**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 Bar uma estrutura Baralho

Seja deck um ponteiro para estrutura para uma lista de cartas

Seja qtd o número de cartas em um deck

Se Bar->deck == NULL, então Bar->qtd = 0

Se Bar->deck != NULL, então Bar->qtd > 0

Se Bar->qtd == 40, então Bar->deck == Lista de cartas em ordem:

(PAUS – COPAS – ESPADAS – OUROS // A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K)

Ao chamar a função BAR\_Embaralhar(Bar), então Bar->qtd = 40 e Bar-> deck é uma lista de cartas em ordem aleatória