ETVX

# Pré Condições

1. Deve haver um jogador.
2. O jogo deve gerar uma sequência pseudoaleatória de 5 números de 1 a 4.

# Pós Condições

1. A sequência gerada pelo jogo foi reproduzida corretamente pelo usuário, logo ele venceu a partida.
2. A sequência gerada pelo jogo foi reproduzida incorretamente pelo usuário, logo ele perdeu a partida.

A função **math.random()** trata da segunda pré condição.

1. Ao chamar a função **math.random()**, gera-se um número pseudoaleatório de 1 a 4 para o vetor que armazena a sequência gerada pelo jogo.

A função **checa()** trata da primeira pós condição.

1. Ao chamar a função **checa ()**, se o número de jogadas, armazenado pelo contador **j**, for igual a 5 e o jogador não tiver errado nenhum número, ele vence a partida.

A função **compara()** trata da segunda pós condição.

1. Ao chamar a função **compara()**, compara-se o número digitado pelo usuário com o número gerado pelo jogo e se forem diferentes, o usuário perde a partida.