

UFERN

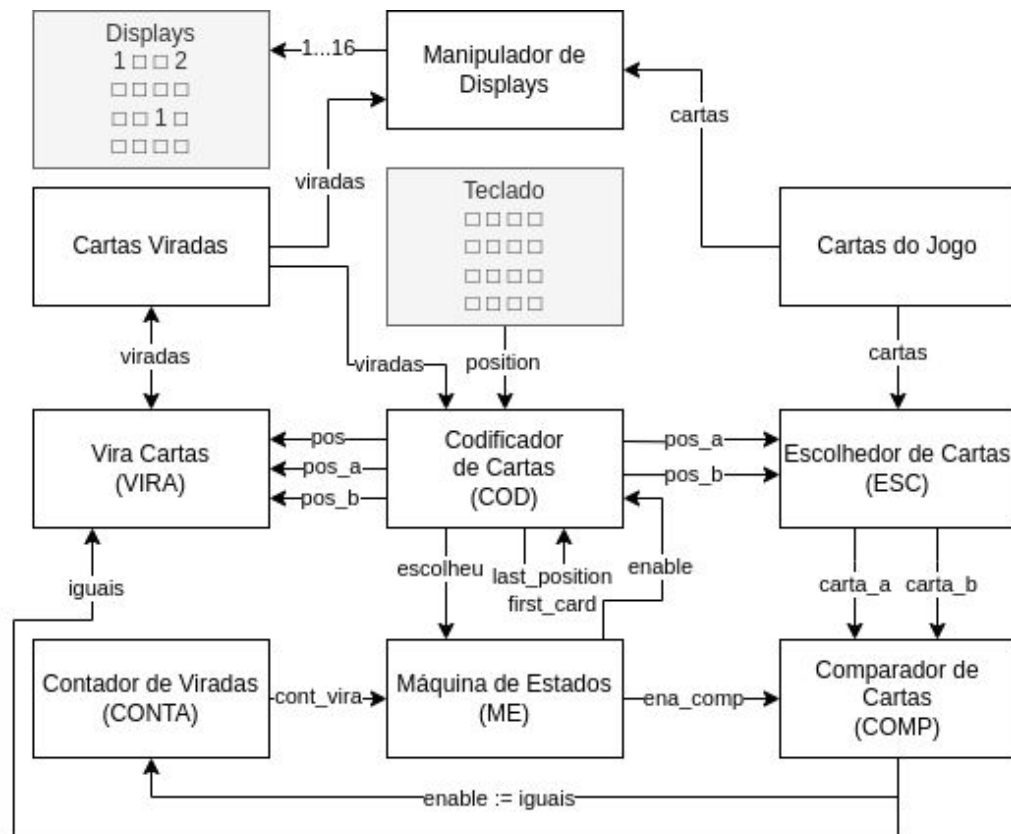


Jogo da Memória

Circuitos Lógicos

Beatriz Gouveia Gadelha
Isaac Marlon da Silva Lourenço

Diagrama de blocos



Simulação

Caso 1 - Início do jogo

+	/jogo/viradas	1111111111111111	11111111... 00000000... 0000000000000000	1000
+	/jogo/cont_cartas	1000	{0000	
+	/jogo/cartas_jogo	{001} {001} {010}	{001} {001} {010} {110} {111} {100} {111} {010}	
-	/jogo/cartas_display	{1001001} {1001}	{1001001... {11111111... {11111111} {11111111} {... {11	
+	(0)	1001001	1001001 1111111	
+	(1)	1001001	1001001 1111111	
+	(2)	0100101	0100101 1111111	
+	(3)	1001010	1001010 1111111	100
+	(4)	0011101	0011101 1111111	
+	(5)	0110110	0110110 1111111	
+	(6)	0011000	0011000 1111111	
+	(7)	0111000	0111000 1111111	
+	(8)	0011000	0011000 1111111	
+	(9)	1001010	1001010 1111111 1001010	
+	(10)	0011101	0011101 1111111	
+	(11)	0100101	0100101 1111111	
+	(12)	1000010	1000010 1111111	
+	(13)	0110110	0110110 1111111	
+	(14)	0111000	0111000 1111111	
+	(15)	1000010	1000010 1111111	

Caso 2 - Cartas Iguais

The screenshot displays the Jogo da Velha (Tic-Tac-Toe) game interface. The left panel shows the game state with a 3x3 grid and a list of moves. The right panel shows the game state with a 3x3 grid and a list of moves. A red box highlights the game state after move 15.

Left Panel (Game State):

- Grid:

- Moves:
 - 1: /jogo/dk
 - 2: /jogo/drn
 - 3: /jogo/input
 - 4: /jogo/buf
 - 5: /jogo/comp_res
 - 6: /jogo/escolheu
 - 7: /jogo/ena_comp
 - 8: /jogo/ena_cod
 - 9: /jogo/pos_a
 - 10: /jogo/pos_b
 - 11: /jogo/last_pos
 - 12: /jogo/pos
 - 13: /jogo/carta_a
 - 14: /jogo/carta_b
 - 15: /jogo/viradas
 - 16: /jogo/cont_cartas
 - 17: /jogo/cartas_jogo
 - 18: /jogo/cartas_display

Right Panel (Game State):

- Grid:

- Moves:
 - 1: /jogo/dk
 - 2: /jogo/drn
 - 3: /jogo/input
 - 4: /jogo/buf
 - 5: /jogo/comp_res
 - 6: /jogo/escolheu
 - 7: /jogo/ena_comp
 - 8: /jogo/ena_cod
 - 9: /jogo/pos_a
 - 10: /jogo/pos_b
 - 11: /jogo/last_pos
 - 12: /jogo/pos
 - 13: /jogo/carta_a
 - 14: /jogo/carta_b
 - 15: /jogo/viradas
 - 16: /jogo/cont_cartas
 - 17: /jogo/cartas_jogo
 - 18: /jogo/cartas_display

A red box highlights the game state after move 15, showing the grid and the list of moves.

Caso 3 - Cartas diferentes

The image shows a Verilog HDL code editor with a large, complex logic design. The code is written in Verilog and includes a large 'always' block with many conditional statements and assignments. A red rectangular box highlights a specific section of the code, likely indicating a key part of the design or a specific logic function.

Caso 4 - Carta já virada

The screenshot shows a debugger window with three panes. The left pane displays a list of cards with indices (0) through (7). The middle pane shows the binary representation of the cards. The right pane shows the binary representation of the cards in a different format. A red rectangle highlights the card at index (3) in the middle pane, which has the binary value 1001010.

4	5
	4
	4
11	01
	101
	00001
0011	
{000} {1 0} {100} {000}	
{1} {010} {101} {1001010} {11111...}	{1001010}
	00111

Caso 5 - Fim de jogo

The screenshot shows the Jogo do Bicho interface. The left sidebar lists various bets and their costs:

- /jogo/dk: 1
- /jogo/dkn: 1
- /jogo/input: 10
- /jogo/buf: 0
- /jogo/comp_res: 0
- /jogo/escolheu: 0
- /jogo/ena_comp: 0
- /jogo/ena_cod: 1
- /jogo/pos_a: 4
- /jogo/pos_b: 10
- /jogo/last_pos: 10
- /jogo/pos: 11
- /jogo/carta_a: 101
- /jogo/carta_b: 101
- /jogo/viradas: 1111111111111111
- /jogo/cont_cartas: 1000
- /jogo/cartas_jogo: {001} {001} {010}...
- /jogo/cartas_display: {1001001} {1001...}
- (0): 1001001
- (1): 1001001
- (2): 0100101
- (3): 1001010
- (4): 0011101
- (5): 0110110
- (6): 0011000
- (7): 0111000
- (8): 0011000
- (9): 1001010
- (10): 0011101
- (11): 0100101
- (12): 1000010
- (13): 0110110
- (14): 0111000
- (15): 1000010

The main area displays a grid of numbers from 1 to 25. The numbers are arranged in a 5x5 grid. The numbers 1 through 15 are highlighted in green, and the numbers 16 through 25 are highlighted in yellow. A red box highlights the numbers 1 through 15, and a yellow box highlights the numbers 16 through 25.

UFERN



Jogo da Memória

Circuitos Lógicos

Beatriz Gouveia Gadelha
Isaac Marlon da Silva Lourenço