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 <code>dkstilus.css</code> 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 (ikoza (rombtriakontaéder), 100 oldalú dobótestek is. A tetra-, hexa-, dodeka- és ikozaéderek szabályos testek.

<u>Catan</u>





Kockajáték

Az ókori Európában közkedvelt jóslási AZ OKOT CUMPADIATI KOZKEVVET (JOSAS) forma és szerencsejáték volt a kockavetés. Ezt két kockával, egy pohár segítségével játszották, és az eredményre fogadást kötöttek, vagy misztikus jelentést tulajdonítottak neki. táblás stratárjai is

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



A Monopoly társasjáték; elődjét Charles
Darrow találta fel 1935-ben. Az eredeti
játéktábla, amelyet az USA-ban és a A Gazdálkodj okosan!
1966-ban világbajnokságon is használnak, Atlantic
City várost ábrázolja. A játékot 37 feladatát a Közgazdasági és Jogi nyelven jelentették meg, többek között Könyvkiadó Minerva osztálya kapta magyarul is, és több mint 250 millió példányban került el 103 országba. A hogy míg a Monopolytól, játék lényege területeket és épületeket venni, eladni vagy bérelni egészen játékost [...] addig, [...]





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, a Teuber talált ki. A játékot először Németországban a Franckh-Kosmos 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 [...]



Rizikó

társasjáték, Rizikó klasszikus stratégiai társasjátékban a 2-6 játékos titkos katonai küldetést próbál végrehajtani, melynek célja a területek vegrenajtani, melynek ceija a 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, vagy akár elvesztését jelentik. A [...] kontinensek

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

1921 gyakorlati vizsga 5 / 12 2020. május 18.