

# Feladatléírás az

## **Egyszermélyes logikai játékok feladathoz**

(egyoldalas weblap HTML, CSS és Bootstrap alkalmazásával)

### Forrásfájlok:

- a) adott a Bootstrap keretrendszer a **kieg** mappában, illetve a szerkesztendő saját stíluslap ugyanebben a mappában **jatekok.css** néven
- b) képek az **img** mappában
- c) a szerkesztendő weboldal **jatekok.html** néven

### Feladatléírás az „Egyszermélyes logikai játékok” feladathoz:

1. Nyissa meg a szerkesztendő weboldalt és a saját stíluslapot! Állítsa be a weboldalon a HTML5 szabványhoz szükséges kötelező szerkezeti elemeket, illetve az alkalmazott nyelvet (magyar) és az utf-8 karakterkódolást! A böngésző keretén megjelentő cím az **„Egyszermélyes logikai játékok”** kifejezés legyen!
2. Kapcsolja az oldalhoz a megadott Bootstrap stíluslapot és a megadott stíluslapot is! A kapcsolást úgy állítsa be, hogy a saját stíluslapon megadott stílusok felülírassák a Bootstrap stíluslapon definiált bejegyzéseket!
3. Alakítsa ki a megfelelő helyen szabványos HTML5 taggal a fejrészt, amelynek formázásához állítsa be a **jumbotron** osztályt! Az elem tartalma első színű címsorral megadva ugyanaz a szöveg legyen, mint amit a böngésző keretén megjelenített! Igazítsa a szöveget jobbra!
4. A kialakított fejrészben háttérképként jelenítse meg a **pexels-miguel-3785932.png** képet ismétlődés nélkül!
5. A tartalmi részben elhelyezett első blokkot formázza meg olyan Bootstrap kontérrként, amelynek mérete mindig alkalmazkodik a kijelző méretéhez! – A továbbiakban ebben a blokkban találja az egyes játékok leírását külön Bootstrap-sorokban elhelyezve.
6. Az első játék leírása részben található **„Hanoi tornya”** játékhöz tartozó
  - első blokkban a második szintű címsor alatti szöveget alakítsa ki úgy, hogy azokat két külön bekezdésen helyezze el;
  - a második blokkban pedig helyezze el a **hanoi.png** képfájlt úgy, hogy ha a kép valamiért nem jeleníthető meg vagy ha a felhasználó a kép fölé viszi az egérkurzort, mindkét esetben a **„Hanoi tornya”** szöveg jelenjen meg;
  - a képet tartalmazó blokk osztályai közé vegye fel az **„align-self-center”** és a **„kep-jobb”** osztályokat is;
  - ennek a sornak a két blokkját úgy helyezze el a Bootstrap-rácsra, hogy kis méreteknél mindkettő a teljes szélességet, közepes mérettől egymás mellett, de a szöveges rész kétszer akkor helyet foglaljon el, mint a képet tartalmazó rész, nagy mérettől pedig a két blokk szintén egymás mellett helyezkedjen el és azonos méretű legyen!

7. A második, azaz a „*Tangram*” játék esetén biztosítsa, hogy az ott található két belső blokk a „Hanoi tornyai” játéknál megadottakkal megegyező arányokkal legyen megjelenítve, de a kép legyen balról a szöveges leírás pedig jobbról!
8. A harmadik játék leírása után hozzon létre a „*Tangram*” játék leírásával megegyező megjelenésű sorelemet, majd ebben az Ön által megkeresett, egy szabadon választott egyszermélyes logikai játék leírását és a hozzá illeszkedő képet helyezzen el! (A képet töltsse le és helyezze el az **img** mappába, a választott logikai játékról szóló weboldal linkjét pedig a **kieg-jatek.txt** nevű állományba másolja be és mentse ezt a fájlt a **kieg** mappába!) – A tartalomtól eltekintve a létrehozott játék formai megjelenése pontosan legyen azonos a „*Tangram*” játék formai megjelenésével!
9. A weboldal végén található utolsó blokkot alakítsa át a HTML5 szabványa szerinti lábrész elemmé! Az itt található bekezdést formázza Bootstrap-osztály alkalmazásával középre és készítsen új, üres lapon megnyíló hivatkozást a „*Wikipédia.hu*” szövegre a **<https://hu.wikipedia.org/>** cím alkalmazásával! (A hivatkozás URL címét a weboldalon kommentként is megtalálja.)
10. A weboldalon elhelyezett **képek elérési útja hibás**, javítsa ki azokat! Rendeljen a képeket definiáló tag(ok)hoz olyan Bootstrap osztályt, amely biztosítja a képek reszponzív megjelenítését!
11. Emelje ki mindegyik játék szöveges leírásának első mondataiban csak a játék nevét valamelyik **HTML5 szemantikus taggal** (pl. tegye fontossá vagy kiemeltté)!
12. Most végezze el a saját stíluslapján az alábbi módosításokat, kiegészítéseket!
  - A weboldal teljes területén alkalmazzon háttérszínként 70%-os átlátszósággal (161,155,172) RGB-kódolású decimális színt.
  - A bekezdések szövege legyen sorkizárt igazítású, margói egységesen (minden oldalon) 10 képpontosak, első sorának behúzása ennek kétszerese.
  - A fejrészben elhelyezett első szintű címsor szövegének színe legyen fehér, belső margója pedig 50 képpontos.
  - A második szintű címsorok esetén alkalmazzon kiskapitális stílust és hexa-decimális kódolású 2F4F4F betűszínt.
  - A „**kmeret**”, a „**kido**” és a „**knev**” azonosítójú elemek mérete legyen másfélszerese a szülőelem méretének.
  - A „**kep-jobb**” osztályú elemek formázásánál alkalmazzon 20 képpontos saroklekerekítést, bal szegélyét formázza 15 képpont vastagságú egyszerű sötét-szürke színnel (más szegély ne legyen megadva).
  - A „**kep-bal**” osztályú elemek esetén a jobb szegély formázása egyezzen meg a „**kep-jobb**” osztályú elemek formátumával (más szegély ne legyen megadva).
13. Ellenőrizze munkáját!
  - A HTML oldalt validálja a **<https://validator.w3.org/>** oldalon!  
Az eredményről készítsen pillanatképet, amelyeket mentsen **HTMLvalid** néven!
  - A stíluslapot ellenőrizze **<https://jigsaw.w3.org/css-validator/>** oldalon!  
Az eredményről készítsen pillanatképet és mentse el **CSSvalid** néven!

# MINTA

## Egyszemélyes logikai játékok

### HANOI TORNYAI

A **Hanoi tornyai** matematikai játék, amihez a hasonló nevű matematikai feladvány kapcsolódik. Ez úgy is ismert, mint Brahma tornyai, vagy világvége feladvány. A játék szabályai szerint az első rúdról az utolsóra kell átrakni a korongokat úgy, hogy minden lépésben egy korongot lehet áttenni, nagyobb korong nem tehető kisebb korongra, és ehhez összesen három rúd áll rendelkezésre.

A játékot 1883-ban Édouard Lucas francia matematikus találta fel. Az ötletet egy legendából vette, ami szerint a világ megteremtésekor egy 64 korongból álló tornyot kezdtek átmozgatni Brahma szerzetesei. A szabályok azonosak voltak a ma ismert hanoi torony szabályaival. A legenda szerint, amikor a szerzetesek végeznek majd a korongok áttűztatásával a harmadik rúdra, a kolostor összeomlik, és a világunk megszűnik létezni.



### TANGRAM

A **tangram** egy kínai kirakós játék, amely feltehetően az i. e. 8. és 4. század között keletkezett. A türelemjáték nyugati neve a kínai Tang-dinasztiához köthető műszó. A legenda szerint egy szerzetes utazni küldte a tanítványát, hogy a világ szépségének lényegét egy táblára fesse. A tábla azonban eltört, és a tanítvány hiába próbálta meg négyzet alakban összerakni. Próbálkozásai közben sok szép minta keletkezett. Végül a tanítvány megértette, hogy nem kell beutaznia a világot, mivel a világ szépségét és sokféleségét meg lehet találni a széttört tábla darabjaiban.

A játék hét egyszerű mértani alakzatot tartalmaz: egy négyzetet, egy paralelogrammát, a többi darab derékszögű egyenlő szárú háromszög, amely közül kettő nagy, egy közepes, és két kicsi darab. Ezekből számtalan figura kirakható, amelyek árnyékpszerűen emberekre, állatokra, tárgyakra emlékeztetnek. Hagyományosan az összes darabot fel kell használni, és a darabok nem fedhetik át egymást.

### RUBIK-KOCKA

A **Rubik-kocka** háromdimenziós mechanikus logikai játék, amit 1974-ben talált fel ifjabb Rubik Ernő. A Rubik-kocka eredeti neve a magyar kereskedelemben bűvös kocka volt. A szabadalmi leírásban a feltaláló térbeli logikai játékként nevezte meg a mechanikus, egyéni logikai játékot, amelynek célja, hogy egy előzetesen összekevert kockából forgatással visszaállítsuk az eredeti, rendezett színösszeállítást, vagyis minden oldalon azonos színű lapocskák legyenek.

#### Magyar rekordok:

Kockaméret: 3 x 3

Magyar rekord: 5,56 mp

Magyar Rekorder: Slezák Gábor



A weboldal szövegének forrása: Wikipédia.hu

# Források

Miguel Á. Padriñán fotója a Pexelsről:

<https://www.pexels.com/hu-hu/foto/ipar-technologia-gyar-kor-3785932/>

Játékokkal kapcsolatos információk:

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Hanoi\\_tornyai](https://hu.wikipedia.org/wiki/Hanoi_tornyai)

hanoi.jpg:

[https://www.tercio.eu/img/31155-large\\_default.jpg](https://www.tercio.eu/img/31155-large_default.jpg)

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Tangram>

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Rubik-kocka>

3x3

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Rubik-kocka#/media/F%C3%A1jl:Rubik\\_cube.png](https://hu.wikipedia.org/wiki/Rubik-kocka#/media/F%C3%A1jl:Rubik_cube.png)

2x2

[https://s13emagst.akamaized.net/products/36465/36464085/images/res\\_fc1e48b888cc14f0ce5ebef4b688440c.jpg](https://s13emagst.akamaized.net/products/36465/36464085/images/res_fc1e48b888cc14f0ce5ebef4b688440c.jpg)

4x4

[https://www.jatekshop.eu/upload\\_files/products/4x4-rubik-kocka-sm.jpg](https://www.jatekshop.eu/upload_files/products/4x4-rubik-kocka-sm.jpg)

5x5

[https://s13emagst.akamaized.net/products/39978/39977509/images/res\\_8753098f4bcbcb68e146356c361faac07.jpg](https://s13emagst.akamaized.net/products/39978/39977509/images/res_8753098f4bcbcb68e146356c361faac07.jpg)

6x6

[https://s13emagst.akamaized.net/products/35637/35636953/images/res\\_9b6ce2269b5867155ab1292752c64a84.jpg](https://s13emagst.akamaized.net/products/35637/35636953/images/res_9b6ce2269b5867155ab1292752c64a84.jpg)