

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 ebbe 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 színtkiemeléssel hívja fel a figyelmünket.*

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

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

Általános háromszögek estén igaz:

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