

# Kůň na šachovnici

## Zadání

Napište program, který na základě pozice koně na šachovnici určí všechny pozice, na které se kůň může přesunout. Kůň se může pohybovat do tvaru písmene L. (pokud neznáte šachy použijte google)

## Typ vstupu

Na vstupu program obdrží na jednom řádku souřadnice reprezentující pozici koně na šachovnici. Pozice je zadána ve formátu `sloupecřádek`, kde:

- `sloupec` je jedno písmeno od `a` do `h`,
- `řádek` je číslo od `1` do `8`.

## Typ výstupu

Na výstupu program vypíše všechny pozice, na které se dáma může přesunout. Pozice budou vypsány jako seznam řetězců (např. `b2`, `c3`, apod.), přičemž:

- Pozice musí být seřazeny **abecedně** podle sloupce a řádek.
- Výstup by neměl obsahovat výchozí pozici dámy.

## Příklady

### Příklad 1

#### Vstup

```
a1
```

#### Výstup

```
b3 c2
```

### Příklad 2

#### Vstup

```
d4
```

#### Výstup

```
b3 b5 c2 c6 e2 e6 f3 f5
```

### Příklad 3

#### Vstup

```
h8
```

## Výstup

f7 g6

---

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.