

DESAFIO DA SEMANA #002

CLUBE DE
PROGRAMAÇÃO

Válido de 01/04/2024 até 05/04/2024



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INICIANTE

Criar um **jogo de Batalha Naval** em que o jogador jogue contra o computador. O programa deve criar um tabuleiro, permitir que o jogador posicione seus navios e fazer com que o **computador posicione seus próprios navios de forma aleatória**. Os turnos devem se alternar.

O jogo termina quando todos os navios de um dos jogadores forem todos destruídos.



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INTERMEDIÁRIO

Implemente um **algoritmo de criptografia simétrica** utilizando o algoritmo de cifra de bloco AES. O algoritmo deve ser capaz de criptografar e descriptografar mensagens usando uma chave secreta compartilhada entre o remetente e o destinatário.

A implementação deve **ser capaz de lidar com diferentes tamanhos de blocos de texto** e deve garantir a segurança da comunicação por meio de uma criptografia robusta.



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 (01/04/2024)** e vai até às 23h59 dessa **sexta-feira (05/04/2024)**.



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



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

**Tem alguma dúvida?
Envie um e-mail para:
caencunifesspa@gmail.com**

REALIZAÇÃO



UNIFESSPA | FEC