

## Os três porquinhos e seus amigos

É sábado e os três porquinhos resolveram receber alguns amigos (no caso, cinco galinhas) para uma tarde de comilança e descontração. Eles tinham terminado de almoçar quando uma das galinhas sugeriu uma brincadeira ao ver o piso de lajotas pretas e brancas:

- O plano é colocar os porquinhos e as galinhas, um em cada lajota do piso;
- O piso é quadrado e tem  $n \times n$  lajotas;
- Todos os porquinhos e galinhas devem fazer parte do jogo;
- Um bicho só poderá ver os bichos que estão na mesma linha, coluna ou diagonais;
- Um bicho só deve ver bichos da mesma espécie que ele.

Você deve escrever um algoritmo **baseado em backtracking que leia a configuração do jogo via linha de comando** (como os casos que estão ao lado) e escreva como saída um inteiro para cada caso, informando quantas maneiras possíveis existem de posicionar os bichinhos. A entrada tem o seguinte formato:

- O número  $n$  de lajotas dando as dimensões do piso;
- O número  $p$  de porquinhos;
- O número  $g$  de galinhas;

Seu programa deve pegar os três números pela linha de comando:

```
java porquinhos 5 3 5 // Original: 5x5, 3 porquinhos, 5 galinhas
java porquinhos 6 4 2
java porquinhos 10 5 5
```

