

## A una ronda le sigue otra ronda

Crearemos la lógica de nuestro juego, validemos si el usuario adivina o no y actuemos sobre eso, todo esto sobre la primer ronda.

Crearemos la función siguiente `Nivel` la cual recibe el nivel actual esta valida si el juego ha terminado, si va a comenzar o si esta en algún nivel específico. Además llamando a nuestra función `activate` mostraremos las teclas que debe seguir el usuario añadiéndole un estilo particular.

Recuerda que el procesador de nuestra computadora ejecuta muy rápido las instrucciones de código por lo tanto pondremos un `Time Out` para que las teclas a seguir se vayan mostrando con un `Delay` o retardo.

Después con nuestra función `onkeydown` validaremos si el usuario presionó la tecla correcta o incorrecta, dependiendo del resultado asignaremos el estilo adecuado.