

## Estado atual

Vamos escrever uma nova função, a `estadoAtual`. Ela vai descobrir em cada *loop* qual é estado atual do jogo.

Por enquanto, essa função só conhece o estado `PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA`:

```
int estadoAtual() {  
    return PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA;  
}
```

Vamos chamar esse função dentro do `loop` já aplicando a estrutura de controle de fluxo `switch`:

```
void loop() {  
    switch (estadoAtual()) {  
        case PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA:  
            Serial.println("Pronto para a proxima rodada");  
            break;  
        case USUARIO_RESPONDENDO:  
            Serial.println("Jogador respondendo");  
            break;  
        case JOGO_FINALIZADO_SUCESSO:  
            Serial.println("Jogo finalizado com sucesso");  
            break;  
        case JOGO_FINALIZADO_FALHA:  
            Serial.println("Jogo finalizado com falha");  
            break;  
    }  
    delay(MEIO_SEGUNDO);  
}
```