

## 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. Nosso 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?**

*Selecione uma alternativa*

**A** JOGO\_FINALIZADO\_SUCESSO

**B** JOGO\_FINALIZADO\_FALHA

**C** JOGADOR\_RESPONDENDO

**D** PRONTO\_PARA\_PROXIMA\_RODADA