

1 Lógica de Cartas

O baralho do jogo foi declarado na memória usando a diretiva *.byte*. Isso facilita no manuseio do baralho pois cada carta possui 3 informações intrínsecas: seu número, seu valor e sua quantidade.

Dessa forma, o valor da carta estará no espaço de memória dedicado ao rótulo *baralho_valores*, a quantidade de cartas estará no espaço de memória dedicado ao rótulo *baralho_qtd* e o número da carta será dado de acordo com o índice em ambos os espaços.

```
.data    0x10010000
baralho_qtd:
    .byte    4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4
baralho_valores:
    .byte    1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 10, 10, 10
```

Para acessar uma determinada carta sorteia-se um índice de 0 a 12, e, a partir do espaço de memória *baralho_qtd* endereçado no registrador *t0*, verifica-se a quantidade é maior que 0 e decrementa esse valor.

```
sortear:
    li a0, 0
    li a1, 13
    li a7, 42
    ecall

    add t1, t0, a0
    lb t2, 0(t1)
    beqz t2, sortear

    addi t2, t2, -1
    sb t2, 0(t1)
    ret
```

Falta implementar uma lógica parecida com o *baralho_valores*