

Tabela de Decisões - Game of 20 Questions

<i>Veza do Jogador</i>	F	F	F	V	V	V	V
<i>Novo Jogo</i>	V	F	F	-	-	-	-
<i>O nodo atual é uma pergunta?</i>	-	V	F	V	V	F	F
<i>O jogo acertou?</i>	-	-	-	-	-	V	F
<i>O jogo sabe a próxima?</i>	-	-	-	V	F	-	-
<i>Cria um novo chute</i>	X				X		
<i>Faz a pergunta</i>		X					
<i>Faz o chute</i>			X				
<i>Move para próxima pergunta ou chute</i>				X			
<i>Encerra o jogo</i>						X	
<i>Chute vira pergunta e cria chute à esquerda</i>							X

Trechos de códigos relacionados às questões e ações:

Veza do Jogador - return doRound()

Novo jogo - `startNewGame()`

O nodo atual é uma pergunta? - `checkGuess()`

O jogo acertou? - `if ( validYesInput( user_input_yes_or_something_else ) == Success )`

O jogo sabe a próxima? - `if( getEngine()->moveToNo() == Success ) / if( getEngine()->moveToYes() == Success )`

Ações:

Cria um novo chute - `newYesAnswer( user_input_right_answer )`

Faz a pergunta - `gotQuestion()`

Faz o chute - `gotAnswer()`

Move para próxima pergunta/chute - `moveToYes()/moveToNo()`

Encerra o jogo - `return finishGame();`

Chute vira pergunta e cria chute à esquerda - `getEngine()->writelnActualNode( user_input_right_yes_question )`