**Instruções do projeto**

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.

1. Usuário insere o nome da equipe: Solicite ao usuário que insira o nome da equipe.
2. Gere etiquetas para os membros: Com base no nome da equipe fornecido, crie etiquetas para os cinco membros da equipe. No exemplo "Os Lutadores", as etiquetas seriam "Os Lutadores – 1", "Os Lutadores – 2", e assim por diante até "Os Lutadores – 5".
3. Imprima as etiquetas: Após gerar as etiquetas para cada membro, imprima-as na tela ou forneça ao usuário.