**SZÓKIRAKÓ JÁTÉK**

*Adott egy 9\*4-es négyzetháló.* A **program** megad egy – a négyzeháló felett 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 elállja egy másik betű, akkor az csak a másik betűig toló-

dik el. Miután sikerült a betűket a megfelelő helyre mozgatni, a program ezt jelzik, ha **viszont** valamely betűket felcseréltük, akkor azokra színkiemeléssel hívja fel a figyelmüket.

**Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:**

**a2+b2=c2**

**Általános háromszögek esetén is igaz:**

**α + β + γ=180 °**