

## Webprogramozás alapjai – 4. Practice

**Téma:** HTML alapszerkezete, HTML5 nyelv elemei, szövegformázás, CSS

Mappa neve: **NEPTUNKOD\_0930**

**Tölts fel a GitHub rendszer aktuális mappába a forrás fájlokat!**

**Határidő: 2025.09.30.**

Módosítás esetén végleges határidő: **2025.10.02.**

### 1. feladat

**Téma:** Szövegformázás: FONT (betűtípus, betűméret és szín)

Készítse el a HTML kódot a minta alapján – használjon **INLINE** stílust!

**Mentés:** *neptunkod\_weblap2.html*

#### Szövegformázás: FONT (betűtípus, betűméret és szín)

Ebben a szövegben **lesznek** nagyobb betűk, lesznek kisebb betűk is, illetve **lesznek színes szövegrészek** is.

123456789  
asd FGHjkl

Ebben a szövegben **lesznek** nagyobb betűk, lesznek kisebb betűk is, illetve **lesznek színes szövegrészek** is.

123456789  
ab EFghi

### 2. feladat

**Téma:** Szövegformázás: *bekezdés, igazítás*

Készítse el a HTML kódot a minta alapján - használjon **INLINE** stílust és <p> helyett <DIV> elemet a második bekezdésben!

**Mentés:** *neptunkod\_bekezdes.html*

#### Szövegformázás: bekezdés, igazítások

Ez egy sor, ami a bekezdés előtt van.

Ez egy szöveg, amit majd különféle módszerekkel fogunk elhelyezni és igazítani.  
Ezt a mondatot az előző után írom azzal a céllal,  
hogy ki tudjuk próbálni, hogy mi is az a "sorkizárt" igazítás.

Ez egy sor, ami a bekezdés után van.

Ez egy szöveg, amit majd különféle módszerekkel fogunk elhelyezni és igazítani. Ezt a mondatot az előző után írom azzal a céllal, hogy ki tudjuk próbálni, hogy mi is az a "sorkizárt" igazítás.

Ez egy sor, ami a bekezdés után van.

3. Adott a következő feladat. Készítse el hozzá a HTML kódot - használjon **INLINE stílust!**

**Mentés:** *Neptunkod\_szokirako.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 újta elállja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig tolódik el. Miután sikerül a betűket a megfelelő helyre mozgatni, a program ezt jelzi, ha viszont valamely betűket felcseréltük, akkor azokra *színelmeléssel hívja fel a figyelmünket.*

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

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

Általános háromszögek esetén is igaz:

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