algoritmo "semnome"

//gols = 0, empate

//at� 3 gols, partida normal

// 4 a 7 gols, goleada

//mais que 7 gols. mensagerm de erro com orienta��o

var

timea, timeb: real

loop: caracter

inicio

//Definindo numero de gols

escreval ("~~~~Resultado da Partida~~~~")

escreval ("Numero de gols do time A")

leia (timea)

escreval ("Numero de gols do time B")

leia (timeb)

//inicio comparativo de gols e resultado

se ((timea = timeb) e (timea e timeb <=7)) entao

limpatela

escreval ("~~~~Resultado da Partida~~~~")

escreval ("O resultado do jogo foi um empate de ", timea , " a ", timeb)

senao

se ((timea >= 1) e (timea <=3)) e ((timeb >= 1) e (timeb <=3)) entao

limpatela

escreval ("~~~~Resultado da Partida~~~~")

escreval ("Tivemos um jogo normal, com o Time A marcando ", timea ," gols e o Time B marcando ", timeb ," gols")

senao

se ((timea >= 1) e (timea <=7)) e ((timeb >= 1) e (timeb <=7)) entao

limpatela

escreval ("~~~~Resultado da Partida~~~~")

escreval ("No jogo de hoje tivemos uma GOLEADA, com o Time A marcando ", timea ," gol e o Time B marcando ", timeb , " gol")

senao

se ((timea >= 1) e (timea <=100)) e ((timeb >= 1) e (timeb <=100)) entao

limpatela

escreval ("~~~~Resultado da Partida~~~~")

escreval ("resultado n�o coerente, favor verificar o placar")

senao

fimse

fimse

fimse

fimse

fimalgoritmo