
		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
3,1		3,3		3,5		3,7
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7
	6,2		6,4		6,6	


Suponha um tabuleiro quadriculado clássico em que as posições são pares ordenados.

Para modelar Oska, deve-se inicialmente desconsiderar as posições que não são diagonais entre si. Uma maneira de modelar os movimentos usando coordenadas (x,y), supondo que as peças sempre iniciarão nas posições corretas, seria limitando o movimentos das peças a posições nas quais x e y mudam entre uma posição e outra. Ou seja, $\Delta x \neq 0$ & $\Delta y \neq 0$.


		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
3,1		3,3		3,5		3,7
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7
	6,2		6,4		6,6	

Suponha um tabuleiro quadriculado clássico em que as posições são pares ordenados.


Para modelar Oska, deve-se inicialmente desconsiderar as posições que não são diagonais entre si. Uma maneira de modelar os movimentos usando coordenadas (x,y) , supondo que as peças sempre iniciarão nas posições corretas, seria limitando o movimentos das peças a posições nas quais x e y mudam entre uma posição e outra. Ou seja, $\Delta x \neq 0$ & $\Delta y \neq 0$. Considere $\Delta z = |z_0 - z_1|$.

		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
3,1		3,3		3,5		3,7
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7
	6,2		6,4		6,6	


Porém, Oska só permite dois tipos de jogada. A de um passo e um salto. Então será necessário verificar se a soma entre as variações é correspondente com o movimento desejado. Neste caso, para movimentos na casa adjacente temos uma variação, $\Delta x + \Delta y = 2$, no caso de um salto teremos, $\Delta x + \Delta y = 4$. Assim, limitamos ainda mais o movimento da peça.

		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
3,1		3,3		3,5		3,7
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7
	6,2		6,4		6,6	

Porém, Oska só permite dois tipos de jogada. A de um passo e um salto. Então será necessário verificar se a soma entre as variações é correspondente com o movimento desejado. Neste caso, para movimentos na casa adjacente temos uma variação, $\Delta x + \Delta y = 2$, no caso de um salto teremos, $\Delta x + \Delta y = 4$. Assim, limitamos ainda mais o movimento da peça.


		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
3,1		3,3		3,5		3,7
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7
	6,2		6,4		6,6	

Ainda é possível realizar movimentos indesejados, como por exemplo, (4,2). Para resolver isso, basta adicionar a regra:
 $\Delta x = \Delta y = 2$



		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
3,1		3,3		3,5		3,7
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7
	6,2		6,4		6,6	

Ainda é possível realizar movimentos indesejados, como por exemplo, (4,2). Para resolver isso, basta adicionar a regra:
 $\Delta x = \Delta y = 2$.

Agora, apenas jogadas na diagonal são possíveis. A condição para salto é que exista uma peça adjacente a outra, essa questão será tratada posteriormente.

		1,3		1,5		1,7
	2,2		2,4		2,6	
		3,3		3,5		
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7

Limites do tabuleiro fazem parte do jogo, porém não haverá opção de posição fora dos limites na interface o que limita o input sem necessidade de checagem.

1,1		1,3		1,5		1,7
	2,2				2,6	
		3,3				
	4,2		4,4		4,6	
5,1		5,3		5,5		5,7

Demonstrando em outra posição, observe que o salto é permitido apenas com a peça do oponente adjacente à peça a ser movimentada.