

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.

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

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.

RESOLUÇÃO:

Expressões:

(V) Jogador 1: (pontos \geq 100) and (moedas \geq 5) and (enfrentou_chefe == Sim)

(F) Jogador 2: (pontos \geq 100) and (moedas \geq 5) and (enfrentou_chefe == Não)

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

(F) Jogador 4: (pontos \neq 100) or (moedas \neq 5) or not(enfrentou_chefe == Não)

UTILIZANDO A TABELA DO E, ESSE FOI O RESULTADO:

Jogador 1: v e v e v = V

Jogador 2: f e v e v = F

Jogador 3: f e f e v = F

Jogador 4: v e v e f = F