**15. Chess Pieces**

**Условие:**

Създайте функция, която приема името на шахматна фигура, нейната текуща позиция и целева позиция. Функцията трябва да върне ` **true**`, ако фигурата може да се премести до целевата позиция, и ` **false**`, ако не може.

Възможните входове за името на фигурата са: "Pawn", "Knight", "Bishop", "Rook", "Queen" и "King".

**Вход:**

* Име на шахматна фигура ` **piece**`: Символен низ, който представлява името на фигурата, която се проверява. Може да бъде "Pawn", "Knight", "Bishop", "Rook", "Queen" или "King".
* Текуща позиция на фигурата ` **current\_position**`: Символен низ във формат, който представлява позицията на фигурата в шахматна нотация (например "A1", "H8").
* Целева позиция ` **target\_position**`: Символен низ във формат, който представлява целевата позиция, до която се опитваме да преместим фигурата.

**Изход:**

* Булева стойност (`**true**` или ` **false**`), която показва дали шахматната фигура може да се премести от текущата позиция до целевата позиция.

**Примери:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вход** | **Изход** |
| Rook A8 H8 | true |
| Queen C4 D6 | false |