

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 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 színiemeléssel hívja fel a figyelmünket.

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

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

Általános háromszögek esetén is igaz:

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