

Dame englezești

Realizați o pagină web despre descrierea jocului *dame englezesti* pe baza descrierilor următoare! • Creați un fișier cu denumirea *nume_prenume.html*!

- Textul paginii se găsește în fișierul *text.txt*.

- Pozele necesare implementării sunt: *joc.jpg*, *carte.jpg*, *t1.gif* și *t2.gif*.

1. Setați culoarea fundalului paginii *indigo* (cod #4B0082) și pentru text culoarea neagră *black* (cod #000000) excepție făcând cazurile în care se indică o altă culoare.

2. Titlul “Dame englezești” să fie de tipul h1, de culoare *lightskyblue* (#87CEFA) aliniat în centru. Titlul paginii web să fie numele vostru.

3. Realizați un tabel de lățime 80%, aliniat în centru, cu bordură de 1 cm, culoarea de fundal *lightskyblue* (#87CEFA) .

4. Pe primul rând al tabelului, în celula din stânga inserați imaginea *joc.jpg*, cu o bordură de 1 pixel. În celula din dreapta primul rând inserați textul corespunzător .

5. Textul „Joc in doi” să fie de tip h2. După prima frază să se treacă la rând nou.

6. Textul „Sursa: Millard Hopper: How to Play Winning Checkers” să devină link către imaginea *carte.jpg*.

7. În al doilea rând celulele să se reunească într-o singură celulă. Să se insereze textul corespunzător sub forma unei liste cu 4 elemente.

8. În al treilea rând inserați imaginile *t1.gif* și *t2.gif* una lângă alta. Înălțimea imaginilor să fie 200 și acestea să fie simetrice.

Dame englezesti



Joc in doi

Jocul de Dame englezesti este jucat de doi jucatori, "negru" si "alb", care incep pe laturile opuse ale unei table.

Jocul este jucat pe o tabla de 8x8, si fiecare jucator incepe cu douasprezece piese. Scopul jocului este de a elimina fie toate piesele adversarului de la bord, fie de a le pune intr-o pozitie in cazul in care nu au mutari legale la rândul lor. [Sursa: Millard Hopper: How to Play Winning Checkers.](#)

- Piesele se misca in diagonala, ceea ce inseamna ca patrate albe nu sunt utilizate in joc, toate piesele se misca in diagonala intre patrate negre.
- O piesa poate fi mutata intr-o directie de inainte cu un patrat, fie spre dreapta sau spre stânga.
- Daca o piesa este diagonal adiacenta pentru o piesa opozanta, din fata ei, si exista un patrat gol in partea de dincolo a piesei opuse, piesa poate sari peste piesa opusa scotind-o de la bord. Acest lucru este cunoscut sub numele de "salt" sau "captarea" piesei adversarului.
- Daca un "om", o piesa ajunge in partea departata a bordului (cunoscuta ca "rândul regelui"), piesa este actualizata la denumirea de "rege". Regii sunt puternici, deoarece acestia se pot deplasa si face salturi inapoi, precum si inainte. In versiunile de calculator a jocului, regii sunt de obicei etichetati cu o coroana sau un "R".

