Desenvolvimento 5 – Torneio de E-Sports

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.

## Resolução do Algoritmo Torneio de E-Sports

**Algoritmo "** **Equipe5Jogadores "**

**Var**

// Seção de Declarações das variáveis

**nomeEquipe**: caractere

**jogadores**: vetor[1..5] de caractere

**contador**: inteiro

**Inicio**

// Solicita o nome da equipe ao usuário

escreva("Digite o nome da equipe: ")

leia(nomeEquipe)

escreval()

// Solicita os nomes dos jogadores

**para** contador de 1 ate 5 faca

escreva("Digite o nome do jogador ", contador, ": ")

leia(jogadores[contador])

**fimpara**

escreval()

// Gera e imprime etiquetas para os jogadores da equipe

**para** **contador** de 1 ate 5 faca

escreval(nomeEquipe, " - ", **contador**, ": ", jogadores[**contador**])

**fimpara**

**FimAlgoritmo**

## Visualg

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Própria, Ferramenta Visualg 3.0.7.0

Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: Própria, Ferramenta Visualg 3.0.7.0

**By Ana Paula Sena**