



A função `preparaNovaRodada`

Observe o seguinte trecho de código do jogo:

```
// código anterior comentado

void preparaNovaRodada() {
    rodada++;
    ledsRespondidos = 0;
    if(rodada <= TAMANHO_SEQUENCIA) {
        tocaLedsRodada();
    }
}

// código posterior comentado
```

Explique com suas palavras a finalidade do código acima.

Responda