

SZÓKIRAKÓ JÁTÉK

*Adott egy 9*4-es négyzetháló. A program megad egy – a négyzetháló felett 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 jelzik, ha **viszont** valamely betűket felcseréltük, akkor azokra színiemeléssel hívja fel a figyelmüket.*

Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:

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

Általános háromszögek esetén is igaz:

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