

## Desafio App Vidente Virtual – Etapa 6

Siga os passos para resolver a etapa 6 do desafio do app vidente virtual:

- Altere a linha que gera o número aleatório de maneira que agora ao invés de gerar números entre **0 e 3**, sejam gerados números entre **2 e 6**. Isso é necessário porque as imagens dentro da pasta imagens em nosso projeto possuem final que vai de 1 a 6 (vidente1.png, vidente2.png, etc), onde para a imagem vidente1.png temos apenas uma mensagem de como ler a sorte, então ela pode ficar de fora uma próxima vez que gerarmos um número aleatório;
- Utilize o `setState()` para atualizar o estado das imagens quando o valor da variável **numeroDaImagem** for alterado;
- Ao executar o app o resultado deve ser igual ao apresentado no link a seguir:

<https://github.com/polimorfismo/assets-curso-flutter-e-dart/blob/main/gifs/implementacaoFinalAppVidente.gif>

Qualquer dúvida com o desafio lembre-se sempre que você pode nos deixar uma mensagem no servidor do discord: <https://discord.gg/xJkJSkB>.