

ตารางหมากรูก

หมากรุกสากลเป็นเกมสักระดานแนววางแผนสองผู้เล่น ที่เล่นบนกระดานสลับสีซึ่งมีจัตุรัส 64 ช่อง จัดเรียงแบบ 8x8 ช่อง ประกอบด้วยตัวหมาก 6 ประเภท คือ King (ราชา), Queen (ราชินี), Knight (อัศวิน), Bishop (นักบวช), Rook (เรือ) และ Pawn (เบี้ย)

ให้เขียนโปรแกรมเพื่อแสดงตำแหน่งของตัวหมากบนตารางหมากรุกสากลในเกมหนึ่ง โดย บรรทัดที่ 1 รับจำนวนเต็ม numPieces ที่แสดงจำนวนตัวหมากที่เหลืออยู่บนกระดาน บรรทัดที่ 2 ถึง บรรทัดที่ numPieces + 1 รับตัวอักษร pieceChar ที่แทนตัวหมากและพิกัด x, y บนกระดาน ในรูปแบบ pieceChar(x, y) (พิกัดมุมซ้ายบนของตารางคือ 0, 0 และ พิกัดมุมขวาล่างของตารางคือ 7, 7)

ตัวอักษร pieceChar ที่แทนตัวหมากมีความหมายดังนี้

- K แทน King
- Q แทน Queen
- N แทน Knight
- B แทน Bishop
- R แทน Rook
- P แทน Pawn

ตัวอักษรตัวใหญ่ แทน ตัวมากของผู้เล่น 1 และ ตัวอักษรตัวเล็ก แทน ตัวมากของผู้เล่น 2

บรรทัดที่ `numPieces + 2` เป็นต้นไป แสดงตำแหน่งของตัวหมากบนตาราง

ตัวอย่าง โปรแกรม

$k(4, 0)$
 $K(4, 7)$
 $b(3, 4)$
 $B(4, 5)$

	0	1	2	3	4	5	6	7
0					k			
1								
2								
3								
4				b				
5					B			
6								
7					K			

```
#include <stdio.h>

#define BOARD_SIZE    8

void setPieceOnTable(int board[][BOARD_SIZE], char piece, int xPos, int yPos);

int main() {

}

void setPieceOnTable(int board[][BOARD_SIZE], char piece, int xPos, int yPos )
{

}
```