

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.

- 1 차 1 급 6_initial_code.py

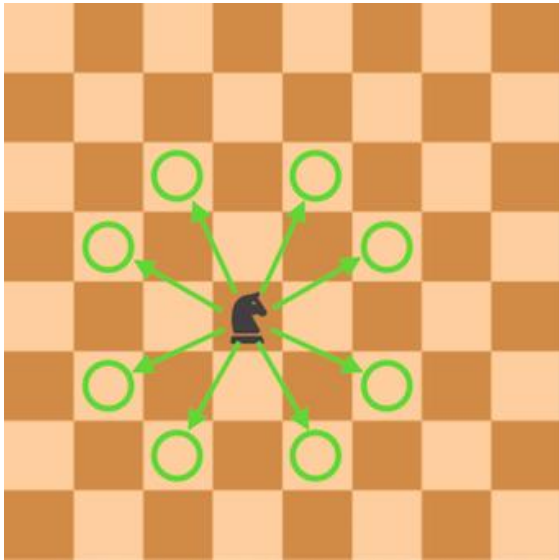
먼저 문제를 스스로 풀어 보시고 솔루션 파일을 참고하세요.

솔루션 코드는 다음과 같습니다.

- 1 차 1 급 6_solution_code.py

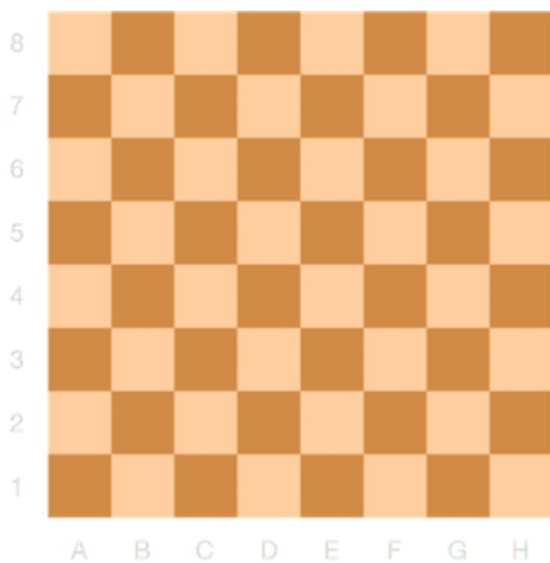
[1] COS Pro 1급 1차 #문제6

체스에서 나이트(knight)는 아래 그림과 같이 동그라미로 표시된 8개의 방향중 한 곳으로 한 번에 이동이 가능합니다.



단, 나이트는 체스판 밖으로는 이동할 수 없습니다.

체스판의 각 칸의 위치는 다음과 같이 표기합니다.



예를 들어, A번줄과 1번줄이 겹치는 부분은 'A1'이라고 합니다.

나이트의 위치 pos가 매개변수로 주어질 때, 나이트를 한 번 움직여서 이동할 수 있는 칸은 몇개인지 return 하도록 solution 메소드를 완성해주세요.

#####매개변수 설명

나이트의 위치 pos가 solution 메소드의 매개변수로 주어집니다.

* pos는 A부터 H까지의 대문자 알파벳 하나와 1 이상 8이하의 정수 하나로 이루어진 두 글자 문자열입니다.

* 잘못된 위치가 주어지는 경우는 없습니다.

#####return 값 설명

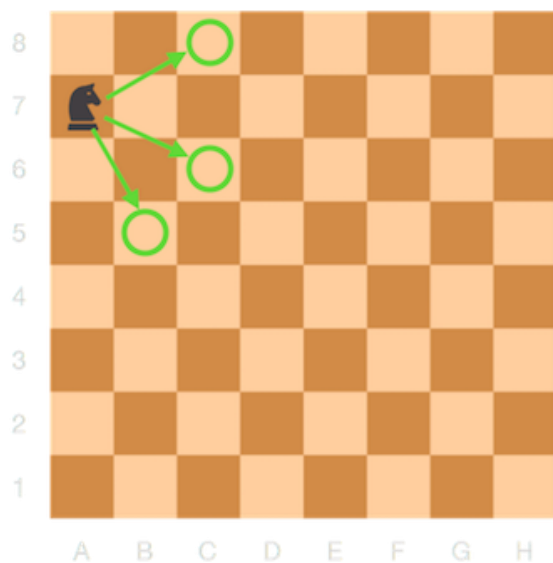
나이트를 한 번 움직여서 이동할 수 있는 칸의 개수를 return 해주세요.

#####예시

pos	return
"A7"	3

#####예시 설명

나이트가 A7 위치에 있으면 아래 그림과 같이 왼쪽으로는 이동하지 못하고, 오른쪽으로는 맨 위를 제외한 나머지 세 칸으로 이동 가능합니다.



따라서, 3을 return 하면 됩니다.