**szókirakó játék**

*Adott egy 4\*9 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 színkiemeléssel hívja fel a figyelmünket.

**Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:**

**a2 + b2 = c2**

**Általános háromszögek esetén is igaz:**