

Feladat

Barátaival egy étteremben ebédelt (vagy vacsorázott). A számlát, a borralalóval együtt, egyenlő részben fizetik.

Ebben a feladatban egy olyan weblapot kell készítenie, amely egy ilyen esetben kiszámolja, hogy mennyit kell fizetni fejenként.

Mobil eszközök esetén (500 képpont szélesség alatt) a bal oldali ábra mutatja az oldal megjelenését, szélesebb eszközök esetén pedig a jobb oldali ábra:



The image shows the mobile version of the 'Éttermi kalkulátor' (Restaurant Calculator). The title 'Éttermi kalkulátor' is at the top in a dark red font. Below it, the form has three input fields: 'A számla összege (Ft):' with the value '10500', 'A kiszolgálás:' with a dropdown menu showing 'OK - 10%', and 'Hány fő fizeti?' with the value '5'. A dark red button labeled 'Számolj!' is below the inputs. At the bottom, the result '2310 Ft / fő' is displayed in a dark red font.



The image shows the desktop version of the 'Éttermi kalkulátor'. The title 'Éttermi kalkulátor' is at the top in a dark red font. Below it, the form has three input fields: 'A számla összege (Ft):' with the value '10500', 'A kiszolgálás:' with a dropdown menu showing 'OK - 10%', and 'Hány fő fizeti?' with the value '5'. A dark red button labeled 'Számolj!' is below the inputs. At the bottom, the result '2310 Ft / fő' is displayed in a dark red font.

Be kell írni a számla összegét, kiválasztani a kiszolgálás minőségét (ettől függ a borralaló), és megadni, hány részre oszlik az összeg. A Számolj gomb megnyomásakor az oldal kiírja, hogy fejenként mennyit kell fizetni.

Nyissa meg a *weblap* mappát, amely a háttérképeket tartalmazza, és az elkészített fájlokat is ebbe a mappába mentse!

A tartalom elkészítése

1. Készítsen egy *index.html* nevű fájlt, és abban hozza létre el az oldal fő elemeit! Az oldal címe Éttermi kalkulátor legyen!
2. Hozzon létre egy új stílusfájlt *stilus.css* néven, és kapcsolja hozzá a weblaphoz! A formázásokat ebben kell elvégeznie.
3. Hozzon létre egy *szamol.js* nevű scriptfájlt, és csatolja ezt is a HTML oldalhoz! A JavaScript programot ebben kell elkészítenie.
4. Az oldal tartalma egy form elemekben legyen, amely egy elsőszintű címsorral kezdődik: Éttermi kalkulátor!
5. Ezután következzenek az űrlap további elemei a minta alapján. Minden elem külön bekezdésben van, és az utolsó kettő kivételével saját címkéje van.
6. Az első elem egy szöveges beviteli mező, *szamla* azonosítóval.
7. A második elem egy lista, *kiszolgalas* azonosítóval, és a következő lehetőségekkel: Jó – 15%, OK – 10%, Rossz -5%. Induláskor az OK – 10% elem legyen kiválasztva!
8. A Hányan fizetik címkéjű beviteli elem legyen szám típusú, alapértelmezett és legkisebb értéke legyen 1, azonosítója pedig *fo*!

9. A gomb azonosítója legyen *gomb*, felirata pedig Számolj!
10. Annak a bekezdésnek, amelybe az eredményt kell kiíratni, *fizetendo* legyen az azonosítója!
Induláskor „0 Ft / fő” legyen a szövege!

Az oldal formázása

Először a mobil változat formázását kell elkészítenie:

1. Nullázza az oldal margóit, és állítsa az oldal magasságát a viewport magasságára! Az oldal háttér- és betűszíne is #532827 legyen! A szöveg az alapértelmezett méretű Verdana vagy talpatlan betűkkel jelenjen meg! A sorköz 1.6-szeres legyen!
2. Az űrlap hátterében a *papir.jpg* kép ismétlődjön! Az űrlap szélessége legfeljebb 450 képpont legyen, vízszintesen és függőlegesen is az oldal közepére legyen igazítva! A benne lévő szöveg legyen középre igazítva!
3. A beviteli elemeken és a gombon 1,1-szeres legyen a betűméret, szélességük pedig 160 képpont legyen!
4. A gombon alul és felül 10 képpontos belső margó legyen, a két oldalon pedig nulla! Betűszíne fehér, háttérszíne pedig #6c2726 legyen!
5. Amikor a gomb fölé visszük az egérmutatót, háttérszíne változzon #532827-re!
6. A fizetendő összeg másfélszeres betűmérettel, felső margó nélkül jelenjen meg!

500 képpontos viewport szélességtől felfelé a következők változzanak meg:

7. Az oldal hátterében jelenjen meg az *etterem.jpg* kép, középre igazítva, ismétlés nélkül! A háttérkép méretét úgy állítsd be, hogy a teljes hátteret kitöltse!
8. Az űrlap sarkai legyenek 5 pontos sugárral lekerekítve!

A program elkészítése

1. Először készítsen egy *szamol()* nevű, paraméterek nélküli függvényt!
2. A függvényben először olvastassa be az űrlapon megadott értékeket, és alakítsa őket számokká! A listából beolvasott százalékot ossza el százszal!
3. Ha a számla összege vagy a hányan fizetik mező értéke nem pozitív, küldjön egy „Hibás adatok!” üzenetet, és lépjen ki a függvényből!
4. Számoltassa ki a fejenként fizetendő összeget, majd írassa ki tizedesek nélkül a *fizetendo* azonosítójú bekezdésbe! Az alkalmazandó képlet:
$$fizetendő = összeg * (1 + százalék) / hány fő$$
5. Rendelje hozzá a gombra kattintáshoz a *szamol()* függvény futtatását!