

DESAFIO DA SEMANA #012

***CLUBE DE
PROGRAMAÇÃO***

Válido de 10/06/2024 até 14/06/2024



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INICIANTE

Você recebe duas strings `palavra1` e `palavra2`.
Mescle as strings adicionando letras em ordem alternada começando com `palavra1`. Se uma string for maior que a outra anexa as letras adicionais ao final da string mesclada.

Exemplo:

Entrada: `palavra1 = "abc"`, `palavra2 = "pqr"`

Saída: `"apbqcr"`



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INTERMEDIÁRIO

Crie um programa que simule **um jogo de labirinto**, onde o personagem deve ser guiado pelo usuário até o destino através de comandos de direção (Norte, Sul, Leste ou Oeste).

O labirinto deve ser gerado de forma aleatória a cada nova partida do jogo.



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 (10/06/2024)** e vai até às 23h59 dessa **sexta-feira (14/06/2024)**.



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



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

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

REALIZAÇÃO



UNIFESSPA | FEC