

Glossário

Entradas	
I_Reset	Botão do Reset (push-button)
I_Stay	Botão do Stay (push-button)
I_Hit	Botão de Hit (push-button)
Saídas	
o_W	Led que indica vitória do Player.
o_L	Led que indica derrota do Player.
o_T	Led que indica empate.
o_H_P	Led que indica Hit do Player.
o_H_D	Led que indica Hit do Dealer.
o_S_P	Led que indica Stay do Player.
o_S_D	Led que indica Stay do Dealer.
o_ShvHnd_P	Indica se deve-se mostrar a mão do player para um módulo que propriamente faz essa função.
o_ShvHnd_D	Indica se deve-se mostrar a mão do dealer para um módulo que propriamente faz essa função.

Prefixos das variáveis

vc	Variável de Controle: é um fio (wire) interno (binário), mantém o valor que estava no estado anterior. Pode receber valores nos estados e não depende de clock . Pode ser usado como entrada pelos estados.
vi	Variável de Entrada (Input): é uma entrada da máquina de estados vinda de outros módulos do TopLevel. Não há atribuição de valor para esse tipo de variável na máquina de estados.
vo	Variável de Saída (Output): é um fio (wire) de saída da máquina de estados (binário). Pode receber valores nos estados e não depende de clock . Não pode ser usada como entrada nos estados.
i	Entradas (Input), pode ser ativada a qualquer momento.
o	Saída (Output), é um fio (wire) de saída da máquina de estados (binário). Pode receber valores nos estados e não depende de clock .

Atribuições Default

Saídas	
o_W	= 0
o_L	= 0
o_T	= 0
o_H_P	= 0
o_H_D	= 0
o_S_P	= 0
o_S_D	= 0
o_ShvHnd_P	= 1
o_ShvHnd_D	= 0
Variáveis de saída	
vo_ActCounter	= 0
vo_RstCounter	= 0
vo_Card2Player	= 0
vo_Card2Dealer	= 0
vo_ActShuffler	= 0

Variáveis

vc_Hit_P	Indica se o Player deu Hit pelo menos uma vez em 1
vc_First_Turn	Indica se é o primeiro turno do Player em 1
vo_ActShuffler	Ativa o embaralhador em 1 e desativa em 0.
vo_ActCounter	Ativa o contador em 1, até que se passem 2 segundos
vo_RstCounter	Zera o contador quando em 1
vi_Hnd_P	Indica que deve ser adicionada uma carta a mão do Player em 1
vi_Hnd_D	Indica que deve ser adicionada uma carta a mão do Dealer em 1
vi_TwoSec	Saída do módulo do contador. Indica se foram passados dois segundos em 1(counter = 2*12 - 1).
vi_Hnd_P	Output de um registrador que armazena a pontuação do player
vi_Hnd_D	Output de um registrador que armazena a pontuação do dealer
vi_Shuffled	Indica se o baralho foi embaralhado em 1
vi_CardOK	Indica se a carta foi adicionada com sucesso a mão do player/dealer
vi_RstOK	Indica se o contador foi resetado com sucesso

