

Válido de **01/04/2024** até **05/04/2024**





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.





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.





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)

























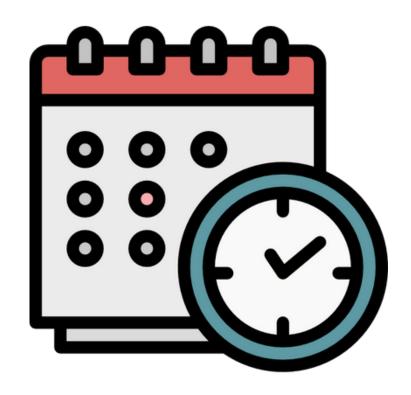






PRAZO DE ENTREGA

O prazo se inicia **hoje** (01/04/2024) e vai até às 23h59 dessa **sexta-feira** (05/04/2024).







JUNTOS, DO APRENDIZADO À PRATICA!

Tem alguma dúvida?

Envie um e-mail para:

caencunifesspa@gmail.com

REALIZAÇÃO

