

## SZÓKIRAKÓ 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 vízszintesen 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 a színelőemelésével hívja fel a figyelmünket.

**Derékszögű háromszögben igaz Pitagorasz tétele:**

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

**Általános háromszögek esetén is igaz:**

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