

APRENDA A PROGRAMAR

{

Material de Apoio

}



EPISÓDIO #10

DESAFIO

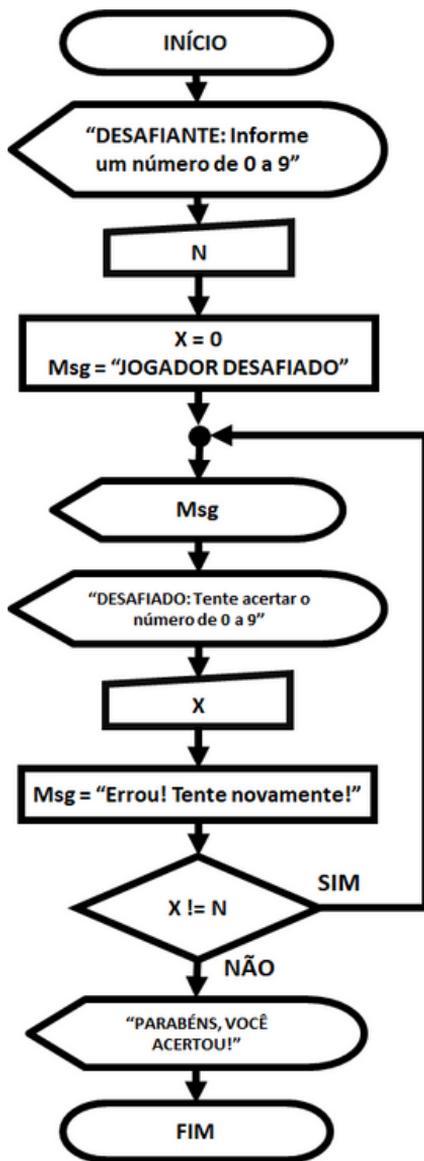
CONSTRUA UM ALGORITMO PARA UM PEQUENO GAME, NO QUAL UM JOGADOR ENTRA COM UM NUMERO E O OUTRO JOGADOR DEVE ADINHAR O NÚMERO INFORMADO.

AS REGRAS SÃO:

- O ALGORITMO DEVE PEDIR PARA O **JOGADOR DESAFIANTE** INFORMAR UM VALOR NUMÉRICO
- NA SEQUENCIA O ALGORITMO DEVE PEDIR PARA O **JOGADOR DESAFIADO** INFORMAR UM VALOR
 - **SE O VALOR INFORMADO FOR IGUAL** AO VALOR DO DESAFIANTE, O ALGORITMO DEVE EXIBIR A MENSAGEM SE SUCESSO.
 - **SE O VALOR INFORMADO FOR DIFERENTE**, O SISTEMA DEVE INFORMAR QUE ESTÁ INCORRETO E DEVE PEDIR UM NOVO VALOR.

*RESOLVA UTILIZANDO A ESTRUTURA **DO WHILE!***

DESAFIO



Não deixe de se inscrever em minhas redes sociais para continuar recebendo novos conteúdos sobre o universo da programação



INSCREVA-SE



ENTRE NO
MEU GRUPO



SIGA



CURTA



SIGA

CLUBE LÉO ANDRADE