|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| vidaJonh=100 | Dano = 0 | qtDisparos=0 | Vivo: null | Ação |
| vidaJonh=100 | Dano = 10 | qtDisparos=0 | Vivo: null | Ler Dano |
| vidaJonh=100 | Dano = 10 | qtDisparos=5 | Vivo: null | Ler qtDisparos |
| vidaJonh = 50 | Dano= 10 | qtDisparos= 5 | Vivo: null | Subtraiu o resultado da multiplicação de Dano pela quantidade de Disparos e atribuiu o novo valor a vida atual do personagem |
| vidaJonh = 50 | Dano = 10 | qtDisparos =5 | Vivo = True | Define como verdadeiro a variável boolean que indica se o personagem tem seu HP maior que 0. |

Teste da Mesa