

# DESAFIO DA SEMANA #001

CLUBE DE  
PROGRAMAÇÃO

Válido de 25/03/2024 até 29/03/2024



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## INICIANTE

Crie um programa que simule um **jogo de adivinhação**. O programa deve gerar um número aleatório de 1 a 100, e pedir ao usuário que tente adivinhar o número.

O programa deve fornecer dicas ao jogador, indicando se o número fornecido é maior ou menor do que o número gerado. O jogo só encerra se o usuário acertar o número.



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## INTERMEDIÁRIO

Crie um **jogo da forca** em que o programa escolhe uma palavra aleatória de uma lista pré-definida. O usuário deve tentar adivinhar a palavra, fornecendo letras como palpites.

Assim como em um jogo da forca tradicional, o usuário terá 6 tentativas para descobrir a palavra final. Também dê a opção para o jogador escrever a palavra completa caso já saiba qual seja.

