

Póker-klub

A következő feladatban egy weboldalt kell készítenie egy Póker-klub számára a feladatleírás és a minta szerint(`Poker_minta.png`). A feladat megoldása során a következő állományokat kell felhasználnia: `poker.html`, `poker.css`, `poker.jpg`, `poker.ico`, `kiraly.png`.

A formázási beállításokat a `poker.css` stílusállományban végezze el, lehetőleg úgy, hogy az új szelektorok létrehozása a stílusállomány végén történjen!

1. Nyissa meg a `poker.html` fájlt! Helyezzen el hivatkozást a `poker.css` stíluslapra!
2. A főcím elé, és a főcím után is illessze be a `poker.jpg` képet! Formázza a képeket a `kep` osztály kijelölővel, és az első képet a `bal`, a másodikat a `jobb` azonosító kijelölővel!
3. Az első szakaszban(section) lévő bekezdést („*A póker az egyik legnépszerűbb...*” kezdetű bekezdést) formázza a `leiras` azonosító kijelölővel!
4. A számozott felsorolást alakítsa át számozatlan felsorolássá!
5. A második szakaszban(section) található képnél oldja meg, hogy ha a kép fölé visszük az egeret, vagy a kép valamiért nem jeleníthető meg, akkor mindkét esetben az „A lapok rangsorában a második a király” szöveg jelenjen meg!
6. Alakítsa hiperhivatkozássá a dokumentum végén található URL-t! A hivatkozott oldal új lapon nyíljon meg! A weboldalon a minta szerint a „*Forrás*” szöveg legyen látható! A hivatkozást tartalmazó bekezdést formázza a `forras` azonosító kijelölővel!
7. A második szakaszban(section), a minta szerinti helyre illesszen be két beviteli mezőt, illetve a kép utáni bekezdésbe egy parancsgombot! A beviteli mezők típusát úgy válassza meg, hogy az elsőbe szöveget, a másodikba csak számot lehessen bele írni! A parancsgombot a `reggomb` azonosító kijelölővel formázza, a születési év minimuma 1920 legyen!
8. Készítsen alprogramot, amely a beviteli mezők értékei alapján az `uzenet` azonosítójú bekezdésbe kiír egy üzenetet a felhasználónak!
 - Ha 18 éves, vagy attól idősebb a felhasználó, akkor a „*Gratulálok, klubtag lettél!*”. Ha meg tudja oldani, akkor a minta szerint a becenevét használva gratuláljon!
 - Ha fiatalabb 18 évnél a felhasználó, akkor a „*Sajnálom becenev,erre várnod kell x évet*” felirat jelenjen meg! ($x = 18 - \text{a felhasználó kora}$)
9. A `Regisztrálok` parancsgombra való kattintással hívja meg az előző részfeladatban készített alprogramot!

10. A következő beállításokat, módosításokat a stíluslapon végezze el!

- A weboldal háttérszíne legyen sötétzöld(darkgreen)!
- Bővítse a stíluslapot úgy, hogy az 1-es szintű címsor betűmérete legyen 6em!
- Mindhárom szintű címsor legyen kiskapitális, belső margójuk minden irányban 5 pixel!
- Hozza létre a kezek azonosító kijelölőt, és állítsa be, hogy a szélessége 55% legyen és a befoglaló elem bal oldalához igazodva jelenjen meg a minta szerint!
- A felsorolás listaelemeinek felső margója legyen 15pixel!
- Érje el, hogy a felsorolás szimbóluma a poker.ico kép legyen!
- Hozza létre a közepre osztály kijelölőt és állítsa be, hogy a szöveg középre igazítottan jelenjen meg!
- A hiperhivatkozás betűszíne legyen világoszöld(lightgreen)!
- Bővítse a stíluslapot úgy, hogy a regisztrálás gomb megnyomása után megjelenő szöveg magassága legyen 80 pixel, a betűköze pedig 4pixel!

Minta:



A póker az egyik legnépszerűbb kártyajáték a világon. A lényege, hogy a játékosok a nyílt vagy zárt kártyáikból a legjobbat kihozva elvigyék az asztal közepén lévő kasszát (angolul pot-ot). Ezt a legjobb lap kombinációval tehetik meg, tehát minden játékosnak arra kell törekednie, hogy a saját kezében legyen a legjobb. A póker szót nem csak a hagyományos, asztalnál vagy számítógépnél játszott kártyajátékokra szokták használni, hanem az úgynevezett videopókerre is, ami a játékgépek egy fajtája. Ott a játékos és a játékgép üzemeltetője között megy a játék.

A PÓKERKEZEK

- Royal flush (royal flush)**
A legerősebb lapkombináció. Egy színű 10-es, bubi, dáma, király, ász lapokból áll. Ha két ilyen találkozik, akkor döntetlen (osztás a nyereményen) van. Példa: kőr 10-es, kőr bubi, kőr dáma, kőr király, kőr ász.
- Straipt (straight flush)**
Öt egy színű sorba rendezhető lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, akkor döntetlen (osztás a nyereményen) van. Példa: treff 5-ös, treff 6-os, treff 7-es, treff 8-as, treff 9-es.
- Four (four of a kind)**
Négy ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és egy akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb póker nyer. Példa: kőr 7-es, pikk 7-es, treff 7-es, káró 7-es, pikk 10-es.
- Full (full house)**
Három ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és két másik ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb drill nyer. Ha egyforma, a magasabb pár nyer. Példa: káró bubi, treff bubi, pikk bubi, kőr 8-as, pikk 8-as.
- Flush (flush)**
Öt ugyanolyan színű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, a második legmagasabb lap, és így tovább... Példa: pikk 2-es, pikk 6-os, pikk 9-es, pikk dáma, pikk ász.
- Straipt (straight)**
Öt sorba rendezhető lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a legmagasabb lap dönt. Ha egyforma, a színerősség dönt. Példa: kőr 8-as, káró 9-es, pikk 10-es, pikk bubi, treff dáma.
- Three of a kind (three of a kind)**
Három ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és két akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb drill nyer. Ha egyforma, a magasabb semleges lap, majd az alacsonyabb dönt. Példa: kőr 8-as, treff 8-as, pikk 8-as, pikk 5-ös, káró bubi.
- Two pair (two pair)**
Két pár két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár, majd az alacsonyabb, majd a semleges lap erőssége dönt. Példa: pikk 5-ös, káró 5-ös, pikk dáma, treff dáma, káró 2-es.
- One pair (one pair)**
Két ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és három akármilyen másik lapból áll. Ha két ilyen találkozik, a magasabb pár nyer. Ha egyforma, a semleges lapok döntenek. Példa: kőr 7-es, pikk 7-es, treff 8-as, káró bubi, pikk 10-es.
- High lap (high card)**
Bármilyen lap.

REGISZTRÁCIÓ

BECENEVED:

SZÜLETÉSI ÉVÉD:



[Regisztrálok](#)

Gratulálok István,
klubtag lettél!

[Forrás](#)