

DESAFIO DA SEMANA #011

***CLUBE DE
PROGRAMAÇÃO***

Válido de 03/06/2024 até 07/06/2024



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INICIANTE

Crie um programa **indentificador de primos**. Peça para o usuário inserir números inteiros em um vetor.

O programa deve identificar todos os números primos desse vetor e exibir na tela.



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INTERMEDIÁRIO

Crie um **jogo da memória simples** em que o jogador precisa encontrar todos os pares de cartas iguais em um tabuleiro.

O tabuleiro consiste em uma grade de cartas viradas para baixo. Em cada jogada, o jogador pode virar duas cartas. Se as cartas viradas forem iguais, elas permanecem viradas para cima. Se forem diferentes, elas são viradas novamente para baixo.

Continua na próxima página



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INTERMEDIÁRIO

Requisitos para o Jogo da Memória:

- Deve representar o tabuleiro do jogo como uma matriz, onde cada célula contém um símbolo representando uma carta;
- Deve gerar aleatoriamente um conjunto de pares de cartas e distribuí-los pelo tabuleiro;
- Deve exibir o tabuleiro com todas as cartas viradas para baixo;

Continua na próxima página



CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



INTERMEDIÁRIO

Requisitos para o Jogo da Memória:

- Deve permitir que o jogador escolha duas cartas para virar;
- Deve verificar se as cartas escolhidas são iguais e atualizar o tabuleiro de acordo;
- Deve continuar até que todas as cartas tenham sido encontradas e exibir uma mensagem de vitória.

