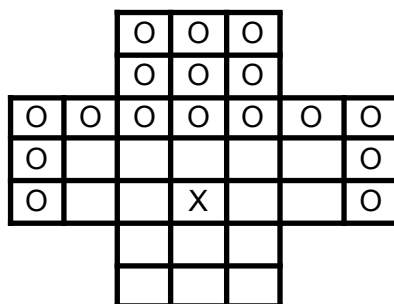


## Trabajo Práctico “El Zorro y las Ocas”

### Elementos

El juego se desarrolla en un tablero con treinta y tres hendiduras, dispuestas en forma de cruz, tal y como se puede apreciar en la ilustración.

Diecisiete piezas redondas, semejantes a las canicas, de un mismo color, que representarán a las ocas; y otra distinta, que será el zorro.



### Objetivo

El jugador que se halla en posesión del zorro tiene como objetivo capturar un mínimo de doce ocas, mediante movimientos sucesivos muy parecidos a los que se realizan en el juego de damas. Su oponente deberá evitarlo.

Uno de los participantes de este juego dispone de una ficha, el zorro, que debe procurar capturar las de su contendiente, las ocas.

### Desarrollo del juego

Las partidas se disputan entre dos jugadores. Uno de ellos dispone de una sola pieza, el zorro, que puede moverse libremente por el tablero. El otro cuenta con diecisiete fichas, que son las ocas, y se encuentra limitado por unos movimientos muy restringidos.

- Las ocas y el zorro se colocarán tal como se muestra en la ilustración.
- El zorro es el que inicia la partida, pudiendo desplazarse en cualquier dirección: hacia adelante, hacia atrás, en diagonal y a los costados (una casilla a la vez salvo que coma a una oca).
- Para comerse una oca, el zorro deberá saltar por encima de ella a una casilla vacía, aunque no está obligado a hacerlo siempre que pueda. Los saltos múltiples están permitidos.
- Las ocas pueden moverse hacia adelante y hacia los lados, pero nunca en diagonal o hacia atrás (una casilla a la vez). Como no pueden saltar por encima del zorro, tienen que intentar acorralarlo para que no se pueda mover. Toda oca cazada es apartada del tablero.
- Es un movimiento por turno y solamente puede moverse una pieza por vez.
- El zorro ganará el juego si consigue cazar un mínimo de doce ocas.

### Consigna

Desarrollar en un **grupo de 4 personas** un programa en assembler Intel 80x86 que implemente el juego de “El zorro y las ocas” cumpliendo los siguientes requisitos:

#### Requerimiento 1

- Implementar una partida del juego para 2 jugadores. (Deberá visualizarse claramente el estado del tablero actualizado luego de cada movimiento).

- 
- Permitir interrumpir la partida en cualquier momento del juego. (Salir del juego)
  - Identificar automáticamente cuando el juego llegó a su fin indicado el motivo (por haber comido el zorro 12ocas o por quedar el zorro “acorralado” sin poder moverse)

#### Requerimiento 2

- Permitir guardar la partida y poder recuperarla en otro momento en el mismo estado.
- Mostrar estadísticas de movimiento del zorro al finalizar el juego (cantidad de movimientos en cada uno de los sentidos posibles)

#### Requerimiento 3

- Ofrecer una opción de personalización de la partida donde se pueda elegir:
  - El símbolo del zorro y de las ocas.
  - La orientación del tablero. (en cualquier sentido)
  - El juego deberá tener una configuración por default que es la de la imagen, que será la utilizada en caso que los jugadores no elijan la opción de personalización.
- Si al momento de la entrega el grupo cuenta con 3 integrantes, se deberán entregar los requerimientos 1 y 2.
- Si al momento de la entrega el grupo cuenta con 2 integrantes, solamente se deberá entregar el requerimiento 1.