Funcionalidad:

* control del juego a través de los botones
* mostrar por el display de 7 segmentos todos los mensajes hacia el jugador
  + tiempo, puntuación y secuencia a introducir e introducida
* muestra del menú y modos de juego

Especificación

Identificación de funcionalidades:

* button controller para cada botón
* visualizer
* general finite state machine

Obtener valores aleatorios de std\_logic

**impure** **function** rand\_slv(len : integer) **return** std\_logic\_vector **is**

**variable** r : real;

**variable** slv : std\_logic\_vector(len - 1 **downto** 0);

**begin**

**for** i **in** slv'**range** **loop**

    uniform(seed1, seed2, r);

    slv(i) := '1' **when** r > 0.5 **else** '0';

**end** **loop**;

**return** slv;

**end** **function**;

impure function random(max : real) return real is

variable result : real;

begin

uniform(seed1, seed2, result);

return (result \* max);

end function;