

 09

Mão na massa - adicionando a rodada

Novamente, vamos pensar no diagrama de estados antes de mexer no código. Para fazer a transição entre os estados do jogo é preciso saber quantos rodadas o jogador já fez!

Por exemplo, se o jogador já fez 4 rodadas com sucesso o jogo foi finalizado com triunfo! Para saber disso, é preciso criar uma nova variável `rodada` que inicializaremos na função `setup`:

Essa variável `rodada` será incrementada a cada rodada e também servirá para descobrir se há uma próxima rodada:

Faça as alterações no diagrama. Você pode baixar arquivo do draw.io [aqui](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/arduino/07/genius-estados-drawio-cap7-exercicio5.xml) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/arduino/07/genius-estados-drawio-cap7-exercicio5.xml>). Basta baixar o XML e abrir no na aplicação.