

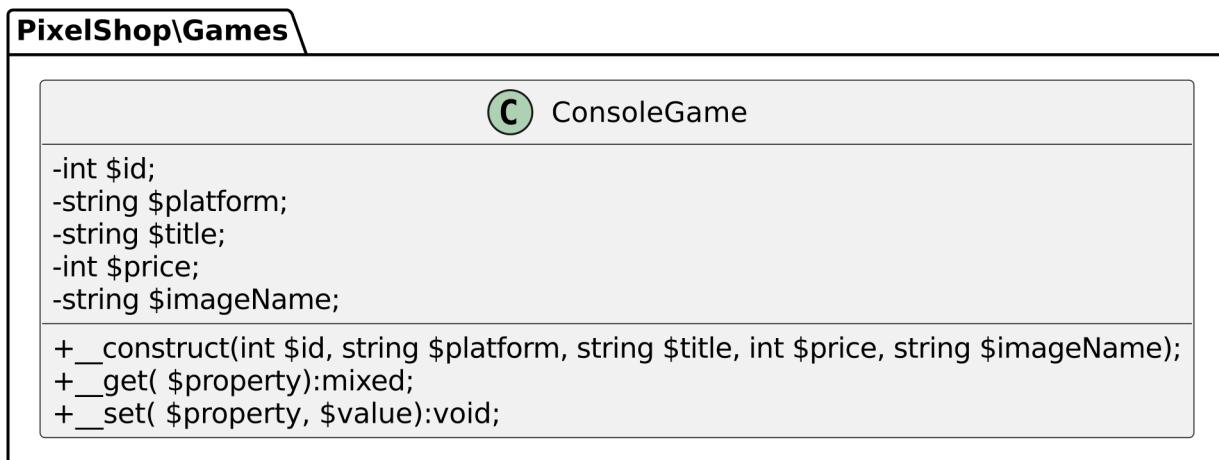
Videójátékok (web)

Rostagni Csaba

1. Klónozza le az alapcsomagot `vezeteknev-keresztnév-console-games` néven.
2. Alakítsa ki az alábbi mappaszerkezetet a `www` mappában:

```
www
|--- composer.json
|--- composer.lock
|--- data.php
|--- img
|   |--- ...
|--- index.php
|--- pages
|   |--- games.php
|--- src
|   |--- PixelShop
|       |--- Games
|           |--- ConsoleGame.php
```

3. Másolja be a forrásban megadott `img` mappát a `www` mappába.
4. Másolja be a forrásban megadott `data.php` fájlt a `www` mappába.
5. Másolja be az előre elkészített osztályt az `src` mappán belül a megfelelő helyre.
6. Módosítsa úgy az osztályt, hogy amennyiben a kód a nem létező `image` tulajdonságot szeretné lekérni, úgy a borító képének az elérési útvonalát kapja meg, a `www` mappán belül a `.jpg` fájlkiterjesztéssel. Például: `img/playstation5-ea-sports-fc-25.jpg`
7. Ahogy az UML ábrán is látható, a `vendor névtér PixelShop` legyen. Készítsen egy olyan `composer.json` fájlt, ahol az autoload PSR-4 szabvány szerint a `PixelShop` névtérhöz tartozó kódot az `src/PixelShop` mappában keresi.



1. ábra: A `ConsoleGame` osztály

8. Vegye fel Composer segítségével a `filp/whoops` csomagot.

index.php

9. Hozza létre az `index.php` fájlt, majd
 - Állítsa be, hogy a szkript szigorúan kezelje a típusokat!
 - minden hibát figyelmeztetést, stb... jelenítsen meg!
10. Állítsa be, hogy Whoops legyen az alapértelmezett hibakezelő:

```
$whoops = new \Whoops\Run;  
$whoops->pushHandler(new \Whoops\Handler\PrettyPageHandler);  
$whoops->register();
```

11. Hozzon létre egy változót `$title` néven, melynek értéke legyen "Videójátékok".
12. Hozzon létre egy változót `$backgroundColor` néven, melynek értéke legyen "lightcoral".
13. A HTML kód előtt kezdje meg a kimenet eltárolását a `ob_start()` függvény meghívásával.
14. Az oldal címe legyen az, ami a `$title` változóban szerepel.
15. Beágyazott stíluslap segítségével állítsa be az oldal háttérsínét a `$backgroundColor` változó szerint.
16. Az oldal tartalmát a `games.php` tartalmazza majd, jelenítse meg a HTML oldal törzsében.
17. Az oldal tartalma után jelenítse meg az elmentett kimenetet a `ob_end_flush()` függvény meghívásával.

games.php

18. A `start.html` tartalmazza az oldal alapjait. A megfelelő elemeket használja belőle és alakítsa át, hogy a mintának megfelelő oldalt hozzon létre. **Figyeljen oda, hogy csak egyetlen html, head és body szerepeljen a végleges oldalon.**
19. Jelenítse meg címsor 1-es kiemeléssel az oldal címét, ami a `$title` változóban található.
20. Alakítsa ki a megfelelő rácsrendszer a `games` azonosítójú elem esetében:
 - Mobil nézeten egymás alatt jelenjenek meg a játékok
 - Kis nézettől kezdve két játék jelenjen meg egymás mellett
 - Nagy nézettől kezdve három játék jelenjen meg egymás mellett
 - Extra nagy nézettől kezdve négy játék jelenjen meg egymás mellett
21. A rácsrendszerben alakítsa ki a kártyákat az alábbiak szerint:
 - a. A borító a megfelelő játékhöz tartozó legyen, ha a kép nem jelenne meg úgy a játék címe szerepelje.
 - b. A játék címe 2-es szintű címsorként jelenjen meg, de állítsa be, hogy a nyelve angol legyen
 - c. Formázza meg a címet úgy, hogy alatt és fölötté is kapjon 0.75rem margót.
 - d. Az ár és a platform egy bekezdésben legyen megjelenítve a minta szerint.
 - e. Az ár legyen formázott, tartalmazza a pénznemet (Ft) is.
 - f. A platformok formázásánál adjon hozzá az osztály `platformClass` olvasható tulajdonságát is.
22. Validálja le az oldal forráskódját, amennyiben hibát vagy figyelmeztetést kap, úgy javítsa!