

Selecione uma alternativa para prosseguir

Pergunta: ● ○ ○

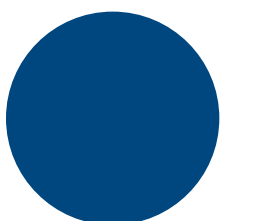
Fase: ● ● ○ ○ ○

```
6.  tipo Loteria = matriz [1..14, 1..3] de caracteres;
7.
8.  Loteria: mLoteria;
9.  inteiro: I,
10.             J,
11.             maisMar,
12.             nJogo,
13.             marLin;
14.
15.  maisMar ← 0;
16.  para I de 1 até 14 faça
17.    marLin ← 0;
18.    para J de 1 até 3 faça
19.      se mLoteria[I,J] = "x"
20.        então marLin ← marLin + 1;
21.      fimse;
22.    fimpara;
23.    se marLin > maisMar
24.      então início
25.        maisMar ← marLin;
26.        nJogo ← I;
27.      fim;
28.    fimse;
29.  fimpara;
```

No código a variável J representa:

- ☒ a) Número do jogo.
- ☐ b) Número de apostas.
- ☐ c) Jogo com mais marcações.
- ☐ d) índice da linha.

Avançar



120 segundos