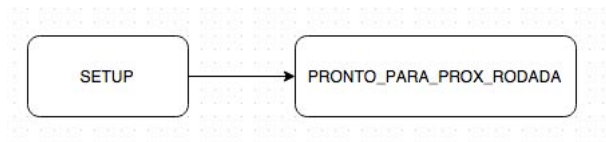


## Desenhar os estados do jogo

Antes de começar a implementar os estados do jogo Genius e as transições entre eles, vamos desenhá-las no programa **draw.io**. Para tanto, acesse o aplicativo draw.io no navegador: <http://draw.io> (<http://draw.io>).

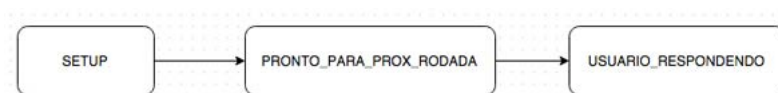
Uma vez carregado, crie um novo diagrama com o nome **genius**.

1) No novo diagrama, coloque os primeiros dois estados, o **setup** e **PRONTO\_PARA\_PROX\_RODADA**:

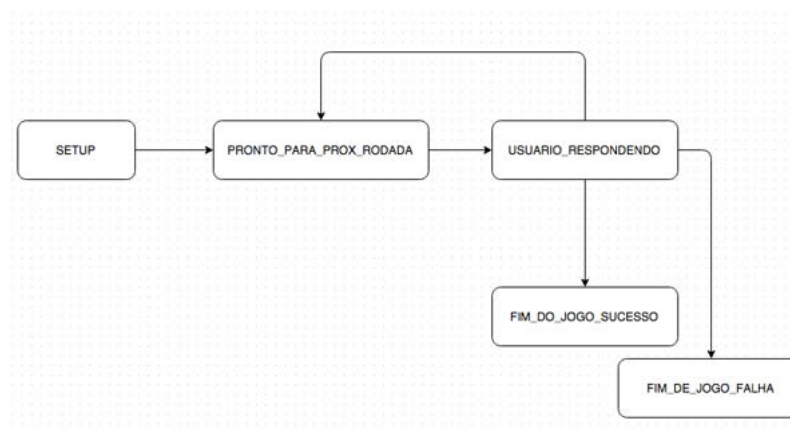


O estado **SETUP** você já conhece do Arduino. Ele serve para inicializar as variáveis do jogo. O estado **PRONTO\_PARA\_PROX\_RODADA** deve fazer tudo o que é preciso para preparar a próxima rodada.

2) Teremos mais estados no jogo, por exemplo, quando o jogador responde. Portanto, adicione mais uma caixa no diagrama:



3) Além disso, identificamos dois estados terminais: **FIM\_DO\_JOGO\_SUCESSO** e **FIM\_DO\_JOGO\_FALHA**



Agora, pense quais são as condições para ir de um estado para outro? Por exemplo, quando devemos voltar para **PRONTO\_PARA\_PROX\_RODADA** do **USUARIO\_RESPONDENDO**? Qual é a condição do **FIM\_DO\_JOGO\_SUCESSO** e do **FIM\_DO\_JOGO\_FALHA**?

Isso ajuda a implementar o jogo e entender os detalhes.