**S Z Ó K I R A K Ó J Á T É K**

*Adott egy 4\*9-es négyzetháló.* A **program** megad egy- a négyzetháló feletti képhez kapcsolódó- szót vagy mondatot, majd ennek betűit összekeverve elhelyezi eben a négyzethálóban. **A játékos feladata az, hogy az összekevert betűkből kirakja a szót** vagy mondatot a kijelölt helyen. A betűket vízszintese vagy függőleges irányban egyenként lehet mozgatni. Ha a betű útját elálja egy másik betű, akkor az csak a második betűig tolódik el. Miután sikerült a betűket a megfelelő helyre mozgatni , a program ezt jelzi, ha **viszont** valamely betűket felcseréltük, akkor azokra színkiemeléssel hívja fel a figyelmüket.

**Derékszögű háromszögben igaz a Pitagorasz tétele:**

**a2 + b2 = c2**

**Általános háromszögek esetén is igaz:**

**α+β+γ =180**