció elején a linkek még `10px` mértékben elmosott árnyékkal is rendelkeznek (ezáltal homályos, nehezen olvasható hatást keltve).

## Értékelés

4. Az értékeles azonosítójú szakasz elrendezését `css grid` használatával készítsd el! Használj `3 oszlopot` és `3 egyforma sort`! Alapvetően az oszlopok arányai legyen `1 : 5 : 3`, de az első oszlop legalább `100px` széles kell legyen!
5. Az oszlopok közötti kihagyás (hézag) `1em`, függőleges igazításuk a minta szerinti!
6. Helyezd el az elemeket a minta alapján a grid-en! (Ne adj szélességet vagy magasságot a `div` elemnek, automatikusan méreteződjön a jobb alsó rácshoz képest!)
7. A jobb alsó sarokban lévő `div` elem háttere lineáris színátmenet legyen, amely piros színből sárga színbe halad, majd zöld színben zárul!
8. Készíts egy fehér háttérszínű elemet (kizárólag `css` segítségével), amely pontosan a előzőleg elkészített színátmenetes dobozt takarja!
9. Készíts animációt `toltes` néven, amely `3 másodperc` alatt hajtódik végre az előzőleg elkészített pszeudo-elemen, majd a hatása érvényes marad a továbbiakban is!

Az animáció kezdetén a fehér elem fedi a színátmenetes elemet, de a végére a baloldali `90%-át` már elhagyja! Ezt a pszeudo-elem szélességének, pozíciójának a változásával érdd el!

Szintén az animáció kezdetén még `20px` mértékű lekerekített sarkokkal rendelkezik a fehér elem, amely `25%-hoz` érve (és onnantól a továbbiakban is) csak a jobb oldalán látható az elemnek!

## Kategóriák

10. A kategóriák elrendezését `grid` segítségével formázd meg! Az oszlopok egyforma szélességűek legyenek, de legalább 200px szélesek! Annyi oszlop legyen, ahány elfér és kitölti a sorok szélességét!
11. Az oszlopok között 0.5em, a sorok között 1em kihagyás (hézag) legyen! Az elemek vízszintesen középre igazodjanak!
12. Egy kategória kártya magassága 280px, szélessége 200px legyen! A kártyán belül az elemek vízszintesen egyenletesen elosztva (közöttük mindenhol ugyanannyi helyet kihagyva) rendeződjenek el! Ezt `flexbox` segítségével valósítsd meg!
13. Egy kártyára rámutatva negyed másodperces áttűnést láthatunk, amely során a téglalap formájú elem ellipszis alakú lesz! Szintén rámutatáskor a szegélye is megváltozik folytonosra! Oldd meg azt is, hogy a kártyák tartalma semmiképpen se lóghasson a szegélyen túl!


## Űrlap

14. Az űrlapot szintén `grid` használatával készítsd el! Az oszlopok szélessége azonos legyen, de legalább 200px mindegyik! Az oszlopok mennyisége dinamikusan változik!
15. A cellák közötti kihagyás 2em legyen! Az űrlapon lévő `div`-ek függőlegesen igazodjanak középre (különösen a `checkbox` esetén látható az eltérés)!
16. Oldd meg, hogy a széles osztályú elem akármennyi oszlop esetén a teljes sorát kitöltse!
17. A radio gombokat tartalmazó címkék esetében `flexbox` segítségével alakíts ki rugalmas elrendezést! Az elemek alap mérete 200px, de egyenlő mértékben kitöltik a rendelkezésre álló helyet, és szükség esetén több sorba is törnek a minta szerint! Kapjanak a címkék 1px méretű szürke folytonos szegélyt is!
18. Amikor kiválasztunk egy `radio` gombot, akkor egy nagyit nevű animáció hajtódjon végre 1 másodperc alatt. Az animáció feléhez érve a gomb mérete 125%-ról 200%-ra nő, majd a maradék részben vissza csökken 125%-ra! A növekedés mellett a gomb vízszintes irányú forgást is végez (mintha egy érmét feldobnánk a levegőbe). Egy teljes fordulatot megtesz jobb, majd bal irányba is!

# Minta







[Kezdőlap](#)[Rólunk](#)[Üzletünk](#)[Kapcsolat](#)

Vásároljon Ön is a **Nagyon állat** kisállat kereskedésben!



4.5/5  
18 315 értékelés!

## Kategóriák

<b>KUTYA</b> 	<b>MACSKA</b> 	<b>HAL</b> 	<b>MADÁR</b> 
<b>NYÚL</b> 	<b>LÓ</b> 		

Név:	Email:	Életkor:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kedvenc állat:		
<input type="radio"/> Kutya	<input type="radio"/> Macska	<input type="radio"/> Hal
<input type="checkbox"/> Kérek hírlevelet!	<input type="button" value="Küldés"/>	

index.html