

```

1 # Inverz játék (A piros mezők visszaállítása zöldre.)
2 import turtle
3 import random
4 turtle.speed(0)
5 turtle.tracer(0)
6 screen = turtle.Screen()
7 screen.setup(500,500)
8 screen.title("Inverz 1.0 (SPACE --->> START)")
9 screen.setworldcoordinates(0,510,510,0)
10 screen.bgcolor('light gray')
11 mezo = [[turtle.Turtle() for i in range(6)] for j in range(6)]
12 szin = [[1 for i in range(6)] for j in range(6)]
13 fokozat = 1
14
15 for i in range(6):
16     for j in range(6):
17         if i<5 and j<5:
18             szin[i][j] = 1
19             mezo[i][j].penup()
20             mezo[i][j].color("green")
21             mezo[i][j].shape("square")
22             mezo[i][j].shapeseize(4.5,4.5)
23             mezo[i][j].setposition(i * 100 + 50, j * 100 + 50)
24             mezo[i][j].showturtle()
25         else:
26             mezo[i][j].hideturtle()
27 turtle.hideturtle()
28 turtle.update()
29
30 def invertal(sor,osz):
31     if szin[osz][sor] == 1:
32         mezo[osz][sor].color("red")
33         szin[osz][sor] = szin[osz][sor] * -1
34     else:
35         mezo[osz][sor].color("green")
36         szin[osz][sor] = szin[osz][sor] * -1
37     turtle.update()
38
39 def kivalaszt(x,y):
40     if x > 0 and x < 500 and y > 0 and y < 500:
41         sor=int(y)//100
42         osz=int(x)//100
43         invertal(sor,osz)
44         invertal(sor - 1,osz)
45         invertal(sor,osz - 1)
46         invertal(sor + 1,osz)
47         invertal(sor,osz + 1)
48         turtle.update()
49
50 def kever():
51     global fokozat
52     for i in range(5):
53         for j in range(5):
54             if i<5 and j<5:
55                 szin[i][j] = 1
56                 mezo[i][j].color("green")
57     for i in range(fokozat):
58         x = random.randint(1,499)
59         y = random.randint(1,499)
60         kivalaszt(x,y)
61     fokozat += 2
62     turtle.update()
63 screen.onclick(kivalaszt)
64 screen.onkey(kever, " ")
65 screen.listen()
66 screen.mainloop()
67 # *****2023.02.18.*****Miskei Vendel*****www.miskei.hu*****

```