1. 马踏棋盘：
2. 问题描述

设计一个国际象棋的马踏棋盘的演示程序.

1. 设计要求
2. 程序的输入：设计程序按要求输入马的初始位置（相应的坐标）。
3. 程序的输出：程序的设计完成后应给出马从初始位置走遍棋盘的过程，并按照求出的行走路线顺序，将数字1，2，…，64依次填入一个8╳8的方阵并输出。
4. 数据结构

本设计使用的数据结构是栈，利用顺序栈来实现。

1. 分析与实现

1. 运行与测试

1. 总结与思考