

Zadanie: KRO

2. Król



Wstęp do programowania 2, lekcja 10 (Quiz). Dostępna pamięć: 256 MB.

01.01.2017

Na pewnym polu na szachownicy 8×8 stoi król. Chcielibyśmy dowiedzieć się, na ile różnych pól może przeskoczyć ta figura w jednym ruchu*. Zakładamy, że na szachownicy nie ma w tym momencie żadnych innych figur.

Wejście

Pierwszy i jedyny wiersz wejścia zawiera jedną literę k oraz jedną cyfrę w , oddzielone spacją. Litera k oznacza kolumnę szachownicy ($k \in \{\mathbf{a}, \dots, \mathbf{h}\}$), a cyfra w oznacza wiersz szachownicy ($w \in \{1, \dots, 8\}$).

Wyjście

W jedynym wierszu wyjścia Twój program powinien wypisać jedną liczbę całkowitą – liczbę pól szachownicy, na które może przeskoczyć król umieszczony na zadanym polu.

Przykład

Dla danych wejściowych:

d 5

poprawnym wynikiem jest:

8

natomiast dla danych wejściowych:

a 8

poprawnym wynikiem jest:

3

*Ruchy króla szachowego są zilustrowane np. na stronie [http://pl.wikipedia.org/wiki/Król_\(szachy\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Król_(szachy)).