

A logaritmus feltalálása

A gelosia-módszer egyszerűsítésére **John Napier** skót tudós kis rudacskákat készített. A készlet tíz darab pálcából áll, mindegyik számjegynek volt egy pálcája. Egy pálcára egy számjegy többszöröseit írta a gelosia-módszernél szokott módon. Szorzás elvégzéséhez az egyik tényezőnek megfelelő pálcákat rakták egymás mellé, majd a másik tényezőnek megfelelő sorokból a gelosia-módszernél megszokott módon leolvasták a szorzatot.



5 kép
John Napier
1550-1617

A XVII. században a hajózási és a csillagászati térképek készítése, az ehhez szükséges számítások elvégzése hosszadalmas és idegőrlő munkát jelentett. A munka könnyebbé válását elsőként a logaritmus feltalálása segítette. A logaritmust elsőként **Simon Stevin** használta kamatoskamat-számításra, és elkészítette az $(1+p)^n$ értékeknek táblázatát különböző p -kre és n -ekre, amelyet mintául véve **Just Bürgi** a svájci lichtensteigi órásmester elkészítette az első logaritmustáblázatot 8 év alatt, 1603 és 1611 között, amely **Kepler** surgetésére 1620-ban végre nyomtatásban is megjelent. Bürgi 1592-ben kiadott *Arithmetica* című könyvében szerepel elsőként a tizedes törték mai írásmódja. Egy a logaréc őseinek tekinthető eszközt is szerkesztett. A számolólecek a maradékosztályokra alapozva segítették a szorzás és az osztás könnyebb elvégzését.

Az alábbi minta alapján készítse el a *napier* elnevezésű HTML dokumentumot, az alábbi szempontok alapján:

1. a háttér kék színű, a szövegszín fehér,
2. minden margóérték 10 pixel,
3. minden linktípus alapértelmezett színe fehér,
4. az oldal szövegét a *napier* szövegállomány tartalmazza,
5. a feladat megoldásához szükséges a *napier.jpg* képállomány,
6. a kép 268 x 326 méretű, melyet a weboldalon 50%-os méretben, 2-es méretű kerettel és középre igazítottan jelenítsen meg,
7. a képfelirat mérete az eredeti szövegmérethez viszonyítva 1 egységgel kisebb, Arial betűtípusú és dőlt formátumú,
8. helyezze el az első bekezdés elé a „A logaritmus feltalálása” szöveget. A szöveg középre igazított legyen, egyes szintű címsorral legyen formázva, fehér színű.

Halma



A társas halmajátékok lényege a helycsere, amikor az indulóállásból társunkat megelőzve, igyekszünk áttelepíteni bábuinkat ellenfelünk bábuinak helyére. A halma Nagy-Britanniában született, nem túl régen, úgy 1880 táján. Nagyon hamar népszerű lett Európában, majd az egész világon. A halma az ildőzések játékok családjába tartozik.

A játék szabályai:

A 10*10 mezős táblán két játékos játszhat 15-15 bábuval, vagy négy játékos, egyenként 10-10-zel.

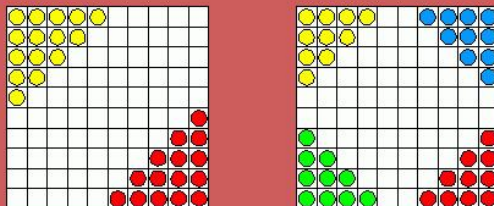
A kétszemélyes játéknál a tábla két szemközti sarkában, a négysemmélyes játszmaiban a négy sarokban állítjuk fel a bábuikat vagy korongokat.

A játék célja, hogy a játékosok (mindkét változatban) elfoglalják a sajátjukkal szemközti sarkot.

A játékosok állapotodjanak meg, hogy milyen sorrendben következnek egymás után! Tetszés szerinti irányban (előre, hátra, jobbra, balra sorirányban vagy átlóirányban) bármelyik üres szomszédos mezőre léphetnek a bábuk: egy lépésben, egy bábu, egy pozíciói.

Ugram is szabad: mind a saját, mind az ellenfél korongját átugorhatja a "lépő-haladó bábu" (de az ellenfél bábuin nem ütheti ki).

Az nyer, akinek elsőként sikerül elfoglalnia a szemközt fekvő sarkok indulási helyzetét.



Készítsen weblapot a halma társasjáték bemutatására a következő leírás szerint!

1. Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen *halma.html*!
2. Az oldal szövegét a *halmaforras.txt* állományban találja. A feladat megoldásához szükséges képek: *babu.jpg*, *halma.gif*.
3. Az oldal háttérszíne #CD5C5C kódú, a szövegszín #99CCFF kódú.
4. A cím („Halma”) egyes szintű címsor legyen középre igazítva!
5. A *babu.jpg* képet vegye körül 2-es méretű keret.
6. A „Játék szabályai:” szöveg hármas szintű címsor-stílussal formázott!
7. A szabályok dőlten szedettek, az utolsó szabály aláhúzott.