

EP1: exerc7: Movimento do bispo

Data de entrega: sábado, 2 abr 2016, 23:55

Número máximo de arquivos: 1

Tipo de trabalho: Trabalho individual

Enunciado: EP01 - **exercício** 09

Lembrete: para começar a editar o exercício, clique na aba "Editar" e digite o nome de seu arquivo (obrigatoriamente com extensão *.c). **NÃO** use caracteres especiais e nem espaço em branco no nome (resultaria erro no VPL).

Faça um programa em C que lê quatro naturais m , n , x e y , e que imprima uma tabela blocos quadrados formados exclusivamente 0, por 1 ou por B, com m . A tabela deverá ter n linhas e n colunas destes blocos (ou seja, uma tabela com $m \times n$ linhas e $m \times n$ colunas) e deverá representar um tabuleiro de xadrez, colocando no bloco (x,y) as letras B de "bispo". Além disso, o programa deverá imprimir o bloco dos B em todas as posições alcançáveis por pelo bispo da posição (x,y) - diagonais. Veja os exemplos.

Exemplos:

Entradas: 1 7 3 4

Saídas:

```
1 B 1 0 1 B 1
0 1 B 1 B 1 0
1 0 1 B 1 0 1
0 1 B 1 B 1 0
1 B 1 0 1 B 1
B 1 0 1 0 1 B
1 0 1 0 1 0 1
```

Entradas: 2 7 3 4

Saídas:

```
1 1 B B 1 1 0 0 1 1 B B 1 1
1 1 B B 1 1 0 0 1 1 B B 1 1
0 0 1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0
0 0 1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0
1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1
1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1
0 0 1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0
0 0 1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0
1 1 B B 1 1 0 0 1 1 B B 1 1
1 1 B B 1 1 0 0 1 1 B B 1 1
B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B
B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
```

Entradas: 2 9 2 1

Saídas:

```
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B
0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B 1 1
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B 1 1
0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0
0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0
```

```

1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1
1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1
B B 1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0
B B 1 1 0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0
1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0
0 0 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0
1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
1 1 B B 1 1 B B 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1

```

OBS: Use apenas os comandos ensinados em aula, **não** utilize vetores e matrizes da linguagem C.

Entrada esperada: quatro inteiros n, m, x e y.

Saída esperada: tabela (n.m)x(n.m).

Atenção: **não imprima** textos informativos ao usuário, pois estes atrapalhariam o avaliador automático. Apenas imprima as variáveis, textos ou expressões aritméticas requeridas.