

SZÓKIRAKÓS 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 elálja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig tolódik el. Miután sikerült e betűket 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 háromszügek esetén is igaz:

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