

Web technológiák – 2. Gyakorlat

Téma: Fejlesztőkörnyezet beállításai, HTML5 nyelv elemei, HTML4, HTML5 weblap szerkezete

Használja az elkészített repositoryt a GitHub rendszert: **NEPTUNKODWebTech**

Mappa neve: **NEPTUNKOD_0219**

Tölts fel a GitHub rendszer aktuális mappába a forrás fájlokat!

Határidő: 2024.02.19.

Módosítás esetén végleges határidő: **2024.02.26.**

1. feladat

Visual Studio Code programon végezze el az alapvető beállításokat, bővítményeket.

Mentés: *VS Code.html*

2. feladat

Készítse el a feladatot a minta alapján.

Mentés: szabalyos.html

```
1 <!doctype html>
2
3 <html lang="hu">
4
5   <head>
6     <meta charset="UTF-8">
7     <title>Szabályos</title>
8   </head>
9
10  <body>
11
12    <h3>Szabályos szerkezetű weblap</h3>
13
14    Ez a első saját Weblapom!
15
16  </body>
17
18 </html>
```

3. Szövegformázás: sortörés, szóköz

Készítse el a HTML kódot a minta alapján:

Mentés: *weblap.html* - kimenet

Szövegformázás: sortörés, szóköz

Ebbe a részbe a weblap tartalma kerül!

Ez egy újabb sor, amit az előző sor alá írunk.

Most írjunk be a forráskódba egy másik mondat.

Név:
Születésnap:
Lakhely:
Telefonszám:

Egyes sor.
Kettes sor.
Harmas sor.

4. Szövegformázás: B, I, U, strike, subscript, sup

Készítse el a HTML kódot a *kimeneti minta* alapján:

Mentés: *weblap1.html*

Szövegformázás: B, I, U, strike, sub, sup

Ebbe a részbe a weblap tartalma kerül!

Ez egy újabb sor, amit az elő sor alá írunk. Most írjuk be a forráskódba egy másik mondat.

Ezt a szöveget vastag betűkkel írom, ezt pedig vastag és dőlt betűkkel, majd készítek egy aláhúzást is, kézzel írjuk be.

~~Ezt a szöveget teljesen áthúzzom, kézzel írom be a kódot!~~

Ebben a szövegben néhány szó _{lentebb} (alsó indexbe), néhány szó pedig ^{fentebb} lesz (felső index) megjelenítve.

Ez 1 m³ víz₍₁₎

(1) Ez pl. egy lábjegyzet.

Írja le a Pitagorasz-tételét:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

5. Adott a következő feladat. Készítse el hozzá a HTML kódot.

Mentés: *Neptunkod_XY.html*

SZÓKIRAKÓ JÁTÉK

Adott egy 4*9-es négyzetháló. A **program** megad egy – a négyzetháló feletti képhez kapcsolódó – szót vagy mondatot, majd ennek betűit **összekeverve** elhelyezi ebben a négyzethálóban.

A játékos feladata az, hogy az összekevert betűkből kirakja a szót

vagy mondatot a kijelölt helyen. A betűket vízszintes vagy függőleges irányban egyenként lehet mozgatni.

Ha a betű útját elállja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig tolódik el.

Miután sikerült a betűket a megfelelő helyre mozgatni, a program ezt jelzi, ha viszont valamely betűket felcseréltük, akkor azokra **szinkiemeléssel hívja fel a figyelmünket.**

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Általános háromszögek esetén is igaz:

$$\alpha + \beta + \gamma = 180^\circ$$