

## Challenge21b

b) Resolverlo con conectores lógicos (contemplar que tanto valores a cero y mayores a 100 no pueden ser válidos).

Realizar un programa que dada la vida de un personaje, realice una acción.

- Si la vida está entre 0 y 20 que el personaje huya (escribir).
- Si la vida está entre 21 y 50 que el personaje se ponga en modo defensivo.
- Si la vida está entre 51 y 80 que el personaje se ponga en modo moderado.
- Si la vida está entre 81 y 100 que el personaje se ponga en modo ofensivo.

