Desafios

Pedra, papel e tesoura

Faça um programa para jogar pedra, papel e tesoura contra o computador! O seu programa deve perguntar para o usuário o que ele escolhe: Pedra, Papel ou Tesoura. O usuário só pode escolher entre as opções do jogo ou "sair". A interação do seu programa com o usuário será algo do tipo:

Cifra de César

Em criptografia, a Cifra de César, também conhecida como cifra de troca, código de César ou troca de César, é uma das mais simples e conhecidas técnicas de criptografia. É um tipo de cifra de substituição na qual cada letra do texto é substituída por outra, que se apresenta no alfabeto abaixo dela um número fixo de vezes. Por exemplo, com uma troca de três posições, A seria substituído por D, B se tornaria E, e assim por diante. O nome do método é em homenagem a Júlio César, que o usou para se comunicar com os seus generais.

Seu objetivo é criar um programa que seja capaz de cifrar uma mensagem e ler uma mensagem cifrada. O programa deve interagir com o usuário perguntando se ele quer codificar ou decodificar uma mensagem. Depois, pede a mensagem e imprime o resultado.

A codificação deve trocar todas as letras do alfabeto (comum, sem acentos, sendo abcdefghijklmnopqrstuvwxyz) pela letra 13 posições na direita da mesma. Por exemplo:

a → n

 $b \rightarrow 0$

 $C \rightarrow D$

u → h

Logo, a mensagem **oi, mundo** será **bv, zhaqb** e vice-versa. Um exemplo de como ficará a interação do programa é dado abaixo.