Matemática Discreta I - MATA42

Profa. Isamara Alves (DMAT/IME/UFBA)

AULA - 14/03/2019

Lógica Clássica

Definição: (Tautologia)

Dizemos que uma expressão proposicional é uma "TAUTOLOGIA" (ou Expressão Válida) se, e somente se, na última coluna da tabela verdade para esta expressão ocorre apenas o valor lógico \boldsymbol{V} .

Definição: (Contradição)

Dizemos que uma expressão proposicional é uma "Contradição" (ou Inconsistente) se, e somente se, na última coluna da tabela verdade para esta expressão ocorre apenas o valor lógico \mathbf{F} .

Observação: Dizemos que uma expressão proposicional é uma expressão "SATISFATÍVEL" (ou CONSISTENTE ou FACTÍVEL) se, e somente se, na última coluna da tabela verdade ocorre *pelo menos* um valor lógico **V**.

Lógica Clássica - Exercício.1:

Construa a Tabela Verdade para as expressões abaixo e classifique em tautologia, contradição, satisfatível.

TAUTOLOGIA (e também satisfatível)

Contradição

	р	q	$\neg p$	$\neg p \lor q$
•	V	V	F	V
\circ $\neg p \lor q$	V	F	F	F
	F	V	V	V
	F	F	V	V

SATISFATÍVEL

SATISFATÍVEL

р	q	r	$p \rightarrow q$	$p \leftrightarrow r$	$\neg r$	$(p \leftrightarrow r) \rightarrow \neg r$	$\neg((p \leftrightarrow r) \rightarrow \neg r)$	$(p \to q) \lor \neg ((p \leftrightarrow r) \to \neg r)$			
===											
V	V	V	V	V	F	F	V	V			
V	V	F	V	F	V	V	F	V			
V	F	V	F	V	F	F	V	V			
V	F	F	F	F	V	V	F	F			
F	V	V	V	F	F	V	F	V			

Lógica Clássica - Exercício.2:

Construa as expressões abaixo na forma simbólica:

- O rio vai transbordar, se a chuva continuar a cair.
- p: a chuva continuar a cair; q: o rio vai transbordar; $p \rightarrow q$
 - João será aprovado unicamente se estudar.
- p: João será aprovado; q: João estudar; $p \leftrightarrow q$
 - Se o aluno de MATA42 faltar às aulas e não estudar, então ou ele terá um baixo aproveitamento ou será reprovado na disciplina.
- p: o aluno de MATA42 faltar às aulas; q: o aluno de MATA42 estudar; r: o aluno de MATA42 terá um baixo aproveitamento; s: o aluno de MATA42 será reprovado na disciplina;
- $p \land \neg q \rightarrow r \lor s$

Lógica Clássica - Exercício.2:

Construa as expressões abaixo na forma simbólica:

- Marcelo ficou em casa, quando Mário foi ao cinema mas João foi ao teatro.
- p: Mário foi ao cinema; q: João foi ao teatro; r: Marcelo ficou em casa;

```
p \wedge q \rightarrow r
```

- "Isa pode ter acesso ao laboratório de informática somente se, ela for professor ou não for um estudante de outro departamento."
- p: Isa ter acesso ao laboratório de informática; q: Isa é um professor; r: Isa é um estudante de outro departamento; $p \to (q \lor \neg r)$
 - O aluno de MATA42 n\u00e3o ser\u00e1 aprovado se o aluno faltar \u00e1s aulas a menos que o aluno estude.
- p: o aluno de MATA42 ser aprovado; q: o aluno de MATA42 faltar às aulas; r: o aluno de MATA42 estudar; $q \land \neg r \rightarrow \neg p$

Exercício.3:

Considere as proposições abaixo

- p : Está frio.
- q : Está chovendo.
- e traduza para a linguagem corrente as seguintes proposições:
 - **1** $p \lor \neg q$ "Está frio ou não está chovendo."
 - 2 $p \rightarrow q$ "Se está frio então está chovendo."

 - $p \leftrightarrow \neg q$ "Está frio se, e somente se, não está chovendo."

"Está frio ou não está chovendo se, e somente se, está chovendo e não está frio."

Exercício.4:

Considere as proposições abaixo

- $p: C^{++}$ é uma linguagem de programação orientada a objetos.
- $q:C^{++}$ é uma linguagem utilizada para o desenvolvimento de games. Traduza para a linguagem simbólica as seguintes afirmações:
 - "Não é verdade que: C^{++} é uma linguagem de programação orientada a objetos ou seja utilizada para o desenvolvimento de games." $\neg (p \lor q)$
 - ② "Se C^{++} é uma linguagem de programação orientada a objetos isto significa que ela é utilizada para o desenvolvimento de games." $p \rightarrow q$
 - "É falso que, C⁺⁺ é uma linguagem de programação orientada a objetos ou que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 ¬(p ∨ ¬q)

 "É falso que, C⁺⁺ é uma linguagem de programação orientada a objetos ou que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 ¬(p ∨ ¬q)

 "E falso que, C⁺⁺ é uma linguagem de programação orientada a objetos ou que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 □ (p ∨ ¬q)

 "E falso que, C⁺⁺ é uma linguagem de programação orientada a objetos ou que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 □ (p ∨ ¬q)

 "E falso que, C⁺⁺ é uma linguagem de programação orientada a objetos ou que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 □ (p ∨ ¬q)

 "E falso que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 □ (p ∨ ¬q)

 "E falso que não é utilizada para o desenvolvimento de games."

 □ (p ∨ ¬q)

 □ (p ∨ ¬
 - $^{\circ}$ " C^{++} não é uma linguagem de programação orientada a objetos exceto se, ela é uma linguagem utilizada para o desenvolvimento de games."

