

Glossário		Atribuições Default
Entradas		
i_Card2P	Imput que indica se deve ser adicionada uma carta ao player (1 bit)	o_CardOK = 0 o_MemClk = 0
i_Card2D	Input que indica se deve ser adicionada uma carta para o dealer (1 bit)	
i_Reset	Reinicia toda a máquina de estados, dando 0 a mão do player e a mão do dealer (1 bit)	
i_Card	Carta retirada da memória (4 bits)	
i_Value	Valor da carta recebida (4 bits)	
Saídas		
o_CardOK	Saída para a máquina de estados global que indica se a carta foi adicionada a mão do player/dealer (1 bit)	
o_Addr	Endereço de memória a ser lido (6 bits)	
o_MemClk	Clock da memória (1 bit)	
Variáveis		
vc_HndD	Registrador que armazena a mão do player (6 bits)	
vc_HndP	Registrador que armazena a mão do dealer (6 bits)	
vc_Ace_P	Variável que indica se na mão do Player tem um ás (1 bit)	
vc_Ace_D	Variável que indica se na mão do Dealer tem um ás (1 bit)	
vc_Face_P	Variável que indica se na mão do Player tem uma carta de rosto (J ou Q ou K) (1 bit)	
vc_Face_D	Variável que indica se na mão do Dealer tem uma carta de rosto (J ou Q ou K) (1 bit)	
r_Addr	Índice da memória	

