ENTREGA: JOGO GENIUS

**2 - ➰ Entendendo o projeto: Fluxograma**

**3 - 🎲 Divisão de componentes**

* CONTAINER PRINCIPAL
  + Limite do conteúdo.
* HEADER
  + Nome do jogo: GENIUS
* BODY

CAMPOS DE CLIQUE

* + VERDE
  + VERMELHO
  + AZUL
  + AMARELO
  + CAMPO CENTRAL DE MENSAGENS
    - Botão ‘start’
    - Após clicado exibe mensagem “Prepare-se e boa sorte”
    - Enquanto os botões das cores alternam as cores é exibida a mensagem “Preste atenção na ordem correta”
    - Quando os botões terminam de alternar as cores a mensagem exibida é: ”agora é sua vez! Clique nas cores na ordem correta.”.

SE ACERTOU A ORDEM: ’PARABENS VOCÊ ACERTOU! ’.

* “É isso ai! Aguarde a próxima sequência! ’.
  + - * Se errou a ordem: “Que pena você não acertou! “.
      * “Você conseguiu: ...”.
      * “Melhor Pontuação: ... “.
      * “Clique aqui para recomeçar! “.

**4 - 🎲 Java script: Dinamizando DOM**

**-- Funções que serão utilizadas:**