

## Fundamentos de Programação

### Turma 10 – Profa. Giraffa

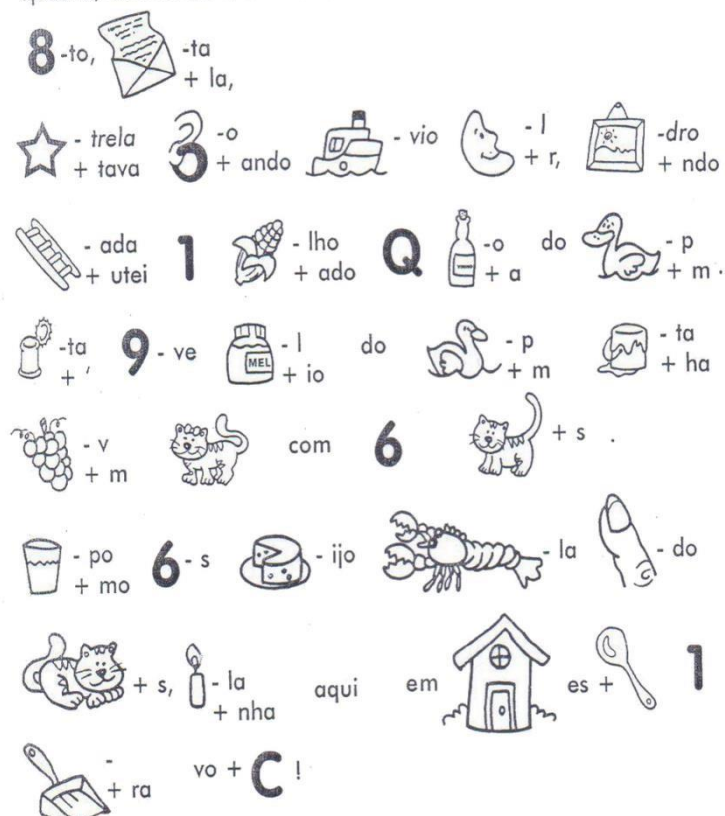
## Trabalho T3

Uma carta enigmática é um jogo bem antigo que se constitui em associar determinadas letras a um símbolo.

Você está desafiado a fazer uma versão digital e customizada deste jogo.

### CARTA ENIGMÁTICA

☞ Alice não consegue decifrar a carta que recebeu de sua amiga. Vamos ajudá-la, escrevendo-a no seu caderno?



Seu desafio é criar um programa que leia o nome da pessoa (usuário do seu programa) e verifique se a soma das vogais do nome desta pessoa é um número par ou ímpar.

- Se for um número par a pessoa deverá digitar um texto com 2 linhas (uma de cada vez) e gerar uma carta enigmática a partir deste texto digitado pelo usuário.
- Se for um número ímpar a pessoa deverá digitar um texto com 3 linhas (uma de cada vez) e gerar uma carta enigmática a partir deste texto digitado pelo usuário.

Você criará um código para “criptografar” o texto e, após o usuário digitar as frases seu programa exibe ao usuário a carta enigmática criada.

Após exibição você deve fazer perguntas para ver se ele descobriu o código criado por você.

O usuário deve tentar no máximo 3 vezes adivinhar o código de substituição das letras.

Use sua criatividade para estabelecer as regras da “criptografia” e a movimentação da dinâmica para o usuário adivinhar a forma como seu sistema funciona.

Divirtam-se e apliquem tudo que estamos estudando ...objetivo maior é integrar o estudo da classe String, testes e iterações.

Seu arquivo readme deve conter:

- Explicação detalhada de como funciona o código criado por vocês
- Explicação de como funciona a interação com o usuário
- Especificar o que cada métodos faz e a justificativa do porquê vocês decidiram organizar o código desta maneira.
- Lembrar de documentar bem seu código fonte não esquecendo de colocar nome dos autores e respectiva matrícula (readme e no código fonte)
- Se pesquisar em outra fontes ...coloque link.

Bom trabalho!

