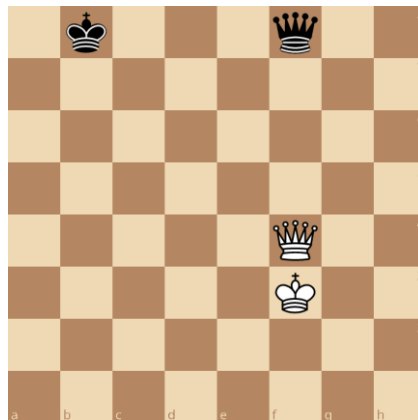


Anthony Main Catur

By Koresy Samuel P. N.



Deskripsi

Anthony Setiawan menatap papan catur di depannya dengan penuh konsentrasi. Ini adalah pertarungan terakhirnya melawan Gedagedigedagedo. Kali ini, mereka bermain catur, dan setelah pertandingan panjang yang melelahkan, kini hanya tersisa **raja dan ratu** di kedua sisi. Meski tampak sederhana, situasi ini adalah ujian akhir bagi Anthony untuk membuktikan kemampuannya.

Gedagedigedagedo tersenyum licik. “Apa kau tahu, Anthony? Banyak yang gagal dalam posisi seperti ini. Aku akan membuatmu menyerah!”

Anthony mengabaikan ejekan itu. Dia tahu bahwa dengan strategi dan ketenangan, dia masih bisa menang. Bantulah Anthony dengan membuat simulasi catur sederhana yang dapat membantunya memilih langkah terbaik untuk mengalahkan Gedagedigedagedo.

Format Masukan

wk wq

bk bq

x

wk = Posisi *White King* (Raja Putih)

wq = Posisi *White Queen* (Ratu Putih)

bk = Posisi *Black King* (Raja Hitam)

bq = Posisi *Black Queen* (Ratu Hitam)

x = Warna ratu yang terakhir jalan ('w' untuk putih, 'b' untuk hitam)

Note: Notasi posisi Ratu/Raja menggunakan huruf kecil diikuti angka sesuai posisinya di papan (Contoh: f8, c4)

Format Keluaran

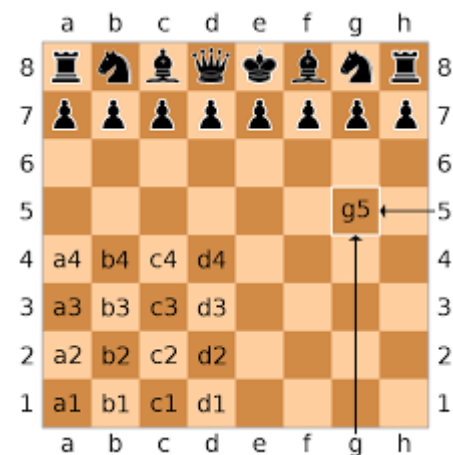
Cetak string “Black checked White!” jika langkah terakhir hitam melakukan *check* terhadap putih, dan “White checked Black!” untuk sebaliknya.

Jika posisi tidak menunjukkan indikasi *check*, cetak string “Game is still going!”.

Note: *Check* terjadi apabila posisi bidak warna yang terakhir jalan menyerang raja musuh

Batasan & Peraturan

Batasan posisi Raja dan Ratu sesuai dengan batas papan catur pada umumnya.



Kode HARUS berupa seperti di bawah ini! Jika tidak, maka kode dianggap tidak benar!

```
void chessChecker (/* parameter */) {
    // write code here
}

int main() {
    char wk[3], wq[3], bk[3], bq[3], x;

    scanf("%s %s ", wk, wq);
    scanf("%s %s ", bk, bq);
    scanf("%c", &x);

    chessChecker(/* argument */);
}
```

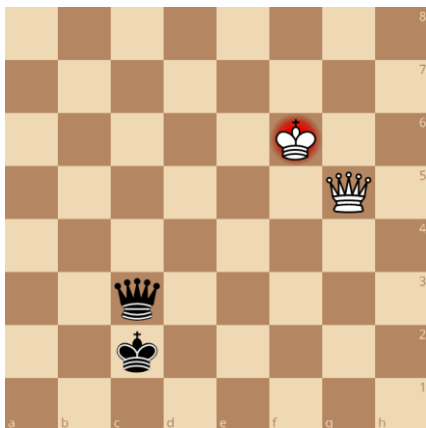
```
return 0;  
}
```

Boleh menambahkan fungsi lain sesuai kebutuhan.

Contoh 1

Masukan
f6 g5 c2 c3 b
Keluaran
Black checked White!

Penjelasan:

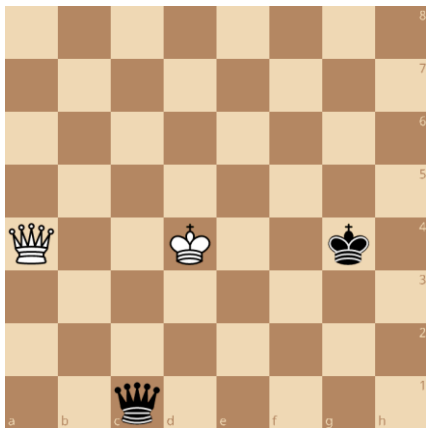


Karena **Ratu Hitam** adalah yang terakhir jalan, maka Ratu Hitam melakukan *check* ke Raja Putih.

Contoh 2

Masukan
d4 a4 g4 c1 w
Keluaran
Game is still going!

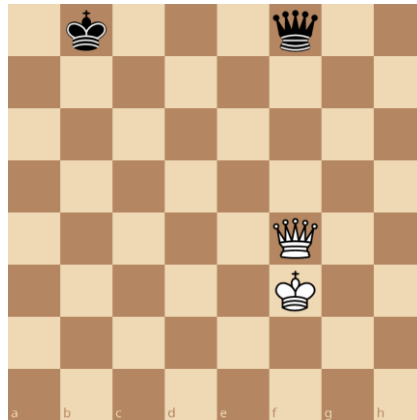
Penjelasan:



Karena **Raja Putih** berada di antara **Ratu Putih** dan **Raja Hitam**, maka tidak adanya *check* yang terjadi.

Anthony Playing Chess

By Koresy Samuel P. N.



Description

Anthony Setiawan stared at the chessboard in front of him with great concentration. This was his final battle against Gedagedigedagedo. This time, they were playing chess, and after a long, grueling match, there were now only kings and queens left on both sides. As simple as it may seem, this situation was the ultimate test for Anthony to prove his worth.

Gedagedigedagedo smiled slyly. “You know what, Anthony? Many fail in a position like this. I'll make you give up!”

Anthony ignored the taunts. He knew that with strategy and composure, he could still win. Help Anthony by creating a simple chess simulation that can help him choose the best move to defeat Gedagedigedagedo.

Input Format

wk wq

bk bq

x

wk = White King position

wq = White Queen position

bk = Black King position

bq =Black Queen position

x = The color of the queen that makes the last move ('w' for white, 'b' for black)

Note: Queen/King position notations use lowercase letters followed by numbers according to their position on the board (Example: f8, c4)

Output Format

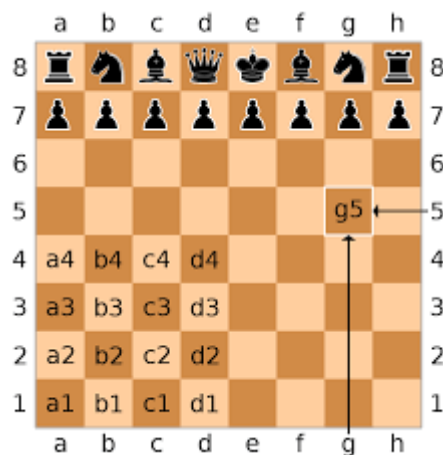
Print the string “Black checked White!” if black's last move made a check against white, and “White checked Black!” for the reverse.

If the position shows no check indication, print the string “Game is still going!”.

Note: Check occurs when the pawn of the color that makes the last move attacks the enemy king.

Rules & Constraints

The boundaries of the King and Queen positions correspond to the boundaries of a typical chessboard.



The code MUST be as below! If not, then the code is considered incorrect!

```
void chessChecker (/* parameter */) {
    // write code here
}

int main() {
    char wk[3], wq[3], bk[3], bq[3], x;

    scanf("%s %s ", wk, wq);
    scanf("%s %s ", bk, bq);
    scanf("%c", &x);

    chessChecker(/* argument */);
}
```

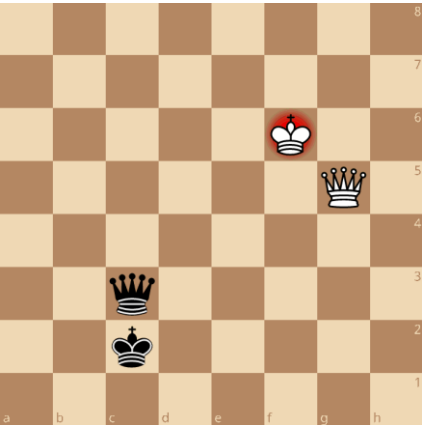
```
return 0;  
}
```

You may add other functions as needed.

Example 1

Input
f6 g5 c2 c3 b
Output
Black checked White!

Explanation:

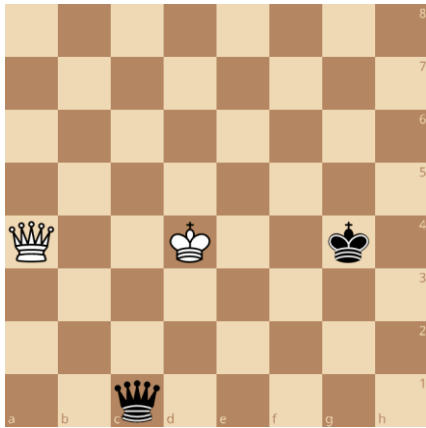


Since the **Black Queen** was the last to move, the Black Queen checked the White King.

Example 2

Input
d4 a4 g4 c1 w
Output
Game is still going!

Explanation:



Since the **White King** is between the **White Queen** and the **Black King**, there is no check.