

SZÓKIRAKÓ JÁTÉK

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