A számítógépes játékok története

Ebben a feladatban a számítógépes játékok történetéhez kapcsolódóan kell négy weblapot létrehoznia. A feladatban a weboldalakon kívül az azokon szereplő képeket is elő kell készítenie. Az oldalakhoz használja fel a megadott mintát, illetve forrásként az UTF-8 kódolású **szoveg.txt**, a **c64.png**, a **gameboy.png**, a **pong.png**, a **pongdoboz.png** és a **spacewar.png** állományokat!

A képek és a hivatkozások csak relatív útvonalmegadás esetén fogadhatók el.

1. A weboldalak tetején menüként a mintán is látható képek szolgálnak. A g**ameboy.png**, a **pong.png** és a **spacewar.png** állományokat méretezze át úgy, hogy azok mindegyike – az oldalarányok megtartása mellett – pontosan 200 képpont magasságú legyen! Az így létrehozott képeket mentse rendre **kicsigame.png**, **kicsipong.png** és **kicsispace.png** néven! (Amennyiben nem tudja elkészíteni a képeket, a későbbi feladatokban használja azok helyett a **gb.png**, a **po.png**, illetve az **sw.png** állományokat!)
2. Hozzon létre négy weblapot **index.html**, **spacewar.html**, **pong.html** és **gameboy.html** néven! Mindegyik weboldalt – azonos módon – az alábbiak szerint hozza létre:
   a. Az oldal háttérszíne legyen halványsárga: Wheat (#F5DEB3 = RGB(245, 222, 179) kódú szín), és a szövegszín sötétbarna: SaddleBrown (#8B4513 = RGB(139, 69, 19) kódú szín)!
   b. Mindegyik lap az oldal címét tartalmazza középre igazított, egyes szintű címsorban az alábbi táblázatnak megfelelően! (A **szoveg.txt** állomány az alábbi címeket is tartalmazza.)

Állomány	Szöveg
index.html	Számítógépes játékok története
spacewar.html	Spacewar!
pong.html	PONG
gameboy.html	Game Boy

   c. A böngésző címsorában mindegyik oldalon az előző pontban megadott cím szerepeljen!

d. A cím után helyezze el a mintának megfelelően a **c64.png**, a **kicsispace.png**, a **kicsipong.png** és a **kicsigame.png** képeket! Mind a négy oldalon állítsa be, hogy a négy kép közül háromra kattintva – önmagát kihagyva – sorban az **index.html**, a **spacewar.html**, a **pong.html** és a **gameboy.html** oldalakra ugorhassunk!

e. A képek után minden oldalra helyezze el a **szoveg.txt** állományból a megfelelő szöveget a mintának megfelelő bekezdésekre tagolással!

3. Az **index.html** állományban a játékok csoportosításához állítson be sorszámozott felsorolást!

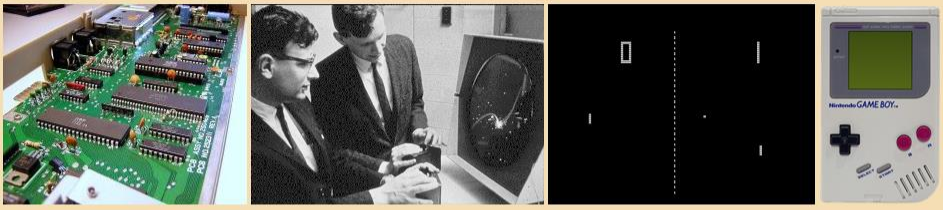
4. A **spacewar.html** állományban a felsorolt három objektumot sorszámozás nélküli felsorolássá alakítsa!

5. A **pong.html** oldalra a szöveg után szúrja be vízszintesen középre helyezve a **pongdoboz.png** képet!

6. A **gameboy.html** oldalon a játékkínálatot sorszámozás nélküli felsorolásként jelenítse meg!

7. A **gameboy.html** oldalon a játékok neve utáni zárójelen belüli részek dőlt betűsek legyenek!

Számítógépes játékok története

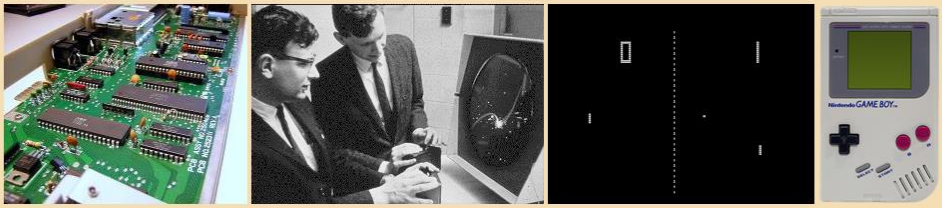


A számítógépes játékok története a számítógépekével közel azonos időre vezethető vissza. Az első programozók csak a maguk szórakoztatására vagy a számítógép képességeinek demonstrálására készítették számítógépes játékprogramjaikat. Később jelent meg az üzlet lehetősége, ami önálló iparrá tette a számítógépes játékgyártást. A számítógépekben rejlő lehetőségek bemutatására készített játékprogramok mind a mai napig fontos színterei a fejlesztéseknek. Gondoljunk csak a sakkozógépre. A Deep Blue az IBM által kifejlesztett számítógép, amely sakkjátékban 1997-ben egy szabályszerű hatjátszmás páros mérkőzésen 3,5-2,5 arányban legyőzte Garri Kaszparovot, az emberi sakkozás akkori világbajnokát. A cél az volt, hogy bemutassák, a számítógép nem úgy gondolkozik, ahogy az ember, de a nyers számítási erő képes speciális esetekben az emberi gondolkodással vetekedni.

Napjaink számítógépes játékainak egyik csoportosítása:

1. Akciójáték
2. Kalandjáték
3. Szerepjáték
4. Szimuláció
5. Stratégiai játék
6. Tábla- és kártyajáték
7. Egyéb játékok

Spacewar!



A Spacewar! az egyik legkorábbi ismert digitális számítógépes játék. A játék elkészítésének célja az volt, hogy demonstrálják a DEC PDP-1 számítógép számítási és megjelenítési képességeit. A fejlesztést Steve Russel 1961-ben kezdte el, és 200 órányi fejlesztés után 1962 februárjában készült el az első változattal.

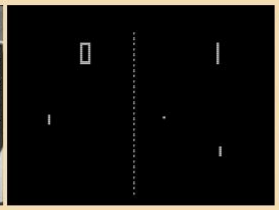
A játékban három objektum szerepel:

- Ék alakú űrhajó
- Tű alakú űrhajó
- Csillag

Az űrhajók korlátozott számú rakétával és üzemanyaggal rendelkeznek. A játékban a két űrhajót két játékos irányítja. A feladat az ellenséges űrhajó megsemmisítése úgy, hogy közben elkerüljük a csillaggal vagy a másik űrhajóval az ütközést. A hajók az üzemanyag segítségével irányíthatók, de az űrhajók mozgását erősen befolyásolja a csillag gravitációs mezője is. Lehetőség van az ellenséges rakéták elől a hipertérbe menekülni, de ekkor a visszatérés egy véletlenszerű helyen történik, és ez egyre nagyobb valószínűséggel a hajó felrobbanásához vezet.

PONG





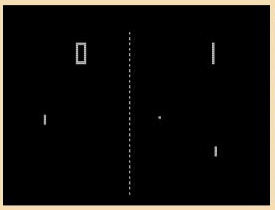

A PONG volt az első nagy népszerűséget és széleskörű ismertséget szerzett videojáték. 1972-ben készítette el Allan Alcorn, az Atari cég mérnöke. Ez egy asztalitenisz játék, amit egyszerű kétdimenziós grafikával oldottak meg. A két játékos egy-egy függőlegesen mozgatható ütőt irányít. A cél a labda sikeres visszaütése. Amennyiben ezt valamelyik játékos elvéti, az ellenfele pontszáma eggyel nő.

Az első játéktermi változatok egy fa dobozon belül tartalmaztak egy televízió készüléket, a játékot megvalósító elektronikát és természetesen a pénzgyűjtő egységet.



Game Boy






A Game Boy az egyik első, sikeres, nagy példányszámban eladott játékkonzol. A japán Nintendo cég által tervezett és gyártott 8-bites kézi játékkonzol egyik nagy előnye a cserélhető játékkártya volt. Japánban és Észak-Amerikában 1989-ben, Európában pedig 1990-ben került forgalomba. Ez volt a rendkívül sikeres Game Boy játékkonzol-sorozat indító modellje, megalkotója Jokoi Gunpej, aki a Nintendo fejlesztési csoportjának vezetője volt. Annak ellenére, hogy a konzol élettartama alatt sorra jelentek meg a technikailag sokkal fejlettebb más játékkonzolok, a Game Boy óriási sikert aratott. A Game Boy és Game Boy Color modellekből együttvéve közel 120 millió darabot adtak el a világon. Az Egyesült Államokban való megjelenésekor az egész első szállítmány, 1 millió darab, hetek alatt elfogyott. A gép csatlakoztatható további Game Boy konzolokkal is összekötő kábel segítségével. Az összekötött gépeken eleinte két játékos játszhatott egymás mellett ugyanazzal a játékkal, ilyen volt például a Tetris; később megjelentek a több konzol összekötését lehetővé tevő játékok és kábelek is. Legfeljebb 4 gépet lehet ilyen módon összekapcsolni. Ezt a kapcsolatot több játék komolyabban is kihasználja, például a Pokémon játékokban a játékosok ezen keresztül cserélhetnek Pokémonokat, és kommunikálhatnak egymás között.

A konzol 3 régióban más időben került forgalomba, a kezdeti játékkínálat is különböző volt:

- Alleyway
- Baseball
- Radar Mission (*Európában*)
- Solar Striker (*Európában*)
- Super Mario Land
- Tennis (*USA-ban*)
- Tetris (*a csomagban, US és EU induláskor*)
- Yakuman (*Japánban*)