



INICIANTE

Crie um programa que simule um lançador de dados de jogo de tabuleiro. Deve pedir ao usuário a quantidade de lados e a quantidade de dados a serem lançados e exibir resultados.

Tipos de dados do menu:

- Moeda (Falar se é cara ou coroa);
- Dado de 6 lados;
- Dado de 8 lados;
- Dado de 12 lados;
- Dado de 20 lados.





INTERMEDIÁRIO

Crie um programa **gerador de senhas**. O usuário insere uma quantidade de caracteres que deseja que a senha tenha (com uma limitação de **pelo menos 8 caracteres**).

O programa gera a senha de acordo com os seguintes critérios:

- Conter números.
- Conter letras maiúsculas e minúsculas.
- Conter pelo menos um caractere especial como @, #, \$, %.





COMO ENVIAR O DESAFIO?

Você deverá enviar o código no e-mail: clubedeprogramacaounifesspa@gmail.com

O título do e-mail deve ser:

Desafio da semana [numero] - [nivel do desafio] - [Seu nome completo]

Anexe os arquivos em .zip (e remova os .exe)





EXEMPLO DE ENVIO

clubedeprogramacaounifesspa@gmail.com

Desafio da semana #001 - Iniciante - João da Silva

Minha resposta para o desafio da semana.



desafio_da_semana.zip (1K)























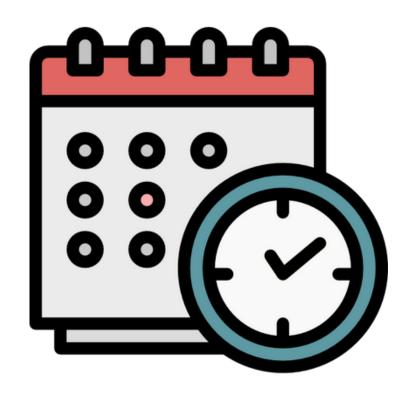






PRAZO DE ENTREGA

O prazo se inicia **hoje** (06/05/2024) e vai até às 23h59 dessa **sexta-feira** (10/05/2024).







JUNTOS, DO APRENDIZADO À PRATICA!

Tem alguma dúvida?

Envie um e-mail para:

caencunifesspa@gmail.com

REALIZAÇÃO

