

Identificando o estado do jogo 2

No exercício anterior (você não o pulou, pulou?!), vimos a seguinte função:

```
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;  
  }  
}
```

Desta vez, suponha que o jogador começou o jogo, viu o LED piscar e ainda não decidiu qual botão apertar. Qual é o estado do jogo nesse caso?

Selecione uma alternativa

- A** JOGADOR_RESPONDENDO
- B** PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA
- C** JOGO_FINALIZADO_FALHA
- D** JOGO_FINALIZADO_SUCESSO