

- **Entradas:** rst, botoes[3]
- **Saída:** lcd[7], led[4]
- **Variáveis:** count1, count2, counT

Fases

- **Inicial:** Nessa etapa o jogo fica em standby esperando o RST para iniciar o jogo.
 - RST;
 - resetar todos os contadores e registradores.
- **Espera I:** Nessa etapa o jogo começa e será inserido os valores da sequencia e iniciado um contador de entradas.
 - RST;
 - Iniciado um contador de 0 a 4.
 - Quando o contador chegar 4, prosseguir para Jogador 2.
- **Registro I:** Nessa etapa será feito o registro do botão de entrada e esperado que o botão prescionado seja solto, e o contador aumentará em um.
 - count++
 - guardar valores entrados em um vetor
- **Jogador 2:** Essa esperará o jogador 2 iniciar o jogo apertando RST.
 - RST;
 - LED PRONTO = ON
- **LED's:** Pisca os LEDs na sequencia que o jogador 2 deve prescionar.
 - LED PRONTO = OFF;
- **Espera II:** Nessa etapa o jogador 2 deve prescionar os botoes da sequencia, um novo contador será iniciado.
 - iniciar um contador de tempo
- **Registro II:** registra as entradas do jogador 2.
 - count++
- **Comparador:** Compara as entradas do jogador 2 com as do jogador 1.
 - se as entradas coincidirem e count < 4, volta para Espera II
 - se as entradas coincidirem e count = 4, passa para Win!
 - se as entradas não baterem, passa para Game Over!
- **Game Over!**
 - Mostrar mensagem de erro no led de 7 segmentos [Erro]
- **Win!**
 - Mostrar o tempo decorrido desde o inicio da espera II até o momento da ultima entrada ser inserida.