

Trabalho Final - Programação Computacional - 2022.2
Prof: Fernando Rodrigues – e-mail: fernandorodrigues@sobral.ufc.br
Implementações usando a Linguagem C (ANSI)

DESCRIÇÃO 04

Desenvolva um programa com o jogo da imitação (criptografia).

O programa deverá ter as seguintes funcionalidades:

- **Jogo da imitação Textual**

1. Suponha uma string de caracteres com até 100 caracteres, contendo somente letras e espaços, sem números ou sinais de pontuação ou demais símbolos, e lida a partir do teclado pelo programa, a ser salva em um arquivo texto.
2. A string lida deverá ser toda convertida para letras minúsculas;
3. Deverá ser solicitado ao mesmo que escolha um número N entre 1 e 26.
 - Neste caso, cada caractere digitado deverá ser substituído por aquele que vier N posições depois do caractere corrente na tabela ASCII, devendo ser usada uma lista circular para a tabela ASCII, ou seja, após o último caractere deve vir o primeiro novamente.
4. O usuário deverá ser capaz de ver como ficou a string criptografada, além de conseguir fazer o processo inverso, mostrando como seria a frase original.
 - O usuário pode selecionar qualquer uma das opções acima, para cada rodada do programa.
5. Caso a string seja: “Voce acertou” e o nível de deslocamento sendo 5, teremos então a string de saída: [thì fhjwytz&
6. Devem ser oferecidas duas opções ao final:
 - criptografar novamente
 - sair

Bom Trabalho!