

Bástya

A sakkozás tanulásának első lépése a bábuk megismerése. Készítsen weblapot a bástya sakkbábu bemutatására a következő leírás és minta szerint!

Az elkészítendő két állomány *sakk.html* és *valasz.html* legyen! Az oldalak szövegét a *basty_a_forras.txt* állományban találja. A mintán látható sakktábla két sorának html-kódja az *alap.html* állományban van.

A feladat megoldásához szükséges képek: *nyil300.gif*, *sbastya.png*, *vbastya.png*, *skiraly.png*, *vkiraly.png*, *sfuto.png*, *shuszar.png* és *sgyalog.png*. A képek használata során ügyeljen arra, hogy azok a vizsgakönyvtár áthelyezése után is helyesen jelenjenek meg!

1. Az elkészítendő két lapon az oldal tulajdonságai azonosak. A háttérszín szürkés-kék (#CED5E0 kódú szín), és a linkek színe mind a három állapotban piros (#FF0000 kódú szín) legyen!
2. A tartalom mindkét oldalon egy 800 pont szélességű, középre igazított, fehér háttérszínű táblázatban helyezkedjen el!
3. Először a *sakk.html* oldalt készítse el! A böngésző keretén megjelenő cím „Bástya” legyen!
4. A minta szerinti szöveget a *basty_a_forras.txt* állományból másolja át!
5. Az oldal címét, „**A Bástya**”-t alakítsa egyes szintű címsor stílusúvá! A szöveg legyen középre igazított!
6. A cím elé szúrja be az *sbastya.png* képet eredeti méretében! A kép mellett vízszintesen 15 pontnyi hely maradjon üresen!
7. A cím alatt és fölött egy-egy középre igazított, 400 pont széles, vízszintes vonal jelenjen meg!
8. Az első bekezdés után a minta szerinti sakktáblát hozza létre! Ehhez használja fel az *alap.html* állományban található táblázat kódját! A kód a sakktábla két sorának cellaformázási beállításait tartalmazza. Egészítse ki a szükséges sorokkal, és az így létrehozott táblázat tulajdonságait az alábbiaknak megfelelően állítsa be:
 - a. A táblázat szegély nélkül és vízszintesen középen jelenjen meg!
 - b. A háttérszíne szürkés-kék (#CED5E0 kódú szín) legyen!
 - c. A cellák tartalma vízszintesen középen jelenjen meg!
 - d. A cellamargó 2 képpont és a cellatávolság 1 képpont legyen!
9. Készítse el az első oszlopban, illetve az utolsó sorban a sakktábla mezőinek számozását, és – ahol szükséges – a cella hátterét változtassa meg!
10. Helyezze el a táblán a minta szerinti felállást!

Sakkbábu	Állománynév	Mező
világos bástya	<i>vbastya.png</i>	c6
világos király	<i>vkiraly.png</i>	h1
sötét huszár	<i>shuszar.png</i>	c1
sötét gyalog	<i>sgyalog.png</i>	d6
sötét futó	<i>sfuto.png</i>	d7
sötét gyalog	<i>sgyalog.png</i>	f6
sötét király	<i>skiraly.png</i>	h8

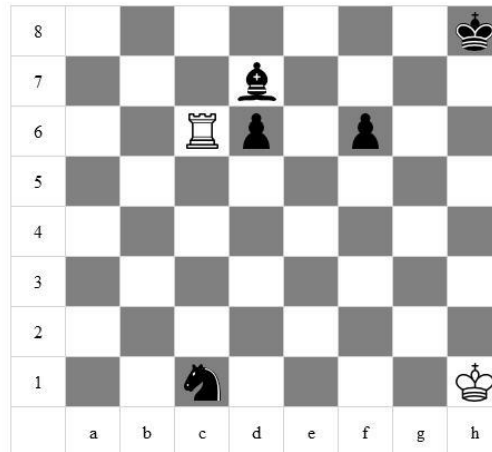
11. Állítsa a sakktábla alatti felirat és a hivatkozás igazítását a mintának megfelelően! A hivatkozás mutasson az elkészítendő *valasz.html* állományra!
12. Készítse el a másik oldalt (a *valasz.html* állományt) az előző oldal beállításainak megfelelően! A böngésző keretén megjelenő cím legyen „Válasz”!
13. Az oldal szövegét a *bastya_forras.txt* állományból másolja át! A bekezdéseket hozza létre a mintának megfelelően! Itt is jelenjen meg a sakktábla!
14. A „**Kérdés:**” és a „**Válasz:**” felirat hármas szintű címsor stílusú legyen!
15. Képszerkesztő program segítségével a *nyil300.gif* képet arányosan kicsinyítse le 50 képpont szélességűre, és mentse *nyil.gif* néven! Ügyeljen arra, hogy a kép a mintának megfelelő megjelenésű legyen!
16. Szúrja be a táblázat alá a kicsinyített nyíl képét, a *nyil.gif* állományt! A kép helyettesítő szövege „Vissza” legyen! A kép megfelelő kódját egészítse ki a következő paraméterrel, amely az előző oldalra való visszatérést biztosítja: `onClick="javascript:history.back()"`

Minta a Bástya feladathoz:



A Bástya

A kezdőállásban két bástya található a figurák seregében. A sarkokban helyezkednek el, akár egy vár tornyai. Olykor toronynak is nevezik őket, de a pontosabb nevük bástya. A bástyák a vízszintes sorokat és a függőleges vonalakat tartják birtokban.



Mely figurákat ütheti a világos bástya?

[Válasz](#)

Bárhol áll a bástya, szabad sorok és vonalak esetén, mindig 14 mezőt tart támadásban. Sem saját, sem idegen bábut nem léphet át, az ellenséges bábut viszont kiütheti. A bástyáknak nincs különleges szerepük a játszma kezdeti szakaszában. A középjátékban döntően hatnak a nyílt vonalakon, teljes erejük a végjátékban jut érvényre.

A bástya a vezéren kívül az egyetlen tiszt, amely az ellenfelet a király segítségével meg tudja matolni.

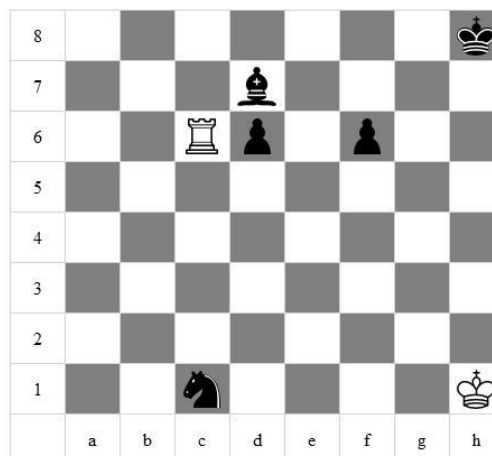
sakk.html

Kérdés:

Mely figurákat ütheti a világos bástya?

Válasz:

A bástya ütheti a d6 gyalogot, vagy a c1 huszárt.



valasz.html