

Šachový král



Na šachovnici se odehrává samotný konec partie. Bílý, doufající v remízu, přišel o všechny figury a zbývá mu jen král. Černý právě odehrál a na tahu je bílý. Na vstupu programu budou údaje o aktuální pozici (na samostatných rádcích):

- zda je bílý v šachu (`check` nebo `no check`),
- zda bílý král má nějaké políčko, na které může vstoupit (`can move` nebo `cannot move`).

Na základě pravidel šachu je úkolem vypsat stav, ve kterém se partie nyní nachází, tedy jeden z těchto:

- `continuing` – nic zvláštního, hra pokračuje.
- `check` (šach) – bílý je v šachu, ale má, kam s králem uhnout a hra tak pokračuje.
- `checkmate` (mat) – bílý má šach a žádná volná políčka – prohrál.
- `stalemate` (pat) – bílý není v šachu, ale nemá, kam táhnout – remíza.

Příklad

Vstup

```
check  
can move
```

Výstup

```
check
```

Veškeré výukové materiály se nachází na <https://github.com/delta-cs/seminar>.

V případě, že vám řešení nebude uznáno a nebudete vědět proč, navštivte nejdříve [stránku s technickými pravidly](#), a ujistěte se, že program všechna splňuje.