



El futuro Kaspárov

El ajedrez es un juego, entre dos personas, cada una de las cuales dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero, estas piezas se clasifican como: Peón, Caballo, Alfil, Torre, Reina y Rey.

Dado un tablero de ajedrez $m \times n$, y la ubicación de la pieza en el tablero, calcular el total de casillas que está puede moverse en ese turno.

Entrada: Una cadena de caracteres que represente el tamaño del tablero y la posición de la pieza en el siguiente formato: **filas columnas posición_fila posición_columna**.

Salida: Una cadena que represente cada pieza y la cantidad de casillas que puede cubrir, usar el siguiente formato; **P=#,C=#,A=#,T=#,R=#**, donde se representa Peón con "P", Caballo con "C", Alfil con "A", Torre con "T" y Reina con "R".

Recordar que el movimiento de las piezas son:

Peón: 1 casilla hacia arriba.

Caballo: Movimientos en L de 3 x2.

Alfil: Cualquier casilla en diagonal a su posición.

Torre: Cualquier casilla hacia arriba, abajo, izquierda o derecha de su posición.

Reina: La combinación de movimientos de la Torre y el Alfil.

Ejemplo:

Entrada	Salida
5 7 3 4	P=1,C=8,A=8,T=10,R=18

