PROJETO 06 - Torneio de *e-sports*

Proz Tecnologia

Elaborado por David Guilherme da Silva

Instruções do projeto

Num torneio de e-sports é necessário que todos os integrantes da mesma equipe tenham etiquetas que os identifiquem. Por exemplo, se o nome da equipe é “Os Lutadores”, o primeiro membro deve ter uma etiqueta “Os Lutadores – 1", o segundo membro “Os Lutadores – 2", e assim pela frente.

Elabore um algoritmo que permita ao usuário inserir o nome da equipe, e imprime etiquetas para os 5 membros da equipe seguindo o exemplo mostrado acima.

Var

nomeEquipe : caracter

contador : inteiro

Inicio

Escreva(“Informe o nome da equipe: “)

Leia(nomeEquipe)

PARA contador <- 1 ATE 5 FACA

Escreval(nomeEquipe, “ - ”, contador)

FIM-PARA

Fimalgoritmo