**SZÓKIRAKÓ JÁTÉK**

*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 feladat 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 tolo- 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+y = 180**