

REVERSI

Készítsen weblapot a logikai játékok közé tartozó reversi társasjáték bemutatására!

- Az elkészítendő két állomány neve legyen **reversi.html** és **valasz.html**!
- Minden oldal azonos szerkezetű és színvilágú legyen, az oldalakat a leírás és a minta szerint készítse el!
- A feladat megoldásához szükséges forrásszöveg és képek: **szabforr.txt**, **fejlec.png**, **skorong.png**, **vkorong.png** és **hatter.png**.

1. Az oldal hátterét a **hatter.png** állomány pepita ismétlődő mintázata adja.
2. A szöveg színe sötétzöld (#313C29 kódú szín), a linkek színe mindhárom állapotban fűzöld (#087929 kódú szín) legyen!
3. A böngésző keretén a „Reversi” cím jelenjen meg!
4. A tartalom mindkét oldalon egy-egy táblázatban helyezkedik el, a táblázat tulajdonságai:
 - egyetlen cellából áll,
 - a szélesség 800 képpont,
 - a háttérszín világoszöld (#DEEBDE kódú szín),
 - a szegély mérete és a cellaköz 0 képpont,
 - a cellamargó 4 képpont,
 - a táblázat az oldal közepén jelenik meg.
5. A felső íves terület kialakításához a táblázat elé szúrja be, majd igazítsa vízszintesen középre a **fejlec.png** képet!
6. A **reversi.html** oldal szövegét másolja a táblázatba a **szabforr.txt** állományból!
7. Állítsa be az igazításokat a minta alapján! A „Reversi szabályok” első szintű címsor, a többi alcím második szintű címsor stílusú legyen!
8. Az első bekezdés utáni játéktábla egy 8×8-as táblázat, amelynek a háttere fehér színű. A cellák mérete 50×50 képpont.
9. A mintán látható cellákba szúrja be a korongok rajzát az **skorong.png** és **vkorong.png** állományokból!
10. A „Válasz” szót igazítsa jobbra és alakítsa hivatkozássá! A link a **valasz.html** állományra mutasson!
11. A **valasz.html** az előző állomány beállításait tartalmazza. A címet módosítsa az „Első lépés utáni állás” szövegre!
12. Az oldal csak a játéktáblát és egy visszahivatkozást tartalmazzon a **reversi.html**-re! A táblát módosítsa egy lehetséges lépésnek megfelelően!

Minta:

Reversi szabályok

A játékot ketten játsszák 8x8-as négyzetrácsos táblán. A táblán a közösen használt bábuk praktikusan korong alakúak, amelyeknek két eltérő színű oldala van. Kezdetkor a tábla közepén X alakban két-két korong van elhelyezve mindkét szinből.

			●	●			
			●	●			

A játékosok felváltva tesznek le újabb korongokat üres mezőre úgy, hogy a saját színük mutat felfelé és a másiké alulra kerül. Ha világos teszi meg a kezdő lépést, akkor mi lesz utána az állás?

[Válasz](#)

A játék célja

A játékosok célja, hogy a játék végére minél több saját színű korongjuk legyen a táblán.

A játék menete

A játék lényege, hogy a lépés befejezéseként az ellenfél ollóba fogott, azaz két oldalról (vizszintesen, függőlegesen vagy átlósan)