

Calculando a Média

Considere a seguinte lista de pokemons. Nessa lista, a propriedade *HP* representa os *Hit Points*, que medem a "resistência" de cada pokemon:

```
var pokemons = new[]  
{  
    new { Nome = "Pidgey", HP = 14 },  
    new { Nome = "Ratata", HP = 21 },  
    new { Nome = "Pidgeotto", HP = 52 },  
    new { Nome = "Zubat", HP = 25 },  
    new { Nome = "Pikachu", HP = 33 }  
};
```

Marque o trecho de código que seleciona a resistência média dos pokemons:

Selecione uma alternativa

A `var resistenciaMedia = pokemons.Min(p => p.HP);`

B `var resistenciaMedia = pokemons.Average(p => p.HP);`

C `var resistenciaMedia = pokemons.Max(p => p.HP);`

D `var resistenciaMedia = pokemons.Avg(p => p.HP);`

E `var resistenciaMedia = pokemons.First(p => p.HP);`