**Szókirakós 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 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 elálja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig toló- dik el. Miután sikerült e betűket megfelelő helyre mozgatni, a program ezt jelzi, ha **viszont** valamely betűket felcseréltük, akkor azokra színkiemeléssel hivja fel a figyelmünket.

**Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:**

**a2+b2=c2**

**Általános háromszügek esetén is igaz:**

**α+β+γ=180o**