Var

equipe : caractere //variável receberá o nome da equipe

contador : inteiro // controlador da repetição

Inicio

escreval("Informe o nome da equipe")//usuário deve informar o nome da equipe

leia(equipe)//variável equipe recebe o nome digitado pelo usuário

para contador <- 0 ate 4 faca //repetição de 0 a 4, ou seja, 5 vezes

escreval (equipe, "-", contador + 1)//apresentação em tela do nome

//da equipe - contador + 1, ou seja, 0 + 1, 1 + 1, 2 + 1, 3 + 1 e 4 + 1

fimpara

Fimalgoritmo