**JavaScript dolgozat**

1. **(Játékok ajánlása)** Több ismerősöd is megkeresett azzal, hogy játékokat ajánlj neki. Mivel most már annyi kérést kaptál, hogy nehéz átlátni, ezért arra gondoltál, hogy létrehozol egy weblapot, ahol

Ennek segítésére azt találtad ki, hogy összedobsz egy gyors weblapot, amely a következők szerint működik:

* Lehessen egy legördülő listával (vagy bármilyen más módszerrel) választani játékok listájából (legyen legalább 5 játék)!
* A megfelelő elem kiválasztása után (lehet gombra kattintás után vagy rögtön a listaelem kiválasztása után) a játék címe, rövid leírása töltődjön be egy div-ben, és lehessen választani 2 lehetőség közül: ajánlott vagy nem ajánlott. Ha időd marad a végén a dolgozatnak, akkor a játék borítóját is beleteheted, de ezt hagyd a végére, csak ha időd marad!
* A játék címét, és adatait próbáld meg úgy megoldani, hogy nem statikusan helyezed el az oldalra, hanem pl. listába tárolod el az adatokat, és onnan olvasod ki!
* A megfelelő értékelés kiválasztása esetén mentsd el, hogy ha a listából más elemet választasz ki, és visszatérsz hozzá, megmaradjon a döntés!

1. **(Hóesés)** Több külföldi városban is télen problémát okoz az óriási havazás. A hómennyiség mérésére a későbbiekben lesznek majd eszközök, amelyek valós információt szolgáltatnak, de most jelenleg még a módszer kidolgozását véletlen számok generálásával fogod szimulálni.

Feladatod a következő:

* Legyen az oldalon egy „generálás” gomb, amelyre kattintva Bootstrap rács segítségével kis kijelzőn 4 oszlopban, közepes vagy nagyobb kijelző esetén 4 oszlopban a program generál 20 város jelenlegi hómennyisége mm-ben. A mennyiségek értékei 40 és 120 cm között legyenek!
* Az értékek kiírásánál a 100 cm feletti mérések pirossal jelenjenek meg, a többi érték az alapértelmezett színnel (vagy amit választasz).
* Legyen egy másik gomb is, amelynek hatására a hómennyiségek a [-10,10] zárt intervallum értékei között változnak véletlen szám generálásával, amely a növekedés mértékét jelenti! Tehát ha pl. -10-et kapsz, akkor a hómennyiség mértéke 10-zel csökken. Minden városnál külön értéket generálj! A generálás után ugyanazzal a szabállyal írd ki újra az értéket, mint az előbb!

1. **(Roguelite játék)** Manapság népszerűek a „Roguelite” típusú játékok, amely azt jelenti, hogy a játék szereplőivel minél tovább próbálod a játékot elvinni, és ha legyőzik a főszereplőket, akkor az elejétől kell kezdeni a játékot. Itt azonban mindig valamit átviszel az előző végigjátszás alkalmával, hogy könnyebb legyen a következő. Ki szeretnéd próbálni, hogy milyen kihívásokkal jár ilyen játék készítése, de ehhez még az első lépést kell megtenned, ahol a következőket kell megoldanod:
   * A játékban van a játékos és van az ellenfél, akit le kell győzni. A játékos és az ellenfél életereje (HP) 200-ról indul, a játékos ereje 20-ről indul, az ellenfél ereje fixen mindig 40.
   * A weblapon legyen egy gomb, „játék indítása”, aminek segítségével az életerők az alapértelmezett 200-ra, és a játékos ereje 20-ra lesz állítva.
   * Legyen egy másik gomb, „támadás”, aminek hatására a játékos és ellenfél is támad. Mind a játékos és az ellenfél sebzése véletlen számmal lesz generálva erő és erő\*2 között (határokat beleértve). A sebzés értékét le kell vonni az életerőből.
   * Ha a játékos életereje 0, vagy 0-nál kevesebb, akkor új kör indul, aminek hatására a játékos és ellenfél életereje újra 200 lesz, DE itt a játékos előző erő értéke 10-zel növekszik a játék elején (tehát pl. a második végijátszásnál már 20). Ezzel nyilván a sebzése is megnövekszik.
   * Ha az ellenfél életereje 0 vagy kevesebb, a játék vége. Írd ki a végén, hogy mennyi kör volt szükséges, hogy legyőzd az ellenfelet!