### Description



None shall pass ~ คุณได้เดินไปทั่วในหมู่บ้านชนบทนั้น ก็ได้ไปเจอกับโด๊ะพนันโด๊ะหนึ่ง ที่เล่นเกมกระดานหมากรุกสากล ตัวคุณเองที่กำลังร้อนเงินอยู่นั้น จึงได้ตัดสินใจลงเล่นทันที

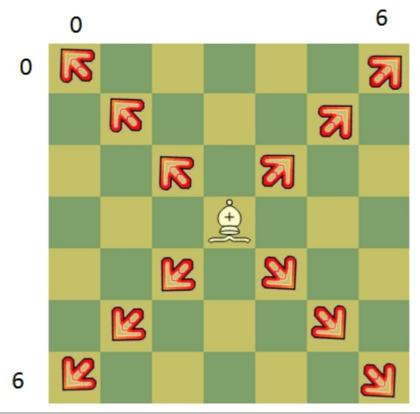
โดยที่จะพนันเพียงว่า เมื่อให้ตัว Bishop อยู่ในตำแหน่งใดๆบนกระดานแล้ว Bishop ตัวนั้นจะสามารถเดินไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้หรือไม่ ในการเดินเพียงครั้งเดียว โดยที่มีหมากอีกหนึ่งตัวอยู่บนกระดานวางขวางไว้อยู่ ซึ่งอาจจะเป็นหมากฝั่งเดียวกับ Bishop (มิตร) หรือฝั่งตรง ข้าม (ศัตร) ก็ได้ แล้วแต่ที่กำหนดมา

ถ้าเส้นทางที่ Bishop ที่จะเดินไปยังเป้าหมายนั้น มีหมากอีกหนึ่งตัวขวางไว้อยู่ระหว่างทาง Bishop จะไม่สามารถเดินไปได้ แต่ถ้าหากเป้าหมายที่จะเดินนั้นเป็นช่องเดียวกับหมากที่วางขวางไว้อยู่นั้น ถ้าเป็นมิตรจะไม่สามารถเดินไปเป้าหมายได้ แต่ถ้าเป็นศัตรู จะสามารถเดินไปได้(กินหมากของฝ่ายศัตรูพอดี)

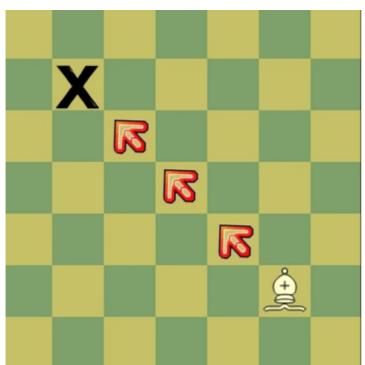
โดยที่กระดานหมากรุกสากลบนโต๊ะพนันนั้น จะมีขนาดเท่าใดก็ได้
หมาก Bishop กับหมากที่มีไว้วางขวาง จะไม่ได้อยู่ตำแหน่งเดียวกัน
และหมากทั้งสอง และเป้าหมายจะอยู่ตำแหน่งใดก็ได้ ภายในกระดาน
เนื่องจากกระดานอาจจะมีขนาดใหญ่มากจนดูยาก คุณจึงเขียนโปรแกรมขึ้นมาตรวจสอบ โดยที่รับข้อมูลกระดาน
ลงไป และแสดงผลลัพธ์ออกมา
หากสามารถเดินไปยังเป้าหมายได้ ให้แสดงผลลัพธ์ว่า Yes
หากไม่สามารถเดินไปได้ ให้แสดงผลว่า No

[Tutorial กติกาหมากรุกสากล] ตำแหน่งของกระดานจะเริ่มจาก (0, 0) ที่มุมช้ายบน ไปจนถึง (6, 0) ที่มุมซ้ายล่าง (0, 6) ที่มุมขวาบน และ (6, 6) ที่มุมขวาล่าง \*\*ในตัวอย่างแสดงกระดานขนาด 7 x 7

เกมกระดานหมากรุกสากลจะประกอบด้วยผู้เล่นสองฝั่ง ฝั่งดำ กับ ฝั่งขาว โดยที่คุณเป็นฝั่งสีขาว

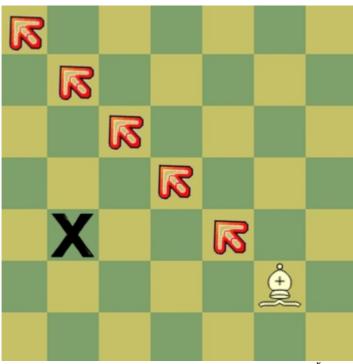


์ ตัวหมาก Bishop นั้นจะเดินเป็นแนวทแยงมุม 4 ทิศได้เท่านั้น และระยะเท่าใดก็ได้ ดังแสดงด้วยลูกศรตามภาพ

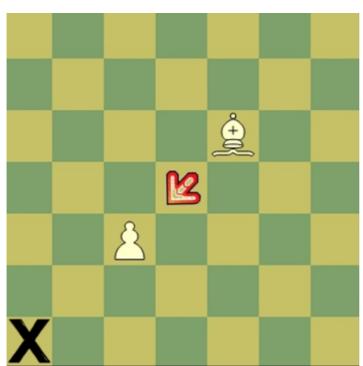


ตำแหน่งเป้าหมายแสดงด้วยเครื่องหมายกากบาทดังภาพ หาก Bishop วางตำแหน่งนี้ (5, 5) และเป้าหมายอยู่ในตำแหน่ง (1, 1) Bishop จะสามารถเดินไปยังเป้าหมายได้ กรณีนี้ให้แสดงผลโปรแกรมว่า Yes

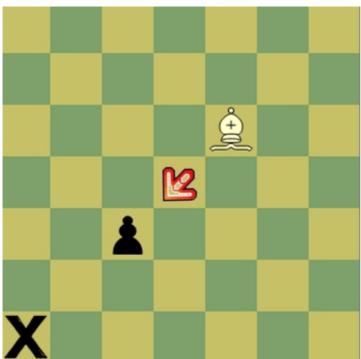
(รูปนี้คือตัวอย่าง sample case 1 ด้านล่าง)



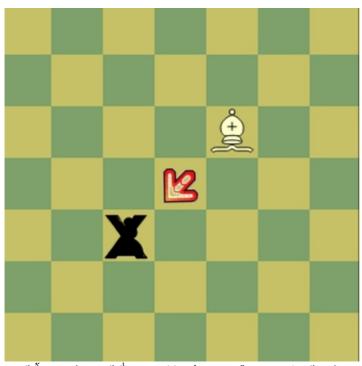
แต่ถ้าหากเป้าหมายอยู่นอกการเดินของ Bishop ดังกรณีนี้ (4, 1) Bishop จะไม่สามารถเดินไปได้ ให้แสดงผลว่า No (รูปนี้คือตัวอย่าง sample case 2 ด้านล่าง)



กรณีนี้ เป้าหมายอยู่ในทางเดินของ Bishop จริง แต่มีหมากที่เป็นฝ่ายเดียวกันวางขวางอยู่ จึงไม่สามารถเดินไปยังเป้าหมายได้ กรณีนี้แสดงผลว่า No (รูปนี้คือตัวอย่าง sample case 3 ด้านล่าง)



กรณีนี้หมากวางขวางเป็นศัตรูจริง แต่ว่าถ้าจะเดินไปเป้าหมายได้ ต้องกินหมากศัตรูก่อนหนึ่งตา จึงไม่สามารถเดินไปยังเป้าหมายได้ภายในหนึ่งตาเดิน ให้แสดงผลว่า No (รูปนี้คือตัวอย่าง sample case 4 ด้านล่าง)



กรณีนี้คล้ายกับกรณีที่แล้ว แต่ว่าเป้าหมายคือตำแหน่งเดียวกับหมากศัตรู Bishop สามารถเดินไปกินหมากแล้วยืนอยู่ตำแหน่งเป้าหมายได้ทันที ให้แสดงผลว่า Yes (รูปนี้คือตัวอย่าง sample case 5 ด้านล่าง)

จากรูปข้างบน ถ้าเปลี่ยนหมากศัตรูเป็นหมากฝ่ายเดียวกัน ก็ให้แสดงผลว่า No (เพราะเราเคลื่อนที่ไปทับหมาก ฝ่ายเดียวกันไม่ได้)

## **Specification**

#### **→** Input Specification

#### **→** Output Specification

9 บรรทัด
ขนาดกระดานในแนวของแถว (แนวนอน) { > 0 }
ขนาดกระดานในแนวของหลัก (แนวตั้ง) { > 0; ขนาด
ของกระดานจะมีพื้นที่รวมมากกว่าหนึ่งช่องเสมอ}
ตำแหน่งของ Bishop ในตำแหน่งแถว
ตำแหน่งของ Bishop ในตำแหน่งหลัก
ตำแหน่งของหมากที่วางขวางในตำแหน่งแถว
ตำแหน่งของหมากที่วางขวางในตำแหน่งหลัก
ตัวเลขระบุว่าเป็นศัตรูกับ Bishop หรือไม่ (0 ไม่ใช่, 1 ใช่)
ตำแหน่งเป้าหมายในตำแหน่งแถว
ตำแหน่งเป้าหมายในตำแหน่งหลัก

บรรทัดเดียว Yes หรือ No เท่านั้น

## **‡≡** Sample Case

→ Sample Ir	۱p	ut
-------------	----	----

#### Sample Output

7 7	Yes
5	
5	
6	
1	
1	
1	
7	No
7 5	
5	
6	
6 1	
4	
1	

Sample Output

5 5

8 8 2

4 4 2

1 4 2 No

No

Yes

# ① Time Remaining

0

1

21

8

382

Day

Hour

Minutes

Seconds

## i Information

**Time Limit** 

1 Second

**Memory Limit** 

32 MB

Language

ру

**Deadline** 

5 December 2017, 23:59

**Submission Limit** 

Unlimit

**Restrict Word** 

No Restrict

**Required Word** 

No Restrict

**Testcase** 

24 case

**Rejudge Testcase** 

0 case

**Full Score** 

100 Point

**Bonus Score** 

900

**Your Score** 

N/A

### **&** Submit File

เลือกไฟล์ ไม่ได้เลือกไฟล์ใด

Submit