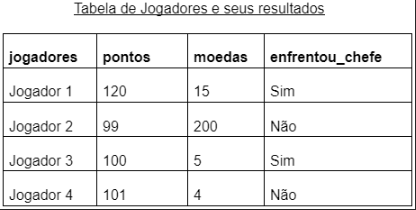
Saulo Carvalho

**Instruções do projeto**

Na tabela em anexo, encontramos dados de 4 jogadores de um game que contemplam os pontos e moedas obtidos durante as partidas e se conseguiram lutar ou não com o chefe.



Baseado nos dados desses jogadores, foram construídas algumas expressões. Avalie cada expressão abaixo, observando as condições de cada jogador, descrito na tabela acima. Marque com V( Verdadeiro) ou F(Falso) o resultado de cada expressão.

Dica: Lembre-se de substituir as variáveis "pontos", "moedas" e "enfrentou\_chefe" pelos valores correspondentes para cada jogador.

Expressões:

( ) Jogador 1: (pontos >= 100) and (moedas >= 5) and (enfrentou\_chefe == Sim)

( ) Jogador 2: (pontos >= 100) and (moedas >= 5) and (enfrentou\_chefe == Não)

( ) Jogador 3: (pontos < 100) or (moedas < 5) or (enfrentou\_chefe == Sim)

( ) Jogador 4: (pontos != 100) or (moedas != 5) or not(enfrentou\_chefe == Não)

**Resolução**

1ª expressão:

( ) Jogador 1: (pontos >= 100) and (moedas >= 5) and (enfrentou\_chefe == Sim)

Substituindo as variáveis "pontos", "moedas" e "enfrentou\_chefe" pelos valores correspondentes do jogador:

( ) Jogador 1: (120 >= 100) and (15 >= 5) and (Sim == Sim)

Avaliando as expressões:

1. 120 >= 100 = V
2. 15 >= 5 = V
3. Sim == Sim = V
4. V and V and V (primeiro avaliando V e V = V)
5. V and V (agora avaliando o resultado da primeira expressão com o V restante, V e V = V)
6. V (Verdadeiro)

Resultado:

( **V** ) Jogador 1: (120 >= 100) and (15 >= 5) and (Sim == Sim)

2ª expressão:

( ) Jogador 2: (pontos >= 100) and (moedas >= 5) and (enfrentou\_chefe == Não)

Substituindo as variáveis "pontos", "moedas" e "enfrentou\_chefe" pelos valores correspondentes do jogador:

( ) Jogador 2: (99 >= 100) and (200 >= 5) and (Não == Não)

Avaliando as expressões:

1. 99 >= 100 = F
2. 200 >= 5 = V
3. Não == Não = V
4. F and V and V (primeiro avaliando F e V = F)
5. F and V (agora avaliando o resultado da primeira expressão com o V restante, F e V = F)
6. F (Falso)

Resultado:

( **F** ) Jogador 2: (99 >= 100) and (200 >= 5) and (Não == Não)

3ª expressão:

( ) Jogador 3: (pontos < 100) or (moedas < 5) or (enfrentou\_chefe == Sim)

Substituindo as variáveis "pontos", "moedas" e "enfrentou\_chefe" pelos valores correspondentes do jogador:

( ) Jogador 3: (100 < 100) or (5 < 5) or (Sim == Sim)

Avaliando as expressões:

1. 100 < 100 = F
2. 5 < 5 = F
3. Sim == Sim = V
4. F or F or V (primeiro avaliando F ou F = F)
5. F or V (agora avaliando o resultado da primeira expressão com o V restante, F ou V = V)
6. V (Verdadeiro)

Resultado:

( **V** ) Jogador 3: (100 < 100) or (5 < 5) or (Sim == Sim)

4ª expressão:

( ) Jogador 4: (pontos != 100) or (moedas != 5) or not(enfrentou\_chefe == Não)

Substituindo as variáveis "pontos", "moedas" e "enfrentou\_chefe" pelos valores correspondentes do jogador:

( ) Jogador 4: (101 != 100) or (4 != 5) or not(Não == Não)

Avaliando as expressões:

1. 101 != 100 = V
2. 4 != 5 = V
3. not(Não == Não = V) (o resultado seria verdadeiro, porém, existe uma negação antes da expressão, e por esse motivo, a resposta final será falso)
4. F
5. V or V or F (primeiro avaliando V ou V = V)
6. V or F (agora avaliando o resultado da primeira expressão com o F restante, V ou F = V)
7. V (Verdadeiro)

Resultado:

( **V** ) Jogador 4: (101 != 100) or (4 != 5) or not(Não == Não)

Resultado final com todas as expressões:

( **V** ) Jogador 1: (120 >= 100) and (15 >= 5) and (Sim == Sim)

( **F** ) Jogador 2: (99 >= 100) and (200 >= 5) and (Não == Não)

( **V** ) Jogador 3: (100 < 100) or (5 < 5) or (Sim == Sim)

( **V** ) Jogador 4: (101 != 100) or (4 != 5) or not(Não == Não)