

Universidade de São Paulo

Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação Departamento de Ciências de Computação SCC210 – Lab. Algoritmos Avançados I

Xadrez

1 Descrição

Em um tabuleiro 8×8 de xadrez estão uma torre e um cavalo. As posições em que estão são conhecidas e impedem que um aniquile o outro.

Sua tarefa é encontrar o número de posições em que é possível acrescentar um outro cavalo, de forma que nenhuma das 3 peças possam se ameaçar. Claro que a nova peça deve ser posicionada em uma posição desocupada!

2 Input

A primeira linha contém a posição da torre, formada por 2 caracteres. O primeiro (a .. h) e o segundo (1 ... 8). A segunda linha contém a posição do cavalo.

3 Output

Imprima em uma linha a quantidade de posições em que podemos posicionar o novo cavalo.

4 Entrada e Saída

Entrada	Saída
a1	44
b2	
T2 4 1	9.41
Entrada	Saída
a8 d4	38
٦ ٨	