**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