

DESAFIO DA SEMANA #001

CLUBE DE
PROGRAMAÇÃO

Válido de 25/03/2024 até 29/03/2024



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INICIANTE

Crie um programa que simule um **jogo de adivinhação**. O programa deve gerar um número aleatório de 1 a 100, e pedir ao usuário que tente adivinhar o número.

O programa deve fornecer dicas ao jogador, indicando se o número fornecido é maior ou menor do que o número gerado. O jogo só encerra se o usuário acertar o número.



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INTERMEDIÁRIO

Crie um **jogo da forca** em que o programa escolhe uma palavra aleatória de uma lista pré-definida. O usuário deve tentar adivinhar a palavra, fornecendo letras como palpites.

Assim como em um jogo da forca tradicional, o usuário terá 6 tentativas para descobrir a palavra final. Também dê a opção para o jogador escrever a palavra completa caso já saiba qual seja.



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



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 (25/03/2024)** e vai até às 23h59 dessa **sexta-feira (29/03/2024)**.



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



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

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

REALIZAÇÃO



UNIFESSPA | FEC