

Warm-up: Knight's move

คุณอยู่ในทีมงานในการแก้ปัญหาคำถามการเดินทางของตัวม้า (Knight) ในตารางหมากรุกขนาดมาตรฐาน (8x8) โดยหัวหน้าทีม ได้มอบหมายให้คุณพิจารณาการเดินทางของอัศวิน โดยมีลักษณะการเดินดังรูป และให้คุณเขียนโปรแกรมย่อย ในส่วนของการคำนวณจำนวนครั้งในการเดิน จากตำแหน่งหนึ่ง ไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งบนตาราง โดยใช้หมากตัวม้า โดย รับค่าตำแหน่งเริ่มต้น และตำแหน่งสุดท้ายของหมาก ในรูปแบบ ตำแหน่งระบุ column เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ และ row เป็นตัวเลข และคืนค่าเป็นจำนวนครั้งในการเดินหมากจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสุดท้าย

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2			◆		◆			
3		◆				◆		
4								
5		◆				◆		
6			◆		◆			
7								
8								

Input	Output
e2 e4	2
a1 b2	4
f6 f6	0