

# Problem skakača

Napisati program koji rešava jedan šahovski problem na tabli dimenzija **8x8**. Šahovska tabla se predstavlja pomoću dve matrice karaktera (jedna za pozicije **belih**, a druga za pozicije **crnih** figura) čiji podaci se nalaze u datotekama *beli.txt* i *crni.txt* respektivno i može sadržati sledeće karaktere:

karakter	polje
K	kralj
D	dama (kraljica)
T	top
L	lovac
S	skakač (konj)
P	pešak
o	prazno polje

Potrebno je odrediti i ispisati pozicije svih skakača bele boje, koji u narednom potezu mogu da „pojedu“ neku drugu figuru, kao i oznake i pozicije figura koje mogu da pojedu. Skakač se kreće u obliku ćiriličnog slova ‘Т’, kao na slici. Učitavanje table iz fajla i obradu realizovati kao zasebne potprograme koji sa glavnim programom komuniciraju samo putem argumenata i povratnih vrednosti.



Ulazni podaci:

<i>beli.txt</i>	<i>crni.txt</i>	<i>slika</i>
<div><div>OOOOOOOO</div><div>OOOOOOSO</div><div>OOOOOOOO</div><div>OLOOOOOO</div><div>OOOSPOOO</div><div>OPOOOOOO</div><div>POPOOPPP</div><div>TOLDKOOT</div></div>	<div><div>TSLOKOOO</div><div>PPOPOOOP</div><div>OOPLPOOS</div><div>OODOOOPO</div><div>OOOOOOOO</div><div>OOOOOTOO</div><div>OOOOOOOO</div><div>OOOOOOOO</div></div>	

Izlaz:

S (G7) : K (E8) P (E6)
S (D4) : P (C6) P (E6) T (F3)