

05

Identificando o estado do jogo 1

A função demonstrada abaixo será chamada um número incontável de vezes pelo `loop`:

```
int estadoAtual() {  
    if(rodada < TAMANHO_SEQUENCIA) {  
        if(ledsRespondidos == rodada) {  
            return PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA;  
        } else {  
            return JOGADOR_RESPONDENDO;  
        }  
    } else if (rodada == TAMANHO_SEQUENCIA + 1) {  
        return JOGO_FINALIZADO_SUCESSO;  
    } else {  
        return JOGO_FINALIZADO_FALHA;  
    }  
}
```

Sob o ponto de vista do jogador, há 4 rodadas. Na primeira, ele precisa responder apenas um LED, na segunda terá que responder a dois LED's e assim por diante. Nossa jogador tem dois caminhos, pode acertar a sequência de luzes ou pode errar.

Suponha que o jogador está na segunda rodada e respondeu apenas ao primeiro LED da sequência. Qual será o estado do nosso jogo?

Seleciona uma alternativa

A JOGO_FINALIZADO_SUCESSO

B JOGO_FINALIZADO_FALHA

C JOGADOR_RESPONDENDO

D PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA