




Lista

Construa um programa para simular um jogo de adivinhação, onde o programa, randomicamente, gerará os dígitos de um número de quatro dígitos. Um jogador tenta repetidamente adivinhar qual foi o número gerado, enquanto o programa apenas apresenta o número de dígitos corretos identificados e o número de dígitos corretos que estão nas posições corretas. Ao final, indicar o número de tentativas necessárias para determinar o número gerado.

Não poderá ser utilizada nenhuma outra estrutura de dados auxiliar, exceto lista.

número gerado	:	7 1 4 5	
1ª tentativa	:	2 0 4 6	{ número de dígitos corretos : 1 } { número de dígitos corretos em posições corretas : 1 }
2ª tentativa	:	3 0 9 4	{ número de dígitos corretos : 1 } { número de dígitos corretos em posições corretas : 0 }
3ª tentativa	:	8 5 4 7	{ número de dígitos corretos : 3 } { número de dígitos corretos em posições corretas : 1 }
4ª tentativa	:	7 7 4 5	{ número de dígitos corretos : 3 }  atenção!!! { número de dígitos corretos em posições corretas : 3 }
5ª tentativa	:	7 1 4 5	{ número de dígitos corretos : 4 } { número de dígitos corretos em posições corretas : 4 }

Postar no material didático até 29/08/2018 (individual).