**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 kapcso-

lódó – szót vagy mondatot, majd ennek betűit összekeverve elhelyezi ebben a négyzetháló-

ban**. A játékos feladata az, hogy az összekevert betűkből kirakja a**

**szót** vagy mondatot a kijelölt helyen. A betűket vízszintes vagy függőleges irányban egyen-

ként lehet mozgatni. Ha a betű útját elállja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig toló-

dik 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:**

**α + β + γ = 180°**