1. **setup() Methode:**
   * Konfiguriert die Pins für die Tasten und LEDs.
   * Setzt alle LEDs auf den Zustand "LOW".
2. **loop() Methode:**
   * Überprüft, ob das Spiel im ersten Level ist.
   * Generiert eine neue Sequenz, wenn sich das Spiel im ersten Level befindet.
   * Zeigt die generierte Sequenz an und wartet dann auf die Eingabe des Spielers.
3. **generate\_sequence() Methode:**
   * Generiert eine zufällige Sequenz von Zahlen, die die LEDs repräsentieren.
4. **show\_sequence() Methode:**
   * Zeigt die generierte Sequenz durch das Blinken der LEDs an.
5. **get\_sequence() Methode:**
   * Ermöglicht dem Spieler, seine eigene Sequenz einzugeben und vergleicht sie mit der generierten Sequenz.
   * Nutzt Tastendrücke, um die vom Spieler eingegebene Sequenz zu registrieren.
   * Überprüft, ob die eingegebene Sequenz mit der generierten übereinstimmt oder nicht.
6. **right\_sequence() Methode:**
   * Führt Aktionen aus, wenn die eingegebene Sequenz korrekt ist:
     + Blinken der LEDs, um eine erfolgreiche Eingabe anzuzeigen.
     + Erhöht das Level des Spiels und erhöht die Schwierigkeit für das nächste Level.
7. **wrong\_sequence() Methode:**
   * Führt Aktionen aus, wenn die eingegebene Sequenz falsch ist:
     + Blinken aller LEDs, um einen Fehler anzuzeigen.
     + Setzt das Level zurück auf 1 und setzt die Schwierigkeit zurück.

Das Spiel basiert auf der Generierung einer Sequenz von LEDs, die der Spieler wiederholen muss. Stimmt die Eingabe des Spielers mit der Sequenz überein, erhöht sich das Level. Bei einer falschen Eingabe wird das Level zurückgesetzt.