

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 \geq 100) and (moedas \geq 5) and (enfrentou_chefe == Sim)
- () Jogador 2: (pontos \geq 100) and (moedas \geq 5) and (enfrentou_chefe == Não)
- () Jogador 3: (pontos $<$ 100) or (moedas $<$ 5) or (enfrentou_chefe == Sim)
- () Jogador 4: (pontos \neq 100) or (moedas \neq 5) or not(enfrentou_chefe == Não)

Resultado:

Baseado na tabela

Tabela de Jogadores e seus resultados

jogadores	pontos	moedas	enfrentou_chefe
Jogador 1	120	15	Sim
Jogador 2	99	200	Não
Jogador 3	100	5	Sim
Jogador 4	101	4	Não

Por utilizar a conjunção os três valores do jogador 1 precisam estar verdadeiros para que seja verdadeiro.

Por utilizar a conjunção os três valores do jogador 2 precisariam ser verdadeiros para que fosse verdadeiro, o que não é o caso já que 99 é menor e diferente de 100.

Por utilizar a disjunção somente um dos três valores do jogador 3 precisaria ser verdade que é o caso da variável "enfrentou_chefe".

Por utilizar a disjunção o jogador 4 tem valores de "pontos" e "moedas" verdadeiros, enquanto a negação se aplica somente ao campo "enfrentou_chefe" então é verdadeiro pois a disjunção só exige um valor verdadeiro.

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)