Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco		Data:	_
Aluno (a):		Nota:	
Professor:	Paulo Maurício Gonçalves Júnior		
Curso:	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
Disciplina:	Desenvolvimento de Sistemas Web 1		
	Segunda Lista de Exercícios		

- 1. O jogo Genius foi muito popular nos anos 80. Ele é um jogo de memória, onde quatro cores (amarelo, verde, vermelho e azul) são apresentadas ao jogador. A cada rodada o jogo informa uma sequencia de cores que o usuário deve reproduzir na mesma ordem. Implementar o jogo Genius seguindo as seguintes regras:
  - a) (2,0) Informar a cor modificando-a temporariamente para preto.
  - b) (2,0) Enquanto o jogo estiver mostrando a sequencia de cores, desabilitar a entrada de dados da sequencia de cores.
  - c) (2,0) Informar a rodada atual, começando em 1.
  - d) (2,0) Informar, na rodada atual, quantas cores faltam para ele completar a rodada.
  - e) (2,0) Caso o jogador erre a sequencia, apresentar uma mensagem na tela. Desabilite as cores, apenas permitindo ao jogador começar novamente o jogo.
  - f) (1,0) Associar a cada cor um som e, a cada cor mostrada pelo jogo ou pressionada pelo usuário, tocar o som correspondente.