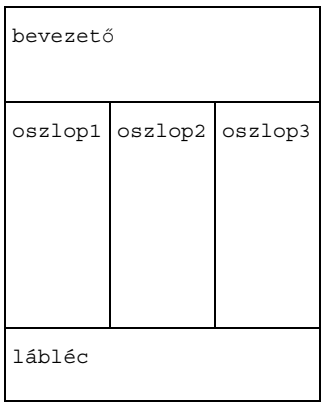
1. Dobókocka

Sok társasjáték nélkülözhetetlen része a dobókocka, illetve a többoldalú dobótest. Készítsen weblapot a minta és a leírás alapján, amely bemutatja röviden a dobókockával játszható legismertebb társasjátékokat!

A weblap szövegét a `dobforr.txt` (UTF-8 kódolású) állomány tartalmazza. A weboldal elkészítéséhez szükséges képállományok a `catan.jpg`, `gazdalkodj.jpg`, `kinevet.jpg`, `kockajatek.jpg`, `monopoly.jpg`, `riziko.jpg` és a háttérhez a `bg.png`.

A weblapot stílusok nélkül vagy stílusokkal is elkészítheti. Ha stílusokkal készíti, akkor használhatja a `dkstilus.css` stíluslapot, amelyben még további beállításokat, módosításokat kell tennie.

1. Készítse el a `dobokocka.html` állományt!
2. A weblap háttérképe a `bg.png` kép legyen! A tartalom formázáshoz három színt alkalmazzon: világoskéket (#f0f8ff kódú szín), sötétkéket (#00008b kódú szín) és sötétpiros (#dc143c kódú szín)! A weblap teljes szövege Verdana betűtípusú legyen, ahol a feladat mást nem kér!
3. Az oldalon a linkek színe minden állapotban sötétpiros és a szöveg színe sötétkék legyen!
4. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelően egy 930 képpont széles, világoskék téglalapként jelenjen meg! Az ábrán a belső szerkezet látható. Ezt táblázattal vagy a stíluslapban lévő `tartalom`, `oszlop` és `lablec` jelölők beállításával és alkalmazásával hozza létre, az alábbiak figyelembevételével:
   - a téglalap vízszintesen középre igazított legyen,
   - legyen szegély nélküli,
   - az oszlopok legyenek azonos szélességűek,
   - minden szöveges tartalom a bal és a jobb szélétől 5 képponttal beljebb jelenjen meg!



5. Az oldal forrásszövegét a `dobforr.txt` állományban találja, és onnan illessze be a weblapra! A böngésző címsorában megjelenő cím szövege: „Dobókocka” legyen!
6. Állítsa be a szöveg bekezdésekre tördelését és igazítását a mintának megfelelően!
7. A címet („***Dobókocka***”) alakítsa egyes szintű, a hét alcímet kettes szintű címsor stílusúvá a minta szerint! A cím és alcímek sötétpiros színnel jelenjenek meg! Az alcímek betűmérete 17 képpont legyen!
8. Formázza meg a szöveg elején lévő három bekezdést `small` betűméretűvé és dőlt betűstílusúvá, vagy ehhez használhatja a `bev` osztályjelölőt a stíluslapból!
9. Az első bekezdés „***dobókocka***” és „***dobótest***” szavaira alkalmazzon erős kiemelés betűstílust a minta szerint!
10. Szúrja be az alcímek elé a játékok képeit a minta szerinti helyre! A képeket formázza vagy a stíluslapban lévő `kep` osztályjelölő alkalmazásával állítsa be egységesen:
    - arányosan méretezetten 240 képpont szélességűre,
    - szegély nélkülire,
    - balról 30 képpontos margójúra!

11. Állítsa be, hogy ha az egeret a képre mozgatjuk a böngészőben, akkor magyarázó szöveg jelenjen meg a buborékságóban! Ehhez a kép megjelenítéséért felelős taget egészítse ki a title="..." paraméterrel, amelynek szövege a játék neve legyen!
12. A láblécben, a „***Forrás:***" alcím elé illesszen be egy 80% szélességű vízszintes vonalat középre!
13. A forrásmegjelölést alakítsa linkké, amely a megadott címre mutasson!

30 pont

Minta:

Dobókocka

*A **dobókocka** vagy **dobótest** egy véletlenszám-generátorként használt poliéder. A dobókocka lapjait megkülönböztetik egymástól, például számokkal, színekkel vagy mintával. Olyan társasjátékok gyakori tartozéka, amelyekben a véletlennek fontos szerepe van: a dobókocka kellő erejű eldobása után ideális esetben mindegyik lap azonos valószínűséggel kerül felülre.*

A dobótestek legismertebb és leggyakoribb fajtája a kocka. A hagyományos dobókocka lapjain 1-től 6-ig pöttyök szerepelnek úgy, hogy a szemben lévő lapokon lévő pöttyök számainak összege mindig hét.

A szerepjátékokban ismertek például a 4 (tetraéder), 8 (oktaéder), 10 (pentagonális antidipiramis), 12 (dodekaéder), 20 (ikozaéder), 30 (rombtriakontaéder), 100 oldalú dobótestek is. A tetra-, hexa-, dodeka- és ikozaéderek szabályos testek.



Kockajáték

Az ókori Európában közkedvelt jóslási forma és szerencsejáték volt a kockavetés. Ezt két kockával, egy pohár segítségével játszották, és az eredményre fogadást kötöttek, vagy misztikus jelentést tulajdonítottak neki.

Ebből alakult ki a napjainkban a kaszinókban játszott kockajáték és a kockapóker, a póker egyszerűbb változata.



Monopoly

A Monopoly társasjáték; elődjét Charles Darrow találta fel 1935-ben. Az eredeti játéktábla, amelyet az USA-ban és a világbajnokságon is használnak, Atlantic City várost ábrázolja. A játékot 37 nyelven jelentették meg, többek között magyarul is, és több mint 250 millió példányban került el 103 országba.A játék lényege területeket és épületeket venni, eladni vagy bérelni egészen addig, [...]



Catan telepesei

A Catan telepesei egy többszemélyes táblás stratégiai játék, melyet Klaus Teuber talált ki. A játékot először Németországban a Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. adta ki 1995-ben Die Siedler von Catan néven. A Catan telepesei világszerte elterjedt, már huszonöt nyelvre lefordították. 1995-ben megszerezte Németországban a Spiel des Jahres (Az év játéka) címet. 1996-ban az Egyesült Államokban [...]



Gazdálkodj okosan!

A Gazdálkodj okosan! 1966-ban készült. A tervezés és kivitelezés feladatát a Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó Minerva osztálya kapta meg. Jelentős eltérés a Monopolytól, hogy míg a Monopolyban azzal tehetünk szert előnyre, hogy a többi játékost [...]



Ki nevet a végén?

A Ki nevet a végén? (a 60-as és a 70-es években Kocog és kidob néven is forgalmazták Magyarországon) egy táblás, kockadobásos társasjáték, elsősorban kisebb gyerekek részére, azóta számtalan különféle kiadásban és néven megjelent, gyakran Ludo, vagy egyéb fantázianeveken. A játék legismertebb neve, a "Ki nevet a végén?" egy szólásra utal: "Az nevet legjobban, aki utoljára nevet." [...]



Rizikó

A Rizikó társasjáték, klasszikus stratégiai társasjátékban a 2-6 játékos titkos katonai küldetést próbál végrehajtani, melynek célja a területek elfoglalása. A játékterep hat kontinensre, azon belül 42 körzetre van felosztva, amelyek közül néhány stratégiai előretolt állás. A területek védelme csak figyelmes tervezés után lehet sikeres. A súlyos vereségek fontos körzetek, vagy akár kontinensek elvesztését jelentik. A [...]

Forrás:

http://www.gyerekjatekokrol.hu/cimke/dobokocka/