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.

algoritmo etiquetas\_equipe

var

nome\_equipe: caractere

etiqueta: caractere

i: inteiro

inicio

escreva("Digite o nome da equipe: ")

leia(nome\_equipe)

enquanto nome\_equipe = "" faca

escreva("Nome da equipe inválido. Por favor, digite novamente: ")

leia(nome\_equipe)

fimenquanto

escreva("Etiquetas para os membros da equipe:\n")

para i de 1 ate 5 faca

escreva(nome\_equipe, " - ", i, "\n")

fimpara

fimalgoritmo