

3. Török dámajáték

Készítsen weblapot a *török dáma* társasjáték bemutatására a következő leírás szerint!

- Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen *dama.html*!
- Az oldal szövegét a *szoveg.txt* állományban találja.
- A feladat megoldásához szükséges képek: *jatek.jpg*, *konyv.jpg*, *t1.gif* és *t2.gif*.

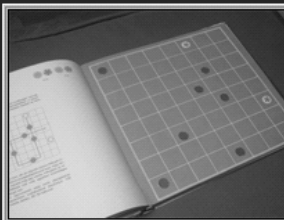
A megoldás során figyeljen arra, hogy a hivatkozások más környezetben is működjenek!

1. Az oldal háttérszíne *indigo* (#4B0082 kódú szín) és a szövegszín *black* (#000000 kódú szín) kivétel, ha egy szövegegységre ettől eltérőt ad meg a feladat.
2. A cím, „Török dámajáték”, egyes szintű címsor, *lightskyblue* (#87CEFA kód) színű és középre igazított. A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez legyen!
3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelő táblázattal készüljön! A táblázat 80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne *lightskyblue* (#87CEFA kódú szín).
4. A táblázat első sorában a bal oldali cellába helyezze el a *jatek.jpg* képet 1 pont vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a *szoveg.txt* állományból és a mintának megfelelően tördelje bekezdésekre!
5. A „Kétszemélyes játék” kettes szintű címsor stílusú.
6. A „Forrás: Zdzisław Nowak: A malomtól a góig” szöveget alakítsa linkké, amely a *konyv.jpg* képre mutasson!
7. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. A szabályokat felsorolással tagolja a mintának megfelelő 4 pontba!
8. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a képek az induló felállást és egy lépést mutatnak a táblán. A *t1.gif* és a *t2.gif* képállományokat szűrje be úgy egy keret nélküli táblázatba, hogy azok egymás mellett szimmetrikusan jelenjenek meg!

15 pont

Minta: *dama.html*

Török dámajáték



Kétszemélyes játék

A dámajáték világszerte ismert változatai közül az egyik legérdekesebb és legizotikusabb a török dámajáték. Ehhez olyan táblát használnak, amely 64 azonos színű mezőből áll (nem hagyományos fekete-fehér beosztású). A bábuk menetmódja is más, mint a többi dámajáték-változatban, ami lényegesen megváltoztatja a lejátszás módját és taktikáját. Forrás: [Zdzisław Nowak: A malomtól a góig](#)

- Mindkét játékosnak tizenhat bábuja van, amelyeket két-két sorban kell felállítani, de úgy, hogy a tábla két legszélső sora üresen maradjon. A játék célja egyébként ugyanaz, mint a többi dámajátéké: az ellenfél bábuinak kiütése vagy beszorítása.
 - A török dámajátékban nem szabad átlósan lépni, csak előre vagy oldalirányban. Az útésre a nemzetközi dámajáték szabályai érvényesek, azzal a különbséggel, hogy ütni is csak vízszintesen vagy függőlegesen szabad.
 - A tábla utolsó sorában a bábuk vezíre változnak. (Ugyanolyan kiváltságai vannak, mint a nemzetközi dámajátékban a dámának. A vezír egy lehetséges lépését az ábra mutatja.)
 - Az nyer, aki az ellenfél összes bábuját kiüti, illetve mozgásképtelenné teszi, vagy akinek maradt még egy vezíre, miközben az ellenfélének már csak egyetlen közönséges bábuja van.
- Az úgynevezett nagy török dámajátékot ugyanilyen szabályokkal játszhatjuk 100 mezős táblán, 30-30 bábuval.

