

Játékkonzolok (40p)

1. A weboldal karakterkódolása utf-8, nyelve magyar, a böngésző címsorában megjelenő címe pedig „Játékkonzolok” legyen! 3p
2. A weboldal fejrésében helyezzen el hivatkozást a jatekkonzol.css stíluslapra úgy, hogy felülírja a Bootstrap formázásait! 2p
3. Az oldal tetején alakítsa ki a felsorolást a mintának megfelelően. 2p
4. A weboldalon keresse meg a „Pong” első megjelenését a szövegben, és alakítsa hivatkozássá!
Kattintásra a weboldal új ablakban/böngészőfülön nyíljon meg. A céloldal URL címét a webforras.txt szöveges állományban találja! 3p
5. Helyezze kommentekben megjelölt helyeken a „Odyssey.jpg”, „Atari2600.jpg” és a „NES.jpg” képeket. 3p
6. Ha a képek fölé visszük az egeret, akkor a webforras.txt szöveges állományban megadott szöveg jelenjen meg. 3p
7. A beillesztett képeket formázza meg a Bootstrap **img-thumbnail** osztálykijelölő használatával. 3p
8. A weboldalon hozzon létre egy újabb blokkot (div) az alábbi leírás és a minta alapján:
 - a. Az új blokk a „Harmadik generáció (1983 - 1990)” címmel rendelkező blokk után helyezkedjen el. 1p
 - b. Az új blokk tartalmát másolja be a webforras.txt szöveges állományból. 1p
 - c. Az új blokkban állítsa a „Negyedik generáció (1987-1996)” szöveget 3-as szintű címsorrá, és alakítsa ki a bekezdéseket a mintának megfelelően. 3p
 - d. Módosítsa az új és az eddigi blokkokat úgy, hogy közepes képernyőméret mellett a 6 egységnyi helyet foglaljanak el. 2p
9. Hozzon létre egy újabb div elemet a dokumentum legvégén (közvetlenül a body elem zárótagja előtt).
Az új elem tartalmazza a „Készítette: [saját név]” szöveget, ahol a [saját név] helyére az ön neve kerüljön. Az elemet lássa el **footer** osztályjelölővel. 2p
10. Nyissa meg a **jatekkonzol.css** állományt, és módosítsa a következők szerint:
 - a. A **bg-fej** osztályba sorolt elemek háttérképe a „bg.jpg” kép legyen, mérete olyan, hogy az elemet pontosan lefedje. 2p
 - b. Oldja meg, hogy az **img-thumbnail** osztályba tartozó képek szélessége 100% legyen, és a kép kerete legyen 2px folytonos fekete. 2p
 - c. Az **img-thumbnail** osztályba tartozó képek alsó margója legyen 20px! 1p

- d. Állítsa be, hogy a linkek #CCC színnel jelenjenek meg! 1p
- e. Oldja meg, hogy a bekezdések sorkizártan és első soros behúzással (16px) jelenjenek meg! 2p
- f. Hozzon létre új szelektort, amellyel a **footer** osztályjelölővel ellátott div elem kinézetét tudja módosítani, majd lássa el a következő beállításokkal: 4p
- szélessége 100%, magassága pedig 100px legyen
 - a benne lévő szöveg legyen középre igazítva
 - háttérszíne legyen #25246b, a betűk színe pedig fehér



Videójáték konzolok

A videójáték konzol (más néven játékkonzol, konzol vagy játékgép) interaktív, elsősorban videójátékok használatára szánt elektronikus berendezés, mely elektronikus jelet szolgáltat a videójátékok kijelzőjére. Képbőlként leggyakrabban a televízió képernyője vagy monitor szolgál.

A videójáték konzolok típusai az alábbiak:

- otthoni és kény videójáték konzol
- dedikált konzol
- mikrokonzol

Első generáció (1972–1977)

Habár az első videójátékok már az 1950-es években megjelentek, ezek vektoros, nem pedig analóg kijelzőket használtak. Az első TV-höz csatlakoztatható játékkonzol a Magnavox adta ki, 1972-ben – ez volt a Magnavox Odyssey, Ralph H. Baer találmánya. Az Odyssey csak miniatűrített szilikon ért el, a csúcs tényleg az Atari Pong játéknak megjelenése után kezdtek el érdeklődni a félkörvívá spárdá iránt. 1975-ben a Magnavox, létező a Pong sikere, bevezették az Odyssey fejlesztése, és egy egyszerűsített tervüket, az Odyssey 100-ot dobta piacra. Ez a konzol két játékot kínál a Pongot és egy hold játékok. Egy másik, "fejlettebb" konzol, az Odyssey 200 is piacra került, ez már megjelenítette a játék állását is, négyesemélyes játékok és egy harmadik játékot (Smash) is kínál. Az Atari Pong konzoljának megjelenésével ugrásszerűen nőtt a felhasználók száma, a piac pedig hamarosan megtelt pong és ponghoz hasonló játékokat kínáló konzolokkal.



Második generáció (1976–1984)

1976-ban megjelent a Fairchild Video Entertainment System (VES). A VES utolsó konzol volt a maga idejében. Habár már korábban is léteztek konzolok, amelyek cartridge-ot használtak, de ezek vagy üresek voltak és csak összecsatoltak a konzolba beépített játékok között, vagy maga a konzol volt üres, és a cartridge-ek tartalmazták a játék teljes kódját. A VES ezzel szemben programozható mikroprocesszorral rendelkezett, így a cartridge-ek egy egyszerű ROM-chipet tartalmaztak, melyeken a mikroprocesszor videójátékot rögzítették. Az RCA és az Atari nem sokkal később kiadta a saját cartridge-ra építő konzoljait.



Harmadik generáció (1983–1990)

1983-ban a Nintendo Japánban piacra dobta a Family Computer-t (Famicom). A Coleco/Sinclairhoz hasonlóan a Famicom támogatja a nagyfelbontású sprite-akat és a hirtelen, de több színrel. Ez lehetővé tette, hogy a Famicom-játékok hosszabbak és jobb grafikaiak legyenek. A Nintendo a Famicom konzolt 1985-ben mutatta be az Egyesült Államokban, Nintendo Entertainment System (NES) néven. Az Egyesült Államokban először a videójátékokat már kétféle hobbi boltok tartották. Hogy saját termékeiket megkülönböztessék a korábbi konzoloktól, a Nintendo egy által behelyezendő cartridge-ot használt (hasonlít, mint a VCR). A NES csomagolásához tartozott a Super Mario Bros. játék és a Zapper játékkonzol-pisztoly. Az R.O.B. megfigyelő különálló terméként, és a NESzel kitölthető mag lehetett vásárolni.



Már csak a Space Invaders az Atari 2600 esetében, a NES-nél a Super Mario Bros. játék hozta meg a nagy áttörést. A Nintendo sikere felhasználta a videójáték-piac, az elkövetkező években pedig új konzolok jelentek meg a NES konkurenciájaként.

A Sega Master System-e eredetileg azért készült, hogy legyőzze a NES-t, de az Egyesült Államokban sosem ért el nagy sikert, és a piacot, sokkal jobban teljesített azonban a PAL-területeken, elsősorban Európában.

Negyedik generáció (1987–1996)

A Sega jelentős piaci részesedést a Mega Drive-val tett szert, amely 1988. október 29-án jelent meg Japánban, az Egyesült Államokban 1989. augusztusban (Sega Genesis néven), Európában pedig 1990-ban, két évvel a Super Nintendo Entertainment System (SNES) megjelenése előtt. Akkor, az Atari 2600-nak és a NES-nek is megvolt a maga sikeres játéka, a Sega konzolokra is megjelent a Sonic the Hedgehog, amely a Super Mario Bros. nagy vetélytársa lett.

A Sega kiadta a Mega Drive-hoz a Sega Mega CD-t (Ez az Amerikában Sega CD-ként ismert), amely lehetővé tette a nagyobb memóriájú játékok terjesztését. Később megjelent a Sega 32X, amely biztosította az ötödik generációra jellemző sokszögű felbontást. Ennek ellenére a költségvetési korlátok miatt nem lett rendelkezésre álló szoftver-támogatás.

A negyedik generáció további konzoljai a NEC TurboGrafx-16-ja és az SNK Playmore Neo Geo-ja.