



Professor: Macêdo Firmino
Disciplina: Arquitetura de Redes de Computadores
Atividade 10: Testando sua Senha

1. Iremos realizar uma competição do melhor elaborador de senha da turma.
2. Preciso de 5 voluntários que sabem elaborar uma boa senha.
3. Vocês devem ficar alinhados um ao lado do outro. Irei realizar algumas comandos sobre proteção por senha, caso a o comando seja verdadeiro para eles faça a ação correspondente.

RUNNING



designed by freepik.com

- a) Se você altera sua senha pelo menos a cada seis meses, siga três passos adiante.
- b) Se você usar seu apelido como senha, dê dois passos para trás.
- c) Se sua senha incluir letras, números e símbolos, dê três passos adiante.
- d) Se sua senha tiver menos de oito caracteres, dê um passo para trás.
- e) Se você não alterou sua senha em dois anos, dê quatro passos para trás.
- f) Se sua senha tiver pelo menos oito caracteres, dê dois passos à frente.
- g) Se você deixar seus amigos usarem sua senha, dê dois passos para trás.
- h) Se ninguém, exceto você, souberem sua senha, dê dois passos adiante.
- i) Se sua senha não possuir informações particulares (nome namorado(a), data de nascimento, número de telefone, time de futebol, etc), siga três etapas adiante.
- j) Se sua senha for uma palavra que pertença a língua portuguesa (encontrada num dicionário), dê dois passos para trás.
- k) Se sua senha for difícil de lembrar, dê dois passos para trás.