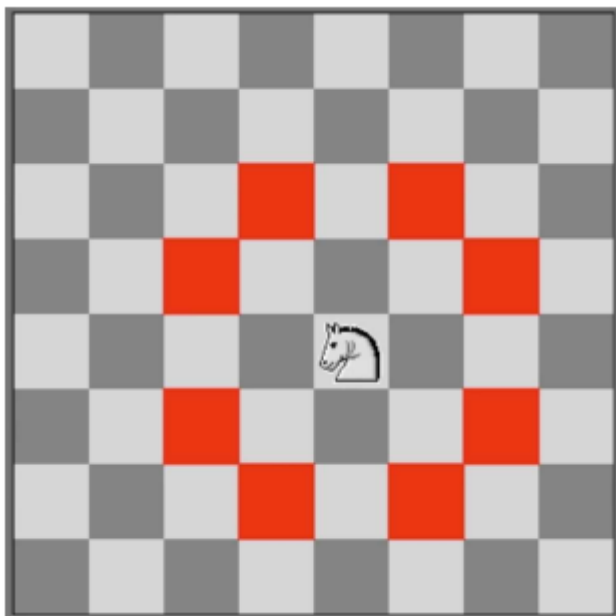


Clojure — Salts de cavall

Considerem un cavall en un tauler de 8×8 escacs buits. La seva posició es pot donar amb una llista que indiqui la seva fila i la seva columna:

- la casella inferior esquerra és (1,1)

Recordeu que els cavalls es mouen en "L":



- Definiu una funció `dins` que, donada una posició d'un cavall, retorni si aquesta és dins del tauler.
- Definiu una funció `moviments` que, donada una posició d'un cavall dins del tauler, retorni la llista de posicions dins del tauler on es pot trobar després d'un salt.
- Definiu una funció `pot-anar3` que, donada una posició inicial `p` dins del tauler i una posició final `q`, digui si un cavall pot anar de `p` a `q` en (exactament) tres salts. Aquesta funció s'ha de crear amb la tècnica dels **tranducers**.

A l'hora de corregir es tindrà en compte la correcció, consició, senzillesa, claredat, elegància i l'ús de les eines de programació funcional de la solució proposada. En aquest problema, l'eficiència és poc important.

En aquest problema **no** es pot utilitzar recursivitat ni iteracions.

Joc de proves:

Entrada	Sortida
(dins '(4 5))	true
(dins '(0 1))	false
(dins '(4 9))	false
(moviments '(4 5))	((2 4) (2 6) (3 3) (3 7)
	(5 3) (5 7) (6 4) (6 6))
(moviments '(1 1))	((2 3) (3 2))
(pot-anar3 '(1 1) '(4 5))	true
(pot-anar3 '(1 1) '(4 6))	false

Regles del joc:

- Heu de fer el treball en parelles.
- Heu de lliurar un arxiu `clj` amb el nom i cognoms dels dos membres del grup en un comentari a la part de dalt de l'arxiu.
- Lliureu només un dels membres del grup.