

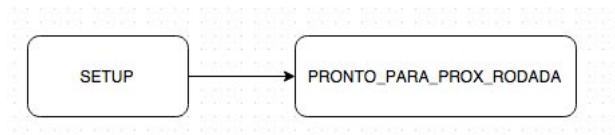
03

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>)

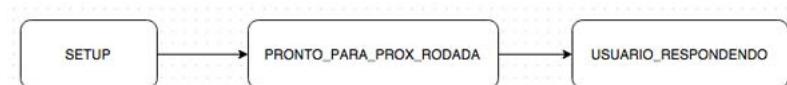
Uma vez carregado, crie um novo diagrama com o nome **genius**.

- 1) No novo diagrama, coloque os primeiros dois estados, o **setup** e **PRONTO_PARA_PROX_RODADA**:

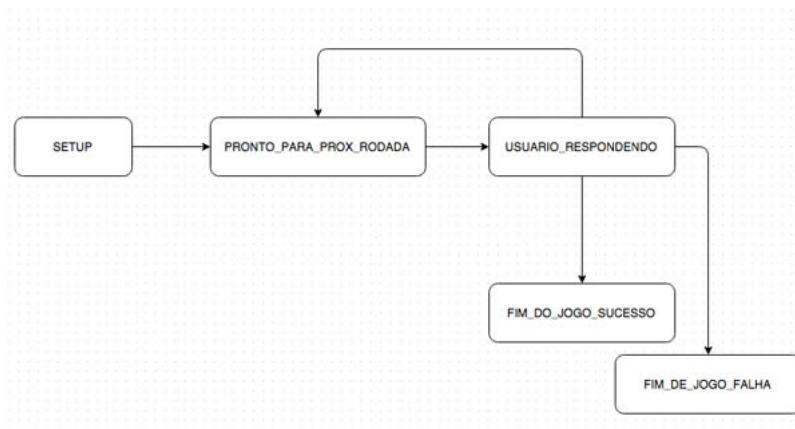


O estado **SETUP** você já conhece do Arduino. Ele serve para inicializar as variáveis do jogo. O estado **PRONTO_PARA_PROX_RODADA** deve fazer tudo o que é preciso para preparar a próxima rodada.

- 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.

