**Lógica imperativa - Torneio de e-sports**

Algoritmo gerador de etiquetas para o torneio de e-sports

**Var**

nome\_equipe: caractere

contador: inteiro

**Inicio**

Escreva("Digite o nome da equipe: ")

leia(nome\_equipe)

**para** contador de 1 **até** 5 **faca**

Escreva (nome\_equipe + " - " + contador)

**fimPara**

**fimalgoritmo**

**Explicação:** Iniciamos as variáveis que vamos utilizar, em seguida o algoritmo começa solicitando que digite o nome da equipe. O nome é armazenado na variável *nome\_equipe* com o comando leia.

o próximo ṕasso é estruturar a contagem. Sabemos que cada grupo possui 5 membros então teremos que contar até 5, assim fazemos o contador ir de 1 até 5, para cada um ele escreverá o nome da equipe e adicionará o número de cada membro.  
  
Uma dúvida que pode surgir é esse ‘+’ dentro do comando escreva, vamos por partes:  
  
**->** nome\_equipe: é a variável que armazena o nome inserido pelo usuário para a equipe.

**->** " - ": é um caractere que representa o separador entre o nome da equipe e o número do membro.

**->** contador: é a variável que representa o número do membro da equipe. No loop(estrutura de repetição), começa em 1 e vai até 5, gerando as etiquetas de 1 a 5 para os membros da equipe.

**->** Ao utilizar o operador + entre esses elementos, estamos juntando (em programação falamos concatenar) os valores.

**Ex:** se o usuário inserir "Os Lutadores" como nome da equipe, o comando Escreva(nome\_equipe + " - " + contador) vai gerar a saída:

Os Lutadores - 1 // Pq o contador é 1 na primeira vez

Os Lutadores - 2 .

Os Lutadores - 3 .

Os Lutadores - 4 .

Os Lutadores - 5 // Pq o contador é 5 na última vez