// Solicitar o nome do herói e a quantidade de experiência (XP)

let nomeHeroi = "Homem  Aranha";

let xpHeroi =  10000;

// Variável para amarzenar o nível do herói

if (xpHeroi < 1000 ){

    console.log ("Ferro");

}

else if (xpHeroi >=1001 && xpHeroi <=2000){

    console.log ("Bronze");

}

else if (xpHeroi >=2001 && xpHeroi <=5000 ){

   console.log ("Prata");

}

else if (xpHeroi >=5001 && xpHeroi <=7000){

   console.log ("Ouro");

}

else if (xpHeroi >=7001 && xpHeroi <=8000 ){

    console.log ("Platina");

}

else if (xpHeroi >=8001 && xpHeroi <=9000 ){

    console.log ("Ascendente");

}

else if (xpHeroi >=9001 && xpHeroi <=  10000){

    console.log ("Imortal");

}

else {

    console.log ("Radiante");

}

console.log  ("O Herói de nome " +  nomeHeroi +  " Está no nivel de  "  +  xpHeroi );