**S Z Ó K I R A K Ó J Á T É K**

*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 színkiemeléssel hívja fel a figyelmünket.

**Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:**

**a2+b2=c2**

**Általános háromszögek esetén is igaz:**

**Ⲁ+𝜷+𝛾=180°**