



Válaszoljon a kérdésekre, illetve oldja meg az alábbi feladatokat! A rendelkezésre álló idő 90 perc. A forrásállományokat letisztázva az „L:\sajátnév\” könyvtárba mentse el! Értékelés: 0-20: 1, 21-25: 2, 26-30: 3, 31-35: 4, 36-40: 5.

Kérdések:

1. Milyen hátrányait tudja megnevezni a soron belüli eseménykezelésnek? (2 p.)

2. Írjon le legalább háromféle módszert, amivel egy bekezdés háttérének színét kékre lehet állítani! (3 p.)

3. Mire jó a HTTP feltételes GET metódusa? (3 p.)

Feladatok:

4. Készítsen HTML5 weboldalt Akasztófa játékhoz az alábbi képernyőfotónak megfelelően! Induljon ki a `txt` fájl tartalmából!
 - Az „Akasztófa játék” legyen első, az „Áttekintés” és „Kialakulása” második szintű címsorok! A folyó szöveget helyezze el bekezdésekben!
 - Az oldal alján helyezzen el egy űrlapot,
 - amin megjelöli (keretezi) a vezérlők egy halmazát!
 - Ennek a halmaznak a felirata legyen „Szólások, közmondások”!
 - A feladvány és az abból már eltalált betűk jelenjenek meg egy bekezdésben,
 - aminek végén kezdetben megjeleníti a `60px-Hangman-0.png` képet.
 - A „Felhasználható betűk” legyen a
 - legördülő lista címkéje! (8 p.)

5. A weboldalt egészítse ki CSS stíluslappal!

- Az oldal összes szövegét szedje *Linux Libertine* karakterkészlettel! Ennek hiányában próbálkozzon sorban a *Georgia*, *Times* fontokkal, de ha „minden kötél szakad”, használjon bármilyen talpas betűkészletet!
- A címsorok bekezdéseit húzza alá 1 képpont vastagságú, folytonos, világosszürke vonallal!
- Az első szintű címsor betűmérete legyen az alapértelmezett méret 1,8-szerese, a második szintűé pedig 1,5-szerese!
- A bekezdések legyenek sorkizártak, és
- automatikusan válassza el a böngésző a szavakat!
- Az akasztófa képét lebegtesse jobbra!
- A feladvány betűinek közét növelje meg 1 képponttal,
- és a betűk legyenek félkövérek! (8 p.)

6. Készítsen JavaScript programot, hogy a játék játszhatóvá váljék! A lehetséges feladványok, melyek közül véletlenszerűen válasszon egyet: „A harag rossz tanácsadó” (ez látszik a képernyőfotón is), „Jó pap holtig tanul”, „Ajándék lónak ne nézd a fogát!”, „Bort iszik és vizet prédikál”, „Nyugalom a hosszú élet titka”.

A feladványból kezdetben csak a szóközök és különféle írásjelek (pont, vessző, stb.) jelennek meg, a betűk helyén hangosköz () karakter áll. A játékos a „Felhasználható betűk” listájából választhat egy jelet. Ezek kezdetben az abc kisbetűi, beleértve az ékezetes betűket is. A „Próbáljuk meg!” gombra kattintást követően, ha a feladvány tartalmazza akár kis-, akár nagybetűs alakban ezt a betűt, akkor az minden előfordulás helyén megjelenik a feladványban. Ha viszont abban ilyen betű nem szerepel, akkor a képet le kell cserélnie a sorban következőre (60px-*Hangman-1.png*, 60px-*Hangman-2.png*, ..., 60px-*Hangman-6.png*). Találattól függetlenül, az utoljára választott betűnek be kell kerülnie a „Már felhasznált betűk” listájába, illetve el kell tűnnie a legördülő listából is!

A játék vagy úgy ér véget, hogy a játékos megadta a feladvány összes hiányzó karakterét, vagy 6 hibát vétett (feladványban nem szereplő betűt választott). Az eredményről tájékoztassa a játékost egy felugró ablakban, majd indítsa újra a játékot! (13 p.)

7. Oldjon meg minden feladatot jQuery segítségével, amit csak lehet! (3 p.)

Akasztófa játék

Az akasztófa játékot papír és ceruza segítségével két vagy több játékos játszhatja. Az egyik játékos gondol egy szóra, és a másik játékos megpróbálja kitalálni a szót a szóban szereplő betűk kitalálásával.

Áttekintés

A kitalálandó szót a szóban szereplő betűk számával megegyező számú és elrendezésű vízszintes vonal reprezentálja. A találgató játékos javasol egy betűt, mely ha szerepel a kitalálandó szóban, a betű helyének megfelelő vonalakra ráírásra kerül. Amennyiben a betű nem szerepel a kitalálandó szóban, úgy egy stilizált akasztófa egy része kerül lerajzolásra.

A játék akkor ér véget, ha az akasztófa (és a benne lévő emberalak) teljes egészében megformálásra kerül, vagy kérdező az összes betűt kitalálja. A játék végét jelentő stilizált ábra megjelenésében eltérő lehet: egyes esetekben az akasztófa áll 7-10 vagy több vonalból, valamint az emberalak is hasonló mennyiségű vonalból. Nehezítésnek számít, ha ennél kevesebb elemből állnak a részek, könnyítésnek, ha több elemből. Az is könnyítés, ha a feladvány szófaját vagy témáját tekintve a feladó segítséget ad.

Egyes esetekben az akasztófa mint szimbólum alkalmazása a társadalmi megítélése miatt nem helyénvaló, így helyettesíteni szokták más ábrákkal, de a játék lényegét tekintve ugyanaz marad.

Kialakulása

A játék eredete tisztázatlan. Egyes források a viktoriánus Angliát jelölik meg eredetként. A játékot Alice Bertha Gomme *Tradicionális játékok* című, 1894-ben megjelent könyve is említi „Madarak, állatok és halak” néven.

Szólások, közmondások

A _a_a_ _ _ _ _ _a_ _ _a_ _

Már felhasznált betűk: a

Felhasználható betűk:

1