

Assertivas Estruturais:

LISTA

Seja lista um ponteiro para estrutura cabeça da lista

Seja no um ponteiro para estrutura nó da lista

Se no->pProx != NULL, então no->pProx->pAnd == no

Se no->pAnt != NULL, então no->pAnt->pProx == no

Se lista->numElem == 0, então

- Lista->pElemCorr == NULL
- Lista->pOrigemLista == NULL
- PFimLista == NULL

Se lista->numElem > 0, então lista->pElemCorr != NULL

Se lista->numElem == 1, então

- lista->pElemCorr == lista->pOrigemLista
- lista->pOrigemLista == lista->pFimLista

BARALHO

Seja ValorCarta e ValorManilha um valor da estrutura carta

Seja val, uma variável do tipo int que representa o valor de uma estrutura de carta

Se ValorCarta1 == ValorManilha, então

Se ValorCarta2 == ValorManilha, então

Se NaipeCarta1 < NaipeCarta2, então

- * pMaiorCarta = 1

Senão

- * pMaiorCarta = 2

- return BAR_CondRetOk

Senão

- pMaiorCarta = 1
- return BAR_CondRetOk

Se ValorCarta1 > ValorCarta2 então

- * pMaiorCarta = 1

Senão

- * pMaiorCarta = 0

Olha o val, então

Se val == 3, então

- Val = 16

Se val == 2, então

- Val = 15

Se val == A, então

- Val = 14

Se val == J, então

- Val = 12

Se val == Q, então

- Val = 11

Se val == qualquer outra coisa, então

- Val = 0