Az alábbi feladatok középszintű érettségi példák. A megoldáshoz szükséges fájlok a /mnt/tanulo/_INFO/forraások/html mappában találhatók. Megoldásodat e-mail-ben várom, melynek közönséges böngészővel megjeleníthetőnek kell lennie (nincs java, php,...).

1. Lepke

Készítsen weblapot a nappali és az éjjeli lepkék bemutatására a következő leírás szerint! Készítse el a *nappali.html* állományt, és módosítsa a források között megtalálható *ejjeli.html* fájlt! Az oldalak szövegét a *szoveg.txt* állományban találja. A feladat megoldásához szükséges képek: *hatter.jpg*, *k1.jpg*, *k2.jpg*, *k3.jpg*, *jel.gif*. 1. Először a *nappali.html* oldalt készítse el! Az oldal háttérszíne DarkSlateGray (#2F4F4F kódú szín).

2. A cím, "Nappali vagy éjjeli lepke?", egyes szintű címsor, fehér színű és középre igazított. A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez.

3. Az oldal váza, a mintának megfelelően egy táblázat. A táblázat 640 pont széles, középre igazított, szegély nélküli és a háttérképe a *hatter.jpg*. Annyi sort és oszlopot állítson be, hogy a kép és a szöveg elrendezése a mintának megfelelő legyen! Állítson 5-5 pontos cellatávolságot és cellamargót (a szöveg távolságát a cella szélétől)!

4. A "A nappali lepke jellemzői" alcím kettes szintű címsor. Az oldal többi karaktere az alapértelmezettnél nagyobb méretű legyen!

5. Szúrja be a két lepke képét 1 pontos kerettel (*k1.jpg* és *k2.jpg*) és a *szoveg.txt*-ből a megfelelő szövegrészeket! Az elrendezést állítsa a mintának megfelelően!

6. Gépelje be "Az éjjeli lepkék" szöveget, alakítsa linkké, amely a módosítandó állományra mutasson (*ejjeli.html*)! A link, az aktív link és a látogatott link egyformán fekete színű legyen! Az így elkészített link elé szúrja be a *jel.gif* képet úgy, hogy egy sorban legyenek!
7. Módosítsa a félig kész *ejjeli.html* állományt! Az oldal szerkezetét adó táblázat, benne a szöveg és a címek készen vannak, azokon nem kell változtatni.

8. A táblázat háttérszínét állítsa DarkSlateGray-re (#2F4F4F kódú szín) és a szöveg színét fehérre (#FFFFFF kódú)!

9. Szúrja be a lepke képét 1 pontos kerettel (*k3. jpg*), és az elrendezést állítsa a mintának megfelelően!

10. Gépelje be "A nappali lepkék" szöveget a táblázat utolsó bekezdésébe, alakítsa linkké, amely az első állományra mutasson (*nappali.html*)! A link, az aktív link és a látogatott link egyformán fehér színű legyen! Az így elkészített link elé szúrja be a *jel.gif* képet úgy, hogy egy sorban legyenek!

Minta:

nappali.html

Nappali vagy éjjeli lepke?

Az éjjeli lepke jellemzői



Az éjjeli lepkék olyan változatosak, hogy nehéz általános leírást adni róluk. Sok közülük nappal is repül. Csápjuk általában fonalas vagy fésűs és hiányzik róla a bunkó.

Többségüknek elülső és hátulsó szárnyát egy kapcsoló készülék fogja össze. Ennek felépítése többnyire olyan, hogy a hátsó szárny tövén elhelyezkedő egy vagy több akasztótüske az elülső szárnyon levő akasztóba kapaszkodik bele. A hímeknek egyetlen erőteljes, a nőstényeknek pedig számos, vékony akasztótüskéje van.

A nappali lepkék

ejjeli.html

Nappali vagy éjjeli lepke?

A nappali lepke jellemzői



A nappali lepkék felismerhetők arról, hogy napközben aktívak, általában élénk színűek, csápjuk bunkós, és nyugalomban a szárnyukat hátuk fölött összecsukva tartják.

A nappali lepkék hátsó szárnyának töve kiszélesedő, megerősített, és repülés közben alátámasztja az elülső szárnyat.



^{SS} <u>Az éjjeli lepkék</u>

A képek forrása: http://www.pwbelg.clara.net/aberrations/abs.html

2. Török dámajáték

Készítsen weblapot a *török dáma* társasjáték bemutatására a következő leírás szerint!

• Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen *dama.html*!

• Az oldal szövegét a *szoveg.txt* állományban találja.

• A feladat megoldásához szükséges képek: jatek.jpg, konyv.jpg, t1.gif és t2.gif.

A megoldás során figyeljen arra, hogy a hivatkozások más környezetben is működjenek! 1. Az oldal háttérszíne *indigo* (#4B0082 kódú szín) és a szövegszín *black* (#000000 kódú szín) kivétel, ha egy szövegegységre ettől eltérőt ad meg a feladat.

2. A cím, "Török dámajáték", egyes szintű címsor, *lightskyblue* (#87CEFA kód) színű és középre igazított. A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez legyen!

3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelő táblázattal készüljön! A táblázat 80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne *lightskyblue* (#87CEFA kódú szín).

4. A táblázat első sorában a bal oldali cellába helyezze el a *jatek.jpg* képet 1 pont vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a *szoveg.txt* állományból és a mintának megfelelően tördelje bekezdésekre!

5. A "Kétszemélyes játék" kettes szintű címsor stílusú.

6. A "Forrás: Zdzisław Nowak: A malomtól a góig" szöveget alakítsa linkké, amely a *konyv.jpg* képre mutasson!

7. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. A szabályokat felsorolással tagolja a mintának megfelelő 4 pontba!

8. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a képek az induló felállást és egy lépést mutatnak a táblán. A *t1.gif* és a *t2.gif* képállományokat szúrja be úgy egy keret nélküli táblázatba, hogy azok egymás mellett szimmetrikusan jelenjenek meg!

Minta: dama.html

Török dámajáték



3. Halma

Készítsen weblapot a *halma* társasjáték bemutatására a következő leírás szerint! Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen *halma.html*!

Az oldal szövegét a *halmaforras.txt* állományban találja.

A feladat megoldásához szükséges képek: babu.jpg, halma.gif, halmaugr.gif.

1. Az oldal háttérszíne indianred (#CD5C5C kódú szín).

2. A cím ("Halma") egyes szintű címsor legyen középre igazítva! A böngésző keretén megjelenő

cím szövege is ez legyen!

3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően táblázattal készüljön! A táblázat

80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne darksalmon (#E9967A kódú szín) legyen!

4. A táblázat első sorában a bal oldali cellába helyezze el a *babu.jpg* képet középre, 1 pont

vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a *halmaforras.txt* állományból (1–2. bekezdés)!

5. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. Kettes szintű címsor stílusú "A játék szabályai:"

szöveg. A szabályokat felsorolással tagolja!

6. Az "Ugrani is szabad" szavakat alakítsa linkké, amely a *halmaugr.gif* képre mutasson!

7. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a kép a kettő és a négy játékosú táblát

ábrázolja! A halma.gif képállományt szúrja be úgy, hogy az középen jelenjen meg!

Minta a Halma feladathoz:

Halma.html

Halma



A társas halmajátékok lényege a helycsere, amikor az indulóállásból társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére. A halma Nagy-Britanniában született, nem túl régen, úgy 1880 táján. Nagyon hamar népszerű lett

A haima Nagy-Bhtanniaban született, nem túl regen, ugy 1880 tajan. Nagyon hamar nepszerű le Európában, majd az egész világon. A halma az üldözéses játékok családjába tartozik.

A játék szabályai:

- A 10*10 mezős táblán két játékos játszhat 15-15 bábuval, vagy négy játékos, egyenként 10-10-zel.
- A kétszemélyes játéknál a tábla két szemközti sarkában, a négyszemélyes játszmában a négy sarokban állítjuk fel a bábukat vagy korongokat.
- A játék célja, hogy a játékosok (mindkét változatban) elfoglalják a sajátjukkal szemközti sarkot.
- A játékosok állapodjanak meg, hogy milyen sorrendben következnek egymás után!
- Tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra sorirányban vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciót.
- Ugrani is szabad: mind a saját, mind az ellenfél bábuját átugorhatja a "lépő-haladó bábu" (de az ellenfél bábuit nem ütheti ki).
- Az nyer, akinek elsőként sikerül elfoglalnia a szemközt fekvő sarok indulási helyzetét.





4. Az ősember

Készítsen weblapot az ősember leletek bemutatására a következő leírás szerint! Hozzon létre két állományt, amelyek neve legyen *osember.html* és *nean.html*!

Az oldalak szövegét az osforras.txt állományban találja egymás után.

A feladat megoldásához szükséges képek:

ember.jpg, neanderk.gif, rajz.jpg, bal_nyil.gif.

1. Mind a két oldal háttérszíne moccasin (#FFE4B5 kódú szín) és a szöveg színe navy (#000080 kódú szín).

2. A cím – az egyiken "Az ősember", a másikon "A neandervölgyi ember" – egyes szintű címsor legyen, középre igazítva! A böngésző keretén megjelenő cím tartalma egyezzen meg az előzőekkel!

3. Az osember.html-ben a cím után helyezze el az ember.jpg képet középre, 1 pont vastagon

keretezve! Az oldalra beillesztendő két bekezdést az *osforras.txt* állományból veheti át.

4. Az első bekezdésben az "egy fosszilis csontvázat" szavakat alakítsa linkké, amely a másik

állományra, a *nean.html*-re mutasson!

5. A mintának megfelelően középre igazítva szúrja be a *rajz.jpg* képet, majd a második bekezdést balra igazítva helyezze el az oldalon!

6. A *nean.html*-ben a címet egy 400 pont széles, középre igazított vonallal emelje ki! 7. A vonal után egy 700 pont széles, keret nélküli, középre igazított táblázatot hozzon létre!

8. A bal oldali cellába a *neanderk.gif* képet, a jobb oldaliba az *osforras.txt* utolsó bekezdését helyezze!

9. Az oldal végére, balra helyezze el a *bal_nyil.gif* képet, és alakítsa linkké, amellyel az *osember.html* lapra mehet át!

Minta Az ősember feladathoz:

osember.html

Az ősember



Amikor Ch. Darwin 1859-ben megjelentette A fajok eredete című munkáját, már tudott arról, hogy három évvel azelőtt Németországban találtak <u>egy fosszilis csontvázat</u>, amely egy jégkorszakban élt és a mai embernél "primitívebb" megjelenésű ember maradványa volt. Így a könyvében utalhatott arra, hogy az evolúció törvényszerűségei az emberre is vonatkoznak.



A XX. század első felében, a spanyolországi Altamira barlangban bukkantak rá a jégkorszakból fennmaradt első írásos ábrázolásokra. A barlang falait kiszínezett állatrajzok, bölények, vaddisznók, vadlovak festményei díszítették

nean.html

A neandervölgyi ember



300 ezer évvel ezelőtt megjelent a neandervölgyinek nevezett ember. Ebben a korban már nemcsak Afrikában éltek ősemberek, hanem a hidegebb éghajlatú északibb területeken is. Az akkori ember testének méretei, köztük például az agytérfogat, meghaladták a mai ember méreteit. A homo erectus 150-160 cm-es magasságával szemben, a 2 m-es neandervölgyi óriásnak számít.

A felhasznált képek forrása:

rajz.jpg : http://www.sulinet.hu/tart/cikk/ea/0/9424/1 neanderk.gif : http://www.people.virginia.edu/~rjh9u/neander.html ember.jpg : http://www.sulinet.hu/tart/cikk/ad/0/9231/1