

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 1. Darts

A darts az egyik legnépszerűbb sport, és remek kikapcsolódás is. Sok helyen lehet gyakorolni, játszani. A következő dokumentummal ezt a játékot mutatjuk be.

A játék bemutatásához szükséges fájlok a következők: *keret.jpg*, *menu.png*, *baldart.jpg*, *dart.jpg*, *eszkozok.txt*, *jatekok.txt*, *tortenet.txt*, *versenyszab.pdf*.

A feladat során 4 weblapot kell készíteni a leírás és a minták alapján. Mindegyik oldal tetején ugyanaz a kép és keret jelenjen meg!

Az oldalak tetején megjelenő rész elkészítése:

1. A *baldart.jpg* állomány tükrözésével készítse el a *jobbdart.jpg* állományt!
2. Az egységes fejléc elkészítéséhez a *keret.jpg* képet igazítsa középre, szélességét állítsa 800 pontra!
3. Az elkészített *baldart.jpg* és *jobbdart.jpg* képet illessze be a keretkép alá: bal oldalra a *baldart.jpg*, jobb oldalra a *jobbdart.jpg* képet! A két kép egymás mellett, szimmetrikusan, középen helyezkedjen el!
4. A weboldalak háttérszíne egységesen világos drapp színű, #E7D9B6 kódú legyen! A betűszín legyen piros színű, #CC0000 kódú!



Menüpontok elkészítése:

5. A *menu.png* másolásával és tükrözésével készítse el a bekezdés melletti keretet! A segédvonalak meghosszabbításával különítse el a mezőket egymástól!
6. A felső és a harmadik sor háttérszínét állítsa sötétzöld, RGB (14, 88, 29) kódú színűre! A második és negyedik sor, illetve a menü melletti rész háttérszíne egyezzen meg az egységes háttérszínnel, RGB (231, 217, 182)!
7. A betűk színét állítsa a sötétzöld háttérnél a másik háttérszínre és fordítva! A keret széle és a menüpontokat elválasztó egyenesek legyenek piros színűek, RGB (204, 0, 0) kódúak!
8. A minta szerinti szövegeket készítse el Times New Roman vagy Nimbus Roman betűtípussal, 22 pontos mérettel és félkövér stílussal!
9. Vágja szét külön állományokba az egyes menüpontokat. „A darts története” részt mentse *menu1.png* néven; a „Játékok” részt *menu2.png*; a „Szabályok” részt *menu3.png*; az „Eszközők” részt pedig *menu4.png* néven!



Weboldalak elkészítése:

10. Hozzon létre az egységes fejléccel egy *darts.html* lapot! Erre a lapra kell a menüpontokat elhelyezni! A menüpontokat tartalmazó állományokat az elkészült fejrész alá, középre helyezze el!

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

11. Készítsen mindegyik képre hivatkozást! A *menu1.png* képre kattintva a *tortenet.html* lapot, a *menu2.png* képre kattintva a *jatekok.html* lapot, a *menu4.png*-re kattintva pedig az *eszkozok.html* lapot nyissa meg! A *menu3.png* képre kattintva a versenyszabályzatot bemutató *versenyszab.pdf* állomány jelenjen meg! (Amennyiben nem készítette el a menü képeket, használja a *potmenu.png* állományt!)
12. A darts történetét bemutató *tortenet.html* oldal tetejére helyezze el az egységes keretet! A *keret.jpg* képre kattintva a *darts.html* oldalt mutassa a böngésző! (Ezt a további oldalaknál is állítsa be!)
13. Az elkészült fejrész alá írja be a „A JÁTÉK TÖRTÉNETE” szöveget. Ezt helyezze középre, és állítson be egyes szintű címsor stílust!
14. A darts történetét bemutató szöveget másolja be a *tortenet.txt* fájlból! A beillesztett szövegben „!!” jelöli a bekezdéseket. Tördelje ezek szerint a szöveget, és törölje a „!!” jeleket! A szöveg legyen sorkizárt!
15. A *jatekok.html* oldalon az elkészített fejrész alá középre igazítottan, egyes szintű címsor stílussal formázza „DARTS JÁTÉKOK” szöveget!
16. Ez alá – a mintának megfelelően – illessze be a *jatekok.txt* fájl tartalmát az oldalra! A legkedveltebb játékok neveit tagolja felsorolással, és emelje ki félkövér stílussal! A felsorolás után húzzon egy 2 pont vastag, 90% széles sötétzöld, #0E581D színű vonalat, amit igazítson középre!
17. A játékok nevét formázza hármasszintű címsor stílussal!
18. Az *eszkozok.html* lapon az elkészített keret alá a html kódba illessze be az *eszkozok.txt* fájlban lévő kódrészletet! (A kódrészlet egy táblázat és a benne lévő szöveg leírását tartalmazza.)
19. A *dart.jpg* képet szűrje be a "Soft szakág esetén" szöveg fölé!
20. Írja be a beszúrt táblázat alá új bekezdésbe a „Forrás: Magyar Darts Szövetség honlapja [www.darts.hu](http://www.darts.hu)” szöveget! A szöveget igazítsa középre, és betűméretét csökkentse!

**30 pont**

Minta a Darts feladathoz:



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



## A JÁTÉK TÖRTÉNETE

A legenda szerint néhány száz évvel ezelőtt egy átfázott angol íjász elhatározta, hogy kellemesebb módot választ a gyakorlásra a téli hónapokban. Letette íját, levágott a nyílvevőjéből, és elvonult a közeli pub kellemes melegébe és kényelmébe, ahol ügyességét úgy gyakorolta, hogy a lerövidített nyílvevőket a falra akasztott farönkszeletbe dobta. Mellé állt egy másik íjász, aki megpróbált az előzőnél jobb eredményt elérni, és ezzel megszületett a vetélkedés, a játék, a sport. Az első írásos feljegyzések között szerepel, hogy az azincourt-i csata idején 1415-ben az angol íjászok, valamint 1620-ban az első angol kivándorlók az Újvilág felé hajózva a Mayflower fedélzetén a DARTS valamely formáját játszották.

A kezdeti időszakban a sport a brit civilizációval érintett területeken terjedt el. A ma érvényes szabályzatok alapját képező versenyszisztémát első alkalommal - mint annyi más sportnál - Nagy-Britanniában dolgozták ki a XIX. század végén, és



## DARTS JÁTÉKOK

A darts játéknak két ágazata van: a steel és a soft. Mindkettőben a versenyek fő száma az 501-es játék dupla kiszállóval. Természetesen a darts játékok száma szinte végtelen. Néhány a legkedveltebb játékok közül:

- 301
- Cricket
- Shanghai
- 301 patches

---

### 501 dupla kiszállóval

A játékosok 501 ponttól indulnak, és minden dobással csökkentik ezt az értéket. A cél, hogy végül elérjék a nulla pontot. A nehezítés abban áll, hogy az utolsó dobásnak, amivel épp elérik a nulla pontot, duplán kell lennie!

301



## A Dartstábla

Minden darts tábla, ami steel darts versenyeken használható, a következőképpen nézzen ki:

- rost típusú
- 1-20-ig terjedő szektorokra felosztott
- belső központi gyűrű (Bull eyes), ami 50 pontot ér
- külső központi gyűrű (Bull), ami 25 pontot ér
- külső gyűrű (dupla), ami a szektor kétszeresének megfelelő értéket adja
- belső gyűrű (tripla), ami a szektor háromszorosának megfelelő értéket adja