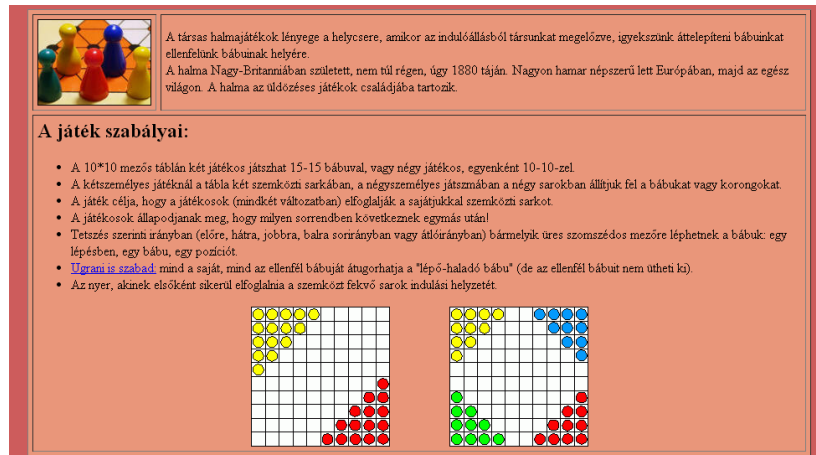
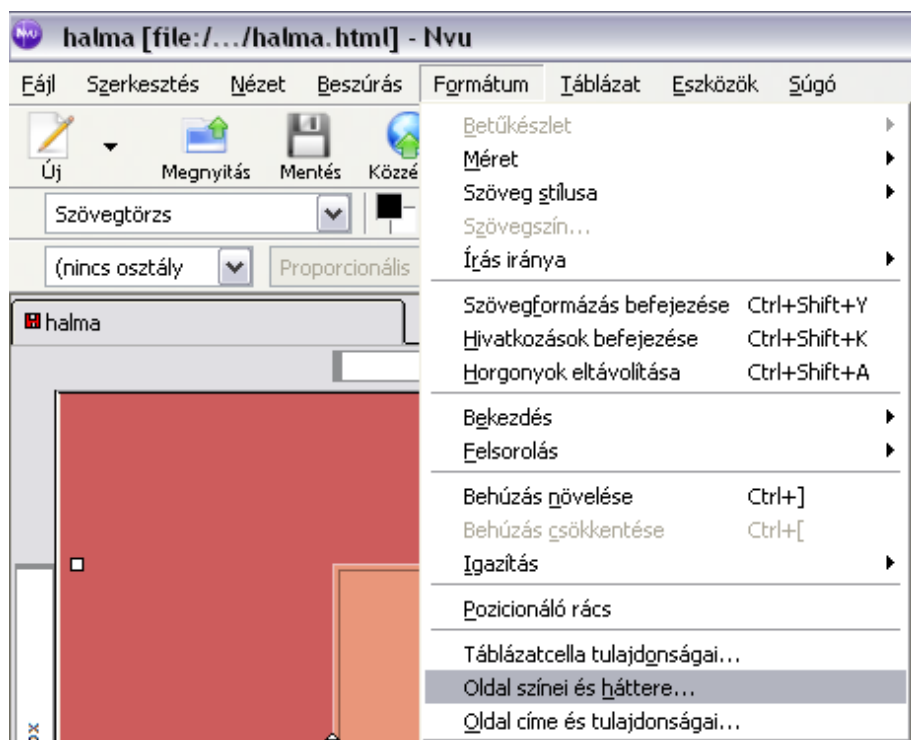


1. Töröld ki a **Dokumentumok/info8/Saját név/** mappa tartalmát!
2. **Újítsd** ki a Lomtárat is!
3. Hozz létre egy új mappát a **Dokumentumok/info8/Saját név/** mappán belül **HALMA** néven!
4. Töltsd le a **HALMA** nevű tömörített állományt, csomagold ki és a kicsomagolt **forrásfájlok** nevű mappát helyezd el a **HALMA** nevű mappádba!
5. Készíts weblapot a **halma** társasjáték bemutatására, így fog kinézni:

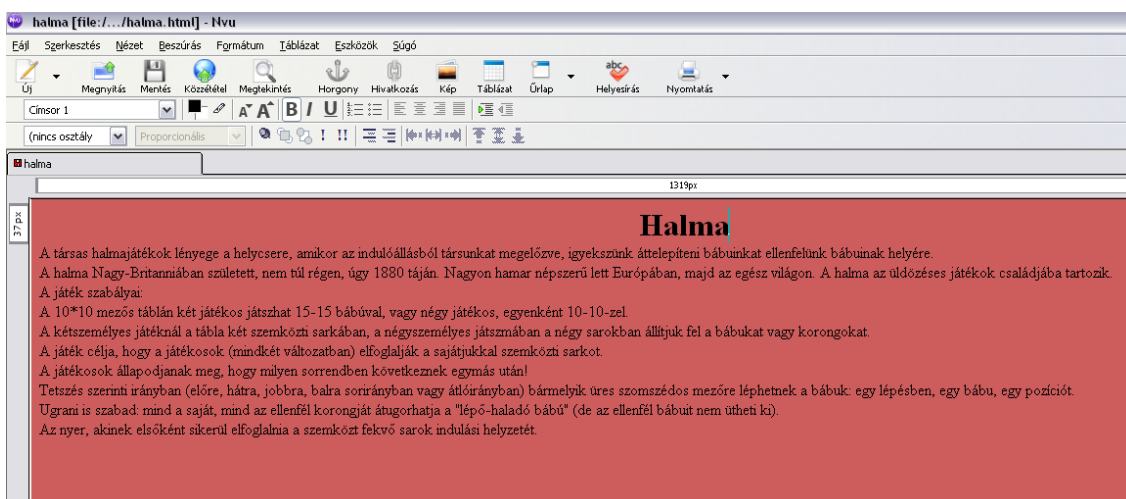
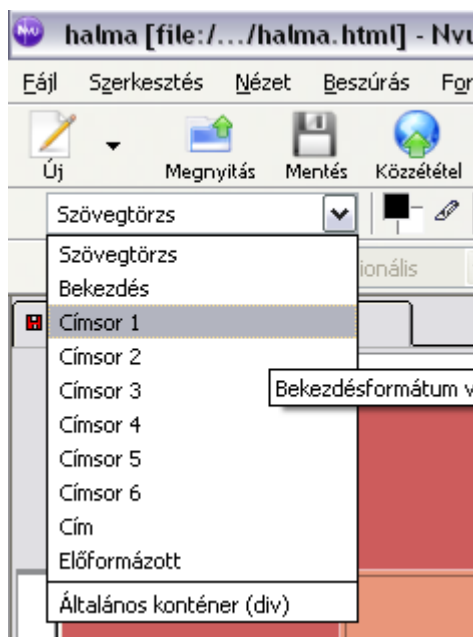


A formázás lépéseit fotók segítik. A képekről meg tudod nézni, hogy melyik menüpontban találsz a szükséges beállítást. Figyelmesen olvasd el az egyes pontokban leírtakat!

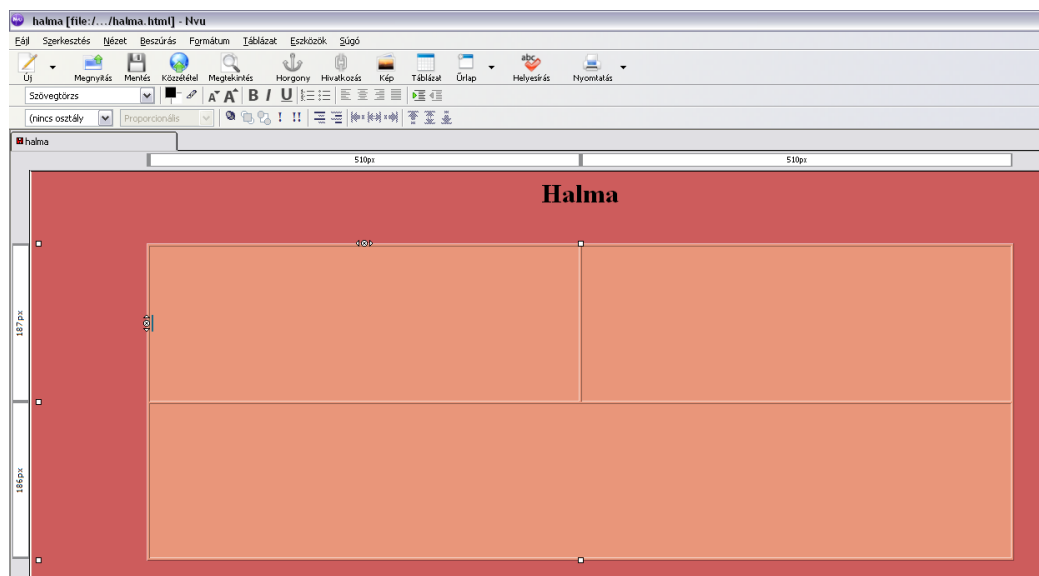
6. Nyisd meg az NVU programot és a megnyitott üres oldalt mentsd el **HALMA** nevű mappádba **halma.html** néven! (a mentés során mindkét helyre a halma szót írd!!!)
7. Nyisd meg a **forrásfájlok** nevű mappát és abban a **halmaforras.txt** nevű fájlt! Ebből a fájlból kell majd átmásolnod szövegrészeket a HTML oldalra!
8. Állítsd be az oldal háttérszínét: indianared (#CD5C5C kódú) színre!

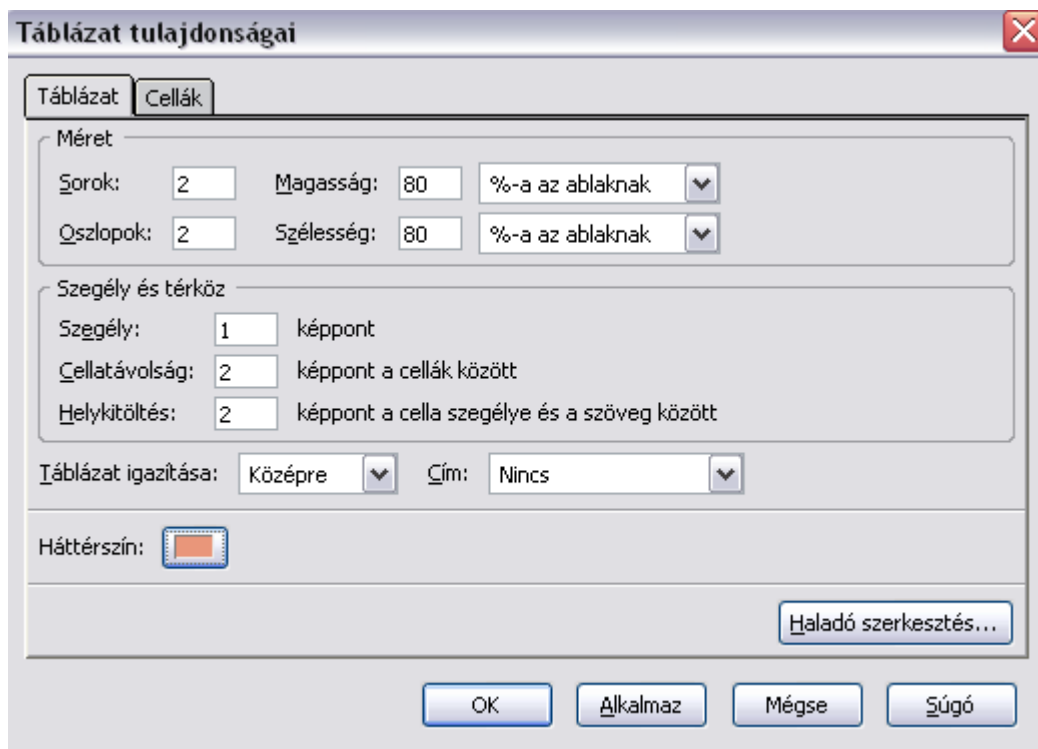


9. A cím (Halma) egyes szintű címsor legyen középre igazítva!

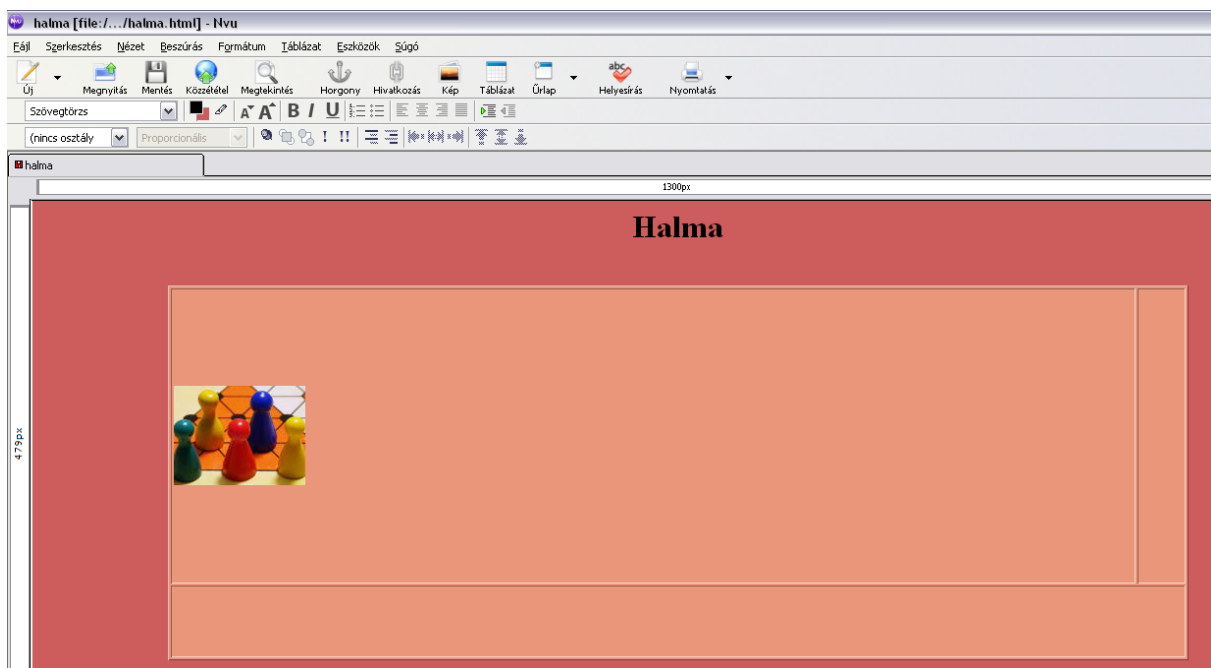


10. Az oldal többi részének váza a mintának megfelelő táblázattal készüljön! A táblázat 80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne darksalmon (#E9967A kódú szín) legyen! Az alsó sor két celláját egyesítsd!

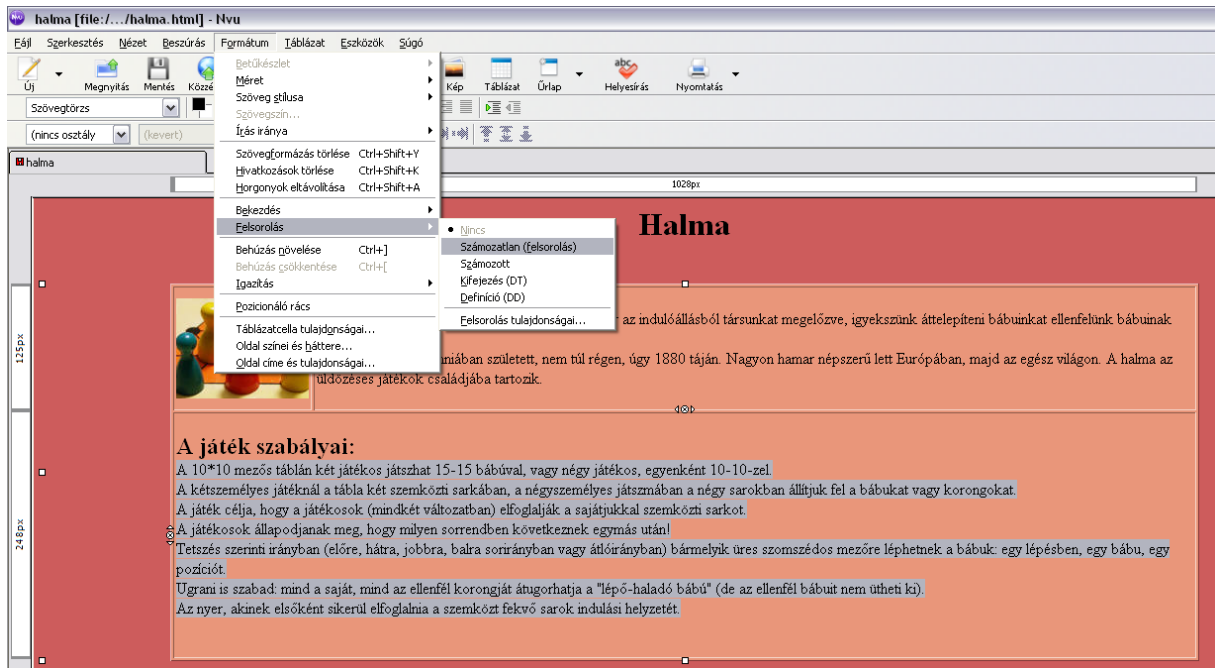




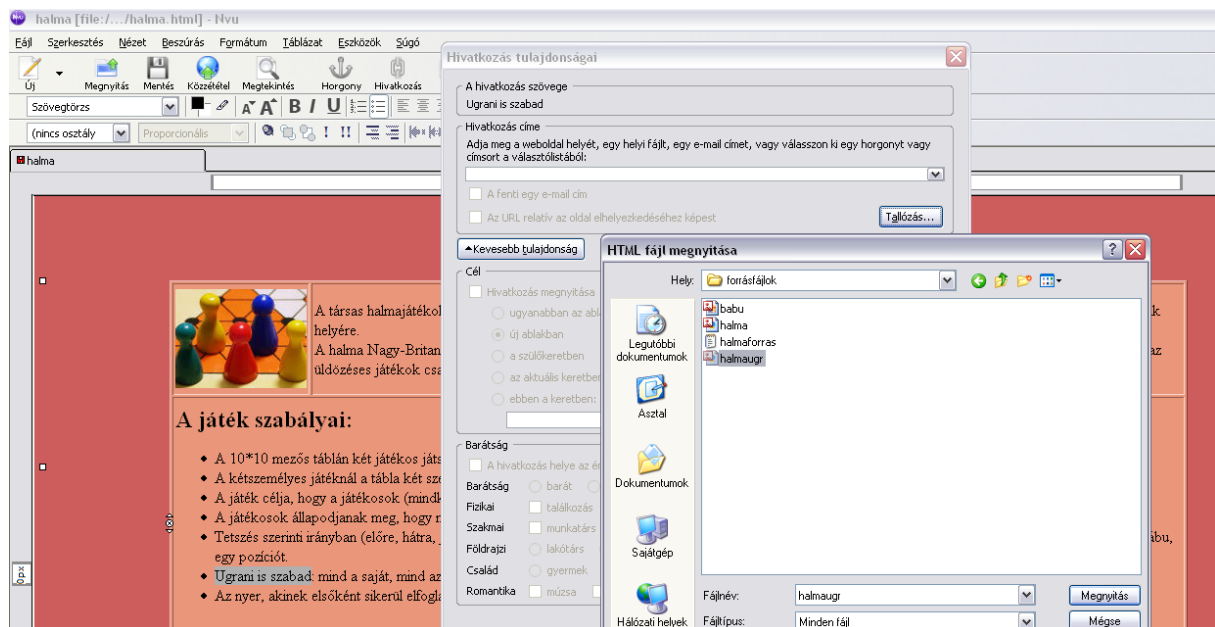
11. A táblázat első sorában helyezd el a *babu.jpg* képet középre, 1 pont vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illeszd be a megfelelő szöveget a *halmaforras.txt* nevű állományból! (1.-2. bekezdés!) A képet a beszúrás menüből indítva szúrd be! Ne zavarjon, hogy a kép beszúrása után így néz ki az oldalad!



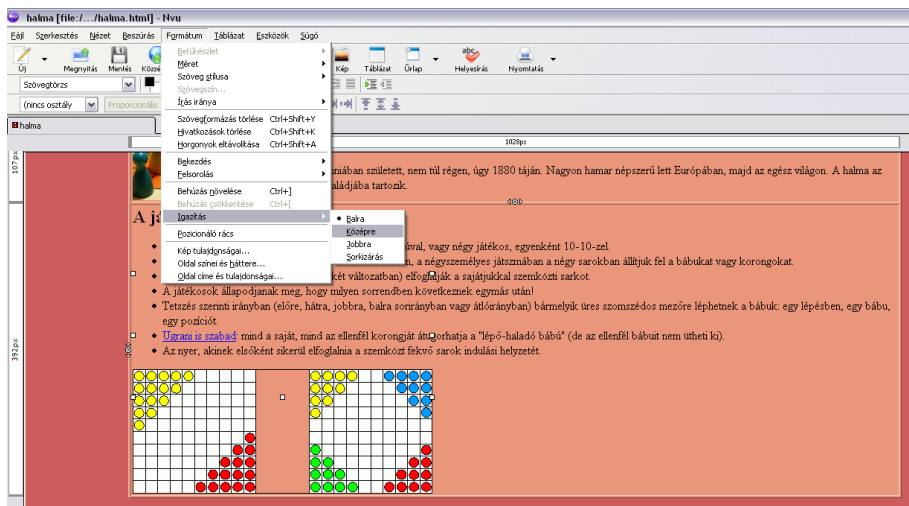
12. Az alsó összevont cellában a játék szabályai olvashatók. Kettes szintű címsor stílusú „A játék szabályai” szöveg. A szabályokat felsorolással tagold!



14. Az „Ugrani is szabad” szavakat alakítsd linkké, amely a *halmaugr.gif* képre mutasson!



15. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a kép a kettő és a négy játékosú táblát ábrázolja! A *halma.gif* képállományt szúrd be úgy, hogy az középen jelenjen meg!



Ellenőrizd le a munkádat, az 5. pont ábrája segít!

ÉRTÉKELÉS:

| | |
|---|--------|
| A háttérszín a feladatnak megfelelő | 1 pont |
| A keret cím jó | 1 pont |
| A cím egyes szintű címsor stílusú és középre igazított | 1 pont |
| Táblázat van | 1 pont |
| 80%-os a szélessége, 1 pontos a kerete | 1 pont |
| Középre igazított és a háttérszín a megadottnak megfelelő | 1 pont |

| | |
|--|----------------|
| A bal oldali cellában a <i>babu.jpg</i> kép található a megadott formázással | 1 pont |
| A jobb oldali cellában a megfelelő szöveg van | 1 pont |
| Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók | 1 pont |
| Kettes szintű címsor stílusú „A játék szabályai:” szöveg | 1 pont |
| A szabályok felsorolással szerepelnek | 1 pont |
| A <i>halma.gif</i> kép jelenik meg a szöveg alatt | 1 pont |
| A kép középen elhelyezett | 1 pont |
| Az „Ugrani is szabad” link a <i>halmaugr.gif</i> képre mutat | 1 pont |
| A link helyesen működik | 1 pont |
| Összesen: | 15 pont |