

Caballo de ajedrez

En este ejercicio vamos a simular el movimiento de un *caballo de ajedrez* sobre un plano.

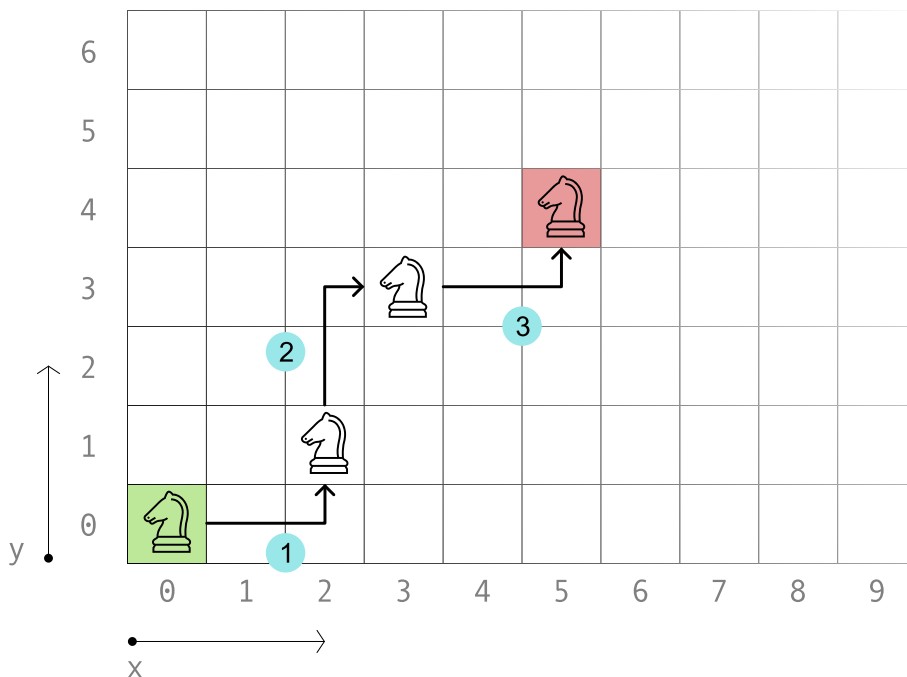
El dato de entrada será la *casilla* de destino, que vendrá dada por dos valores enteros x e y . El **objetivo será determinar cuántos movimientos harán falta para llegar a la casilla de destino**.

Notas:

- El caballo siempre parte de la celda $(0,0)$ y cada “turno” consta de dos movimientos.
- El primer movimiento será de **2 unidades en el eje x** junto a **1 unidad en el eje y**.
- El segundo movimiento será de **2 unidades en el eje y** junto a **1 unidad en el eje x**.
- Todos los movimientos son “en positivo”.
- Si la casilla de destino es *inalcanzable* debemos devolver -1 .

Ejemplo:

Supongamos que la **casilla de destino** es $(5,4)$. Los movimientos serían los siguientes:



Por lo tanto harán falta **3 movimientos** para llegar al destino indicado.