

CIêNCIAs DA COMPUTAÇÃO

JUNIOR PEREIRA DE SOUSA – RA: 3533062302

PortifÓlio – RELATÓRIO DE AULA PRÁTICA:

Logaritmos e Estrutura de Dados: 3661586

Belô Horizonte/MG

2023

PortifÓlio – RELATÓRIO DE AULA PRÁTICA

Algoritmos e Estruturas de Dados: 3661586

Trabalho de portfólio apresentado como requisito parcial para a obtenção de pontos para a média semestral.

Orientador: Wesley Viana Pereira

Belo Horizonte/MG

2023

# Sumário

**1 Introdução ............................................................................................3**

**2 Desenvolvimento .................................................................................3**

2.1 Método ................................................................................................4

2.2 Resultados...........................................................................................4

**3 Conclusão** .............................................................................................**8**

Código ......................................................................................................9

# Introdução

O algoritmo "PartidaDeFutebol" tem como objetivo calcular a diferença de gols entre dois times e classificar o resultado do jogo em "Empate", "Jogo normal", "Goleada" ou "Goleada histórica".

# Métodos

O algoritmo solicita ao usuário que informe a quantidade de gols do time A e do time B. Em seguida, é calculada a diferença de gols entre os times. Dependendo do valor da diferença, o resultado do jogo é classificado em uma das quatro categorias mencionadas.

# Resultados

Os resultados são apresentados por meio de mensagens escritas em tela. Se a diferença de gols for igual a zero, o resultado será "Empate!". Se a diferença estiver entre 1 e 3 gols, o resultado será "Jogo normal!". Se a diferença estiver entre 4 e 6 gols, o resultado será "Goleada!". E se a diferença for maior ou igual a 7 gols, o resultado será "Goleada histórica!"

# Conclusão

O algoritmo "PartidaDeFutebol" é uma ferramenta simples e eficiente para classificar o resultado de uma partida de futebol com base na diferença de gols entre os times. É fácil de usar e pode ser adaptado para outras modalidades esportivas que utilizem o mesmo critério de pontuação

# Código

algoritmo "PartidaDeFutebol"

var

golsA, golsB, diferenca: Inteiro

inicio

escreva("Digite a quantidade de gols do time A: ")

leia(golsA)

escreva("Digite a quantidade de gols do time B: ")

leia(golsB)

diferenca <- golsB - golsA

se diferenca = 0 entao

escreva("Resultado: Empate!")

senao se diferenca >= 1 e diferenca <= 3 entao

escreva("Resultado: Jogo normal!")

FimAlgoritmo

senao se diferenca >= 4 e diferenca <= 6 entao

escreva("Resultado: Goleada!")

FimAlgoritmo

senao se diferenca >= 7 entao

escreva("Resultado: Goleada histórica!")

FimAlgoritmo

senao

escreva("Resultado: Algo deu errado. Verifique os valores informados.")

FimAlgoritmo

fimSe

FimAlgoritmo