

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 négyzatháló 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 azt jelzi, ha **viszont** valamely betűket felcseréltük, akkor azokra színelmeléssel hívja fel a figyelmünket.

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Általános háromszögek esetén igaz:

$$\alpha + \beta + \gamma = 180^\circ$$