

COS Pro 샘플 문제 중 2 차원 배열 원리를 응용하는 문제를 학습하는 날입니다.

2 차원 배열(2 차원 리스트)을 일정 방향으로 움직이는 원리를 이해하는 시간이 되시기 바랍니다.

제공 코드는 다음과 같습니다.

- 3 차 1 급 3_initial_code.py

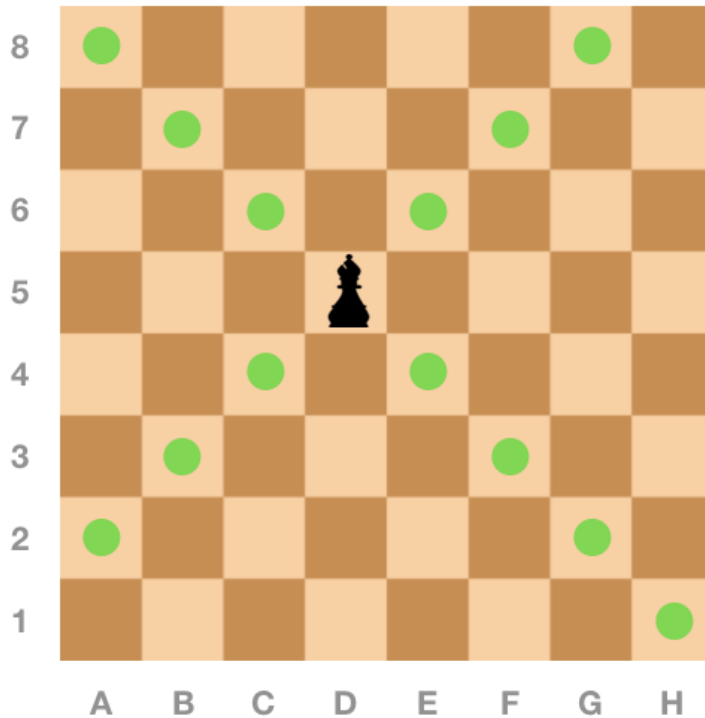
먼저 문제를 스스로 풀어 보시고 솔루션 파일을 참고하세요.

솔루션 코드는 다음과 같습니다.

- 3 차 1 급 3_solution_code.py

[1] COS Pro 1급 3차 #문제3

체스에서 비숍(Bishop)은 아래 그림과 같이 대각선 방향으로 몇 칸이든 한 번에 이동할 수 있습니다. 만약, 한 번에 이동 가능한 칸에 체스 말이 놓여있다면 그 체스 말을 잡을 수 있습니다.



8 x 8 크기의 체스판 위에 여러 개의 비숍(Bishop)이 놓여있습니다. 이때, 비숍(Bishop)들에게 _**한 번에**_ 잡히지 않도록 새로운 말을 놓을 수 있는 빈칸의 개수를 구하려고 합니다.

위 그림에서 원이 그려진 칸은 비숍에게 한 번에 잡히는 칸들이며, 따라서 체스 말을 놓을 수 있는 빈칸 개수는 50개입니다.

8 x 8 체스판에 놓인 비숍의 위치 bishops가 매개변수로 주어질 때, 비숍에게 한 번에 잡히지 않도록 새로운 체스 말을 놓을 수 있는 빈칸 개수를 return 하도록 solution 메소드를 완성해주세요.

#####매개변수 설명

체스판에 놓인 비숍의 위치 bishops가 solution 메소드의 매개변수로 주어집니다.

* bishops는 비숍의 위치가 문자열 형태로 들어있는 배열입니다.

* bishops의 길이는 1 이상 64 이하입니다.

* 비숍이 놓인 위치는 알파벳 대문자와 숫자로 표기합니다.

- * 알파벳 대문자는 가로 방향, 숫자는 세로 방향 좌표를 나타냅니다.
- * 예를 들어 위 그림에서 비숍이 있는 칸은 "D5"라고 표현합니다.
- * 한 칸에 여러 비숍이 놓이거나, 잘못된 위치가 주어지는 경우는 없습니다.

#####return 값 설명

비숍에게 한 번에 잡히지 않도록 새로운 체스 말을 놓을 수 있는 빈칸의 개수를 return 해주세요.

#####예시

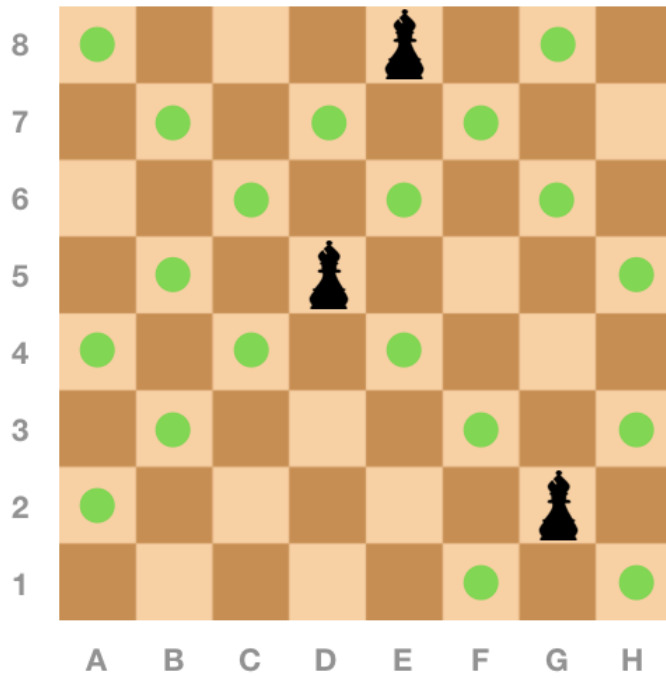
bishops	return
["D5"]	50
["D5", "E8", "G2"]	42

#####예시 설명

예시 #1

문제에 나온 예시와 같습니다.

예시 #2



그림과 같이 원이 그려진 칸은 비숍에게 한 번에 잡히는 칸들이며, 따라서 체스 말을 놓을 수 있는 빈칸 개수는 42개입니다.