

Enunciado de Prova Avaliativa: Jogo de Sequência de Teclas

Objetivo: Desenvolver a lógica de um jogo de sequência de teclas em Harbour, inspirado no estilo de jogos como *Guitar Hero*. Neste jogo, uma sequência de teclas é exibida ao jogador, e ele precisa repetir corretamente essa sequência para acumular pontos.

Etapas de Desenvolvimento

1. Coletar Nome do Jogador:

- Solicite o nome do jogador e registre-o para que a pontuação possa ser associada a ele.

2. Início do Jogo:

- Após inserir o nome, o programa deve aguardar que o jogador pressione qualquer tecla para iniciar a partida.

3. Geração e Exibição da Sequência:

- Carregue uma sequência aleatória de 20 teclas que o jogador precisará reproduzir. Essa sequência deve ser gerada usando a função `Hb_RandomInt(1, 4)`, que retorna um número entre 1 e 4, correspondente às teclas:
 - 1: "Q" (113)
 - 2: "W" (119)
 - 3: "E" (101)
 - 4: "R" (114)
- Exiba a sequência de forma clara na tela para que o jogador possa memorizá-la antes de reproduzi-la.

4. Entrada do Jogador e Temporização:

- Aguarde que o jogador pressione uma tecla e compare com a sequência. Cada tecla pressionada deve ser lida dentro de um tempo máximo de 1 segundo para dar ritmo ao jogo.

5. Verificação de Acertos e Erros:

- **Acerto:** Se o jogador acerta a tecla da sequência, adicione um ponto à pontuação atual e apresente a próxima tecla da sequência.
- **Erro:** Se o jogador errar qualquer tecla:
 - Exiba uma mensagem informando a pontuação final do jogador.
 - Retorne à tela inicial, pedindo o nome de um novo jogador.
 - Mostre o histórico do 5 últimos jogadores e suas respectivas pontuações, para que os jogadores possam ver seu desempenho.