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.

**RESPOSTA**

Var

nome\_da\_equipe : caracter

numero : inteiro

Inicio

escreva(“Olá, digite o nome da equipe. “)

leia(nome\_da\_equipe)

numero = 1

enquanto numero <= 5 faça

escreva(nome\_da\_equipe + numero)

numero = numero + 1

fim enquanto