



ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL DOM BOSCO

Algoritmos e Programação - Desafio

Simon está aprendendo a jogar xadrez, mas tem dificuldade em saber para qual direção ele pode mover sua Torre. Sabemos que um tabuleiro de xadrez é composto por 8 linhas e 8 colunas, e que a Torre se move ortogonalmente, ou seja, pelas linhas(horizontais) e pelas colunas (verticais).

Escreva um programa que solicite ao Simon número da linha e da coluna que indicam a posição de sua Torre. O programa deve imprimir quais são os possíveis movimentos da Torre. Utilize "-" para indicar uma casa para a qual a Torre não pode ser movida e "x" para indicar uma casa para a qual ela pode ser movida.

Exemplo de Saída

```
1 Movimentos de uma Torre no xadrez!
2 Digite a linha em que a Torre se encontra: 6
3 Digite a coluna em que a Torre se encontra: 3
4
5 Movimentos possíveis:
6
7      1  2  3  4  5  6  7  8
8      -----
9  1 | -  -  x  -  -  -  -  -
10 2 | -  -  x  -  -  -  -  -
11 3 | -  -  x  -  -  -  -  -
12 4 | -  -  x  -  -  -  -  -
13 5 | -  -  x  -  -  -  -  -
14 6 | x  x  x  x  x  x  x  x
15 7 | -  -  x  -  -  -  -  -
16 8 | -  -  x  -  -  -  -  -
```