

# ***DESAFIO DA SEMANA #007***

***CLUBE DE  
PROGRAMAÇÃO***

*Válido de 06/05/2024 até 10/05/2024*



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## 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.



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## 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 @, #, \$, %.



# ***CLUBE DE PROGRAMAÇÃO***



## ***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)**



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## 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)



Send



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## PRAZO DE ENTREGA

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



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



***JUNTOS, DO APRENDIZADO  
À PRÁTICA!***

**Tem alguma dúvida?  
Envie um e-mail para:  
[caencunifesspa@gmail.com](mailto:caencunifesspa@gmail.com)**

***REALIZAÇÃO***



**UNIFESSPA | FEC**