```
04 Chess Board
Lab 06:
C 113 Lab 6
                               Current
                                          Recent
                                                    All
01 - แปลงรูปแบบ 12-hour
เป็น 24-hour 🗱
                               ตารางหมากรุก
02 - Semester GPA (Full
program) 🗳
03 - Sieve of Erasthanos
                               (เบี้ย)
04 - Chess Board
05 - Bishop's Way (function)
06 - Pointer & String ❤
07 - หมวกคัดสรร
08 - นักโทษแห่งอัชคาบัน
                                     ตัวอักษร pieceChar ที่แทนตัวหมากมีความหมายดังนี้

    K แทน King

                                        • Q แทน Queen

    N แทน Knight

                                        • B แทน Bishop
                                        • R แทน Rook

    P แทน Pawn

                               ตัวอย่างโปรแกรม
                                 k<u>(4, 0)</u>
                                 K(4,_7)
b(3,_4)
B(4,_5)
                                    0 1 2 3 4 5 6 7
                                 3
                                  4
                                            b
                                              В
                                  6
                                 #include <stdio.h>
                                 #define BOARD SIZE
                                 int main() {
```

```
หมากรุกสากลเป็นเกมส์กระดานแนววางแผนสองผู้เล่น ที่เล่นบนกระดานสลับสีซึ่งมีจัตุรัส 64 ช่อง จัดเรียงแบบ 8x8 ช่อง
ประกอบด้วยตัวหมาก 6 ประเภท คือ King (ราชา), Queen (ราชินี), Knight (อัศวิน), Bishop (นักบวช), Rook (เรือ) และ Pawn
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)
     ตัวอักษรตัวใหญ่ แทน ตัวหมากของผู้เล่น 1 และ ตัวอักษรตัวเล็ก แทน ตัวหมากของผู้เล่น 2
บรรทัดที่ numPieces + 2 เป็นต้นไป แสดงตำแหน่งของตัวหมากบนตาราง
                                                                                                 [hide line #]
  void setPieceOnTable(int board[][BOARD_SIZE], char piece, int xPos, int yPos);
  void setPieceOnTable(int board[][BOARD_SIZE], char piece, int xPos, int yPos )
Submit
```