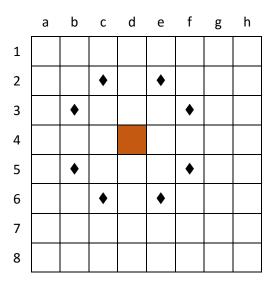
## Warm-up: Knight's move

คุณอยู่ในทีมงานในการแก้ปัญหาการเดินทางของตัวม้า (Knight) ในตารางหมากรุกขนาดมาตรฐาน (8x8) โดยหัวหน้าทีม ได้มอบหมายให้คุณพิจารณาการเดินของอัศวิน โดยมีลัษณะการเดินดังรูป และให้คุณเขียน โปรแกรมย่อย ในส่วนของการคำนวนจำนวนครั้งในการเดิน จากตำแหน่งหนึ่ง ไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งบนตาราง โดยใช้หมากตัวม้า โดย รับค่าตำแหน่งเริ่มตัน และตำแหน่งสุดท้ายของหมาก ในรูปแบบ ตำแหน่งระบุ column เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ และ row เป็นตัวเลข และคืนค่าเป็นจำนวนครั้งในการเดินหมากจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสุดท้าย



Input e2 e4	Output
e2 e4	2
a1 b2	4
f6 f6	0