

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Professor: Marcel Hugo

Equipe 10

Marcella Coelho Brito Nunes

Lorena Ricardo de Oliveira

Cristian Yuri Machota

Data: 15/11/2020

Conhecimentos a serem adquiridos:

- 1- Aplicar conceitos de POO para o desenvolvimento do jogo Keep Talking and Nobodys Explodes.
- 2- Aprender a usar o Github
- 3- Aprender a fazer diagrama de classes uml
- 4- Aprimorar o conhecimento no desenvolvimento de interface com o usuário.

Enigma 1 - Raciocínio Lógico

Desenho ou leio. Trabalho ou não desenho. Toco violão ou não leio.
Ora, não toco violão.

- a) Leio e trabalho
- b) Trabalho e desenho - (correta)**
- c) não trabalho e desenho
- d) não toco violão e não trabalho
- e) leio e não trabalho

Enigma 2 - Lógica Proposicional

Utilizando a regra de eliminação por Modus Tollens, responda a sentença:

Premissa 1 = Se jogo Keep Talking and Nobodys Explodes, então ganho o jogo

Premissa 2 = Não ganho o jogo

- a) Jogo Keep Talking and Nobodys Explodes
- b) Não jogo Keep Talking and Nobodys Explodes (correta)**
- c) Ganho o jogo
- d) Nenhuma das respostas anteriores

