

## Feladat

A testtömeg index (TTI, angolul BMI) a leggyakrabban alkalmazott mutató az elhízottság vagy soványság megítélésében. Értékét úgy kaphatjuk meg, hogy a kg-ban mért testtömeget elosztjuk a méterben mért magasság négyzetével.

$$TTI = \frac{\text{testtömeg [kg]}}{\text{testmagasság}^2 [\text{m}^2]}$$

Az index értékelése az alábbiak szerint történik:

Testtömegindex	Alkat
<20	alultáplált
<25	normális
<30	túlsúlyos
<35	elhízott
egyébként	erősen elhízott

### Testtömeg index

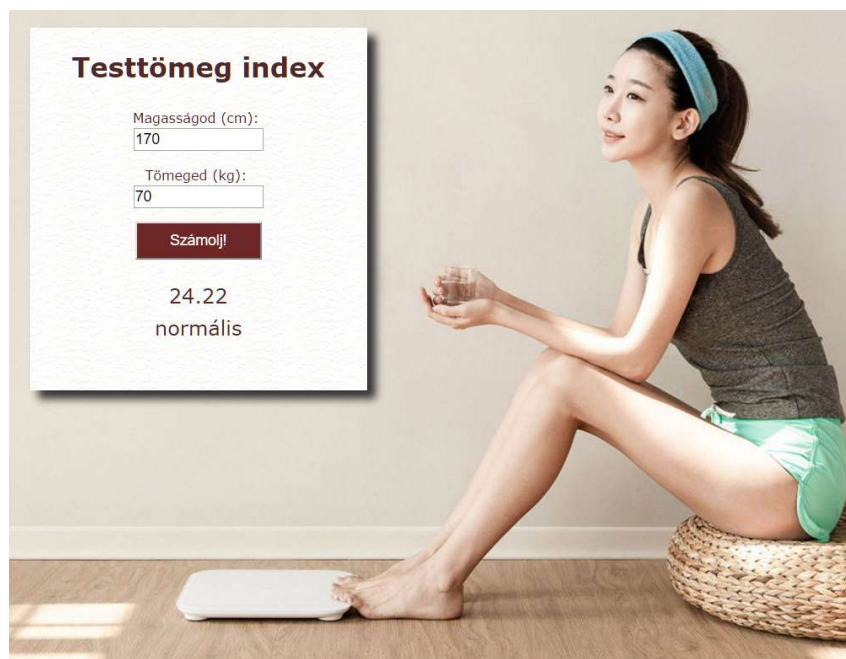
Magasságod (cm):

Tömeged (kg):

**Számolj!**

24.22  
normális

Ebben a feladatban egy olyan weblapot kell készítenie, amely a *Számolj* gomb megnyomásakor a magasság és a tömeg értékéből kiszámítja a testtömeg indexet és meghatározza az alkatot. Mobil eszközök esetén (800 képpont szélesség alatt) a fenti ábra mutatja az oldal megjelenését, szélesebb eszközök esetén pedig az alábbi ábra:



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 TTI 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 első szintű címsorral kezdődik: Testtömeg index!
5. Ezután következzenek az űrlap további elemei a minta alapján. Minden elem külön bekezdésben van, és az utolsó kivételével saját címkéje van.
6. Az első elem egy szám típusú beviteli mező, *magassag* azonosítóval. Alapértelmezett értéke 170, minimális értéke 120.
7. A második elem is szám típusú beviteli mező, *tomeg* azonosítóval. Alapértelmezett értéke 70, minimális értéke 40.
8. A gomb azonosítója legyen *gomb*, felirata pedig Számolj!
9. Annak a bekezdésnek, amelybe az eredményt kell kiírni, *kiiras* legyen az azonosítója, és a lap betöltésekor üres legyen!

## Az oldal formázása

Először a mobil változat formázását kell elkészítenie:

1. Az oldal felső és alsó margója a viewport magasságának 3 százaléka, a bal és jobb oldali margó pedig a viewport szélességének 3 százaléka legyen! Állítsa az oldal magasságát úgy, hogy teljesen kitöltse az ablakot, de ne kelljen görgetni!
2. Az oldal háttérszíne #E6E0D4, betűszíne #532827 legyen! A szöveg az alapértelmezett méretű Verdana vagy talpatlan betűkkel jelenjen meg! A sorköz 1.6-szeres legyen!
3. Az űrlap szélessége legfeljebb 400 képpont, a magassága pedig 430 képpont legyen! Vízszintesen az oldal közepére legyen igazítva, függőlegesen pedig felülre! Hátterében a *papir.jpg* kép ismétlődjön! A benne lévő szöveg legyen középre igazítva!
4. A beviteli elemeken és a gombon 1,1-szeres legyen a betűméret, szélességük pedig 150 képpont legyen!
5. A gombon alul és felül 10 képpontos belső margó legyen, a két oldalon pedig nulla! Betűszíne fehér, háttérszíne pedig #6c2726 legyen!
6. Amikor a gomb fölé visszük az egérmutatót, háttérszíne változzon #532827-re!
7. A *kiiras* azonosítójú részben a betűk másfélszeres méretben jelenjenek meg!

800 képpontos viewport szélességtől felfelé a következők változnak meg:

8. Az oldal hátterében jelenjen meg a *hatter.jpg* kép, jobbra és felülre igazítva, ismétlés nélkül! A háttérkép méretét úgy állítsa be, hogy a teljes oldalt kitöltse!
9. Az űrlap ne legyen vízszintesen középre igazítva, és vessen szürke (#333 színű) árnyékot jobbra és lefelé 10-10 képpontnyira, 15 képpontos elmosással!

## A program elkészítése

1. Először készítsen egy *szamol()* nevű, paraméterek nélküli függvényt!
2. A függvényben először olvassassa be az űrlapon megadott értékeket, és alakítsa őket számokká! A beolvasott magasságot ossza el százszal!
3. Számoltassa ki a testtömeg indexet a fenti képlet alapján, és határozza meg a testalkatot a fenti táblázat alapján!
4. Írassa ki az eredményt az ábrákon látható módon (két tizedessel, két sorba tördelve)!
5. Rendelje hozzá a gombra kattintáshoz a *szamol()* függvény futtatását!