1. Dobókocka

Sok társasjáték nélkülözhetetlen része a dobókocka, illetve a többoldalú dobótest. Készítsen weblapot a minta és a leírás alapján, amely bemutatja röviden a dobókockával játszható legismertebb társasjátékokat!

A weblap szövegét a *dobforr.txt* (UTF-8 kódolású) állomány tartalmazza. A weboldal elkészítéséhez szükséges képállományok a *catan.jpg*, *gazdalkodj.jpg*, *kinevet.jpg*, *kockajatek.jpg*, *monopoly.jpg*, *riziko.jpg* és a háttérhez a *bg.png*.

A weblapot stílusok nélkül vagy stílusokkal is elkészítheti. Ha stílusokkal készíti, akkor használhatja a *dkstilus.css* stíluslapot, amelyben még további beállításokat, módosításokat kell tennie.

- 1. Készítse el a dobokocka. html állományt!
- 2. A weblap háttérképe a bg.png kép legyen! A tartalom formázáshoz három színt alkalmazzon: világoskéket (#f0f8ff kódú szín), sötétkéket (#00008b kódú szín) és sötétpiros (#dc143c kódú szín)! A weblap teljes szövege Verdana betűtípusú legyen, ahol a feladat mást nem kér!
- 3. Az oldalon a linkek színe minden állapotban sötétpiros és a szöveg színe sötétkék legyen!
- 4. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően egy 930 képpont széles, világoskék téglalapként jelenjen meg! Az ábrán a belső szerkezet látható. Ezt táblázattal vagy a stíluslapban lévő tartalom, oszlop és lablec jelölők beállításával és alkalmazásával hozza létre, az alábbiak figyelembevételével:
- bevezető

 oszlop1 oszlop2 oszlop3

 lábléc
- a téglalap vízszintesen középre igazított legyen,
- legyen szegély nélküli,
- az oszlopok legyenek azonos szélességűek,
- minden szöveges tartalom a bal és a jobb szélétől
 5 képponttal beljebb jelenjen meg!
- 5. Az oldal forrásszövegét a *dobforr.txt* állományban találja, és onnan illessze be a weblapra! A böngésző címsorában megjelenő cím szövege: "Dobókocka" legyen!
- 6. Állítsa be a szöveg bekezdésekre tördelését és igazítását a mintának megfelelően!
- 7. A címet ("*Dobókocka*") alakítsa egyes szintű, a hét alcímet kettes szintű címsor stílusúvá a minta szerint! A cím és alcímek sötétpiros színnel jelenjenek meg! Az alcímek betűmérete 17 képpont legyen!
- 8. Formázza meg a szöveg elején lévő három bekezdést *small* betűméretűvé és dőlt betűstílusúvá, vagy ehhez használhatja a *bev* osztályjelölőt a stíluslapból!
- 9. Az első bekezdés "*dobókocka*" és "*dobótest*" szavaira alkalmazzon erős kiemelés betűstílust a minta szerint!
- 10. Szúrja be az alcímek elé a játékok képeit a minta szerinti helyre! A képeket formázza vagy a stíluslapban lévő kep osztályjelölő alkalmazásával állítsa be egységesen:
 - arányosan méretezetten 240 képpont szélességűre,
 - szegély nélkülire,
 - balról 30 képpontos margójúra!

- 11. Állítsa be, hogy ha az egeret a képre mozgatjuk a böngészőben, akkor magyarázó szöveg jelenjen meg a buboréksúgóban! Ehhez a kép megjelenítéséért felelős taget egészítse ki a title="..." paraméterrel, amelynek szövege a játék neve legyen!
- 12. A láblécben, a "Forrás:" alcím elé illesszen be egy 80% szélességű vízszintes vonalat középre!
- 13. A forrásmegjelölést alakítsa linkké, amely a megadott címre mutasson!

30 pont

Minta:

Dobókocka

A **dobókocka** vagy **dobótest** egy véletlenszám-generátorként használt poliéder. A dobókocka lapjait megkülönböztetik egymástól például számokkal, színekkel vagy mintával. Olyan társasjátékok gyakori tartozéka, amelyekben a véletlennek fontos szerepe van: a dobókocka kellő erejű eldobása után ideális esetben mindegyik lap azonos valószínűséggel kerül felülre.

A dobótestek legismertebb és leggyakoribb fajtája a kocka. A hagyományos dobókocka lapjain 1-től 6-ig pöttyök szerepelnek úgy, hogy szemben lévő lapokon lévő pöttyök számainak összege mindig hét.

A szerepjátékokban ismertek például a 4 (tetraéder), 8 (oktaéder), 10 (pentagonális antidipiramis), 12 (dodekaéder), 20 (ikozaéi (rombtriakontaéder), 100 oldalú dobótestek is. A tetra-, hexa-, dodeka- és ikozaéderek szabályos testek.





Kockajáték

Az ókori Európában közkedvelt jóslási forma és szerencsejáték volt a kockavetés. Ezt két kockával, egy pohár segítségével játszották, és az eredményre fogadást kötöttek, vagy misztikus jelentést tulajdonítottak neki.

Ebből alakult ki a napjainkban a kaszinókban játszott kockajáték és a kockapóker, póker egyszerűbb



Monopoly

A Monopoly társasjáték; elődjét Charles
Darrow találta fel 1935-ben. Az eredeti
játéktábla, amelyet az USA-ban és a
világbajnokságon is használnak, Atlantic
City várost ábrázolja. A játékot 37 feladatát a Közgazdasági és Jogi
nyelven jelentették meg, többek között
magyarul is, és több mint 250 millió
példányban került el 103 országba.A millió
példányban került el 103 országba.A millió
játék lényege területeket és épületeket
venni, eladni vagy bérelni egészen
addig, [...]



Verlags-GmbH & Co. adta ki 1995-ben Die Siedler von Catan néven. A Catan telepesei világszerte elterjedt, már huszonöt nyelvre lefordították. 1995-ben megszerezte Németországban a Spiel des Jahres (Az év játéka) címet. 1996-ban az Egyesült Államokban [...]





Ki nevet a végén?

A Ki nevet a végén? (a 60-as és a 70-es években Kocog és kidob néven is forgalmazták Magyarországon) egy táblás, kockadobásos társasjáték, elsősorban kisebb gyerekek részére, táblás stratégiai játék, melyet Klaus azóta számtalan különféle kiadásban és néven regjelent, gyakran Ludo, vagy Verlags-GmbH & Co. adta ki 1995-ben Die Siedler von Catan néven. A Catan telepesei világszerte elterjedt, már ledepesei világszerte elterjedt ledepesei világszerte ledepesei világszerte ledepe



Rizikó

társasjáték, Rizikó klasszikus stratégiai társasjátékban a 2-6 játékos titkos katonai küldetést próbál végrehajtani, melynek célja a területek vegrenajani, newhek celaja i területek elfoglalása. A játékterep hat kontinensre, azon belül 42 körzetre van felosztva, amelyek közül néhány stratégiai előretolt állás. A területek védelme csak figyelmes tervezés után lehet sikeres. A súlyos vereségek fontos körzetek vagyu akér köztinensek körzetek, vagy akár elvesztését jelentik. A [...] kontinensel

http://www.gyerekjatekokrol.hu/cimke/dobokocka/

1921 gyakorlati vizsga 5 / 12 2020. május 18.