

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.

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

Expressões:

V **V** **V**
(**V**)Jogador 1: (pontos >= 100) and (moedas >= 5) and (enfrentou_chefe == Sim)

F **V** **V**
(**F**)Jogador 2: (pontos >= 100) and (moedas >= 5) and (enfrentou_chefe == Não)

F **F** **V**
(**V**) Jogador 3: (pontos < 100) or (moedas < 5) or (enfrentou_chefe == Sim)

V **F** **V**
(**V**) Jogador 4: (pontos != 100) or (moedas != 5) or not(enfrentou_chefe == Não)