**Exercício Decisão Condicional**

|  |  |
| --- | --- |
| **Construa um algoritmo que cria um número inteiro (entre 1 e 5) e de seguida solicite ao utilizador um número para comparar com o número aleatoriamente criado. Se o número for igual o algoritmo irá imprimir na consola “Acertou!!!”.** | http://www.dr-mikes-math-games-for-kids.com/linkimgs/GuessMyNumber.png |

**Fluxograma**

**Código Java**

|  |
| --- |
|  |