Algoritmo "Etiqueta"

// Disciplina   : [Linguagem e Lógica de Programação]

// Professor   : Jefferson

// Descrição   : Imprime o nome do time acrescido do número)

// Autor(a)    : Watiley Zanelato Dondoni

// Data atual  : 12/08/2023

Var

numJogador, contador : inteiro

nomeTime : caracter

Inicio

escreva("Informe o nome do time:")

leia(nomeTime)

escreva ("informe a quantidade de jogadores:")

leia(numJogador)

para contador <-1 ate numJogador faca

escreval (nomeTime,contador)

fimpara

Fimalgoritmo

ÁREA DE VISUALIZAÇÃO DOS RESULTADOS

Início da execução

Informe o nome do time:Melina

informe a quantidade de jogadores:5

Melina 1

Melina 2

Melina 3

Melina 4

Melina 5

Fim da execução.