

ЕСЕНЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАТИКА И ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ “ДЖОН АТАНАСОВ” -ШУМЕН’03

22 ноември 2003

ТЕМА ЗА 4-6 КЛАС (ГРУПА D)

Задача D2. ШАХМАТЕН КОН

Дадени са два символа- латинска буква (от **a** до **h**) и цифра (от **1** до **8**), например **g5**. Разглеждайки ги като координати на поле от шахматна дъска, на която е разположен кон, да се отпечата шахматната дъска като с **H** се бележи позицията на коня, с **X** се отбележат полетата, които "бие" шахматния кон и с **O** останалите полета. Напишете програма **horse.exe**, която въвежда два символа определящи позицията на шахматния кон и извежда на екрана именуваната шахматна дъска по указания по-горе начин.

Пример:

Вход: d5

Изход:

```
  a b c d e f g h
1 O O O O O O O O
2 O O O O O O O O
3 O O X O X O O O
4 O X O O O X O O
5 O O O H O O O O
6 O X O O O X O O
7 O O X O X O O O
8 O O O O O O O O
```

Забележка: Ако **d4** е позицията на шахматния кон (отбелязана с **H**) с числата от **1** до **8** са посочени полетата, които "бие" коня по правилата на шаха. Няма значение реда на ходовете.

