Algoritmo "Identificação dos Times"

//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.

Var

contador:inteiro

nome\_time:caractere

Inicio

contador <- 1

enquanto(contador <= 5)faca

Escreva("Qual seu time: ")

leia(nome\_time)

escreva("Particante do Time: ",nome\_time," - ",contador)

contador <- contador + 1

fimenquanto

Fimalgoritmo