

06

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?

Selezione uma alternativa

A JOGADOR_RESPONDENDO

B PRONTO_PARA_PROXIMA_RODADA

C JOGO_FINALIZADO_FALHA

D JOGO_FINALIZADO_SUCESSO