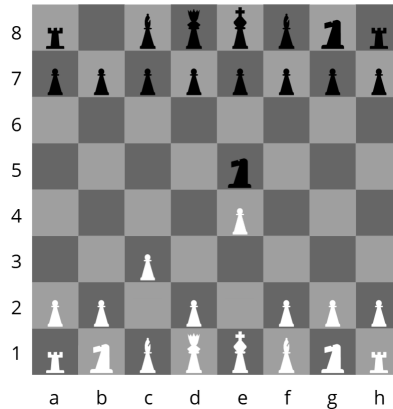
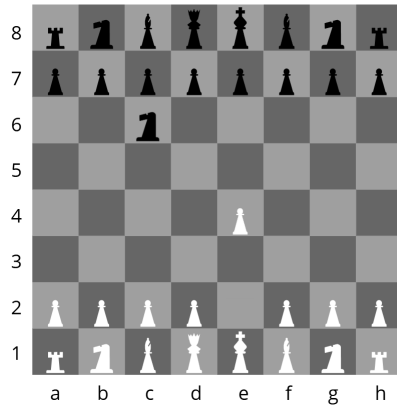


# Atak

Limit pamięci: 64 MB

Jaka figura potrafi odmienić przebieg partii, jest zaskakująca, nieprzewidywalna? Konik szachowy, skoczek, rycerz na planszy!

Konik szachowy potrzebuje tylko 3 ruchów by zrobić szach mat! Zgadniesz jaki powinien być ten trzeci?



Siegbert Tarrasch zauważył w szachach pewien paradoks: "Groźba jest silniejsza niż jej wykonanie". Napisz program, który odpowie ilu pól zagraża w danym momencie konik szachowy.

## Wejście

W pierwszym i jedynym wierszu wejścia znajdują się oddzielone pojedynczą spacją dwa elementy w następującej kolejności:

- Pojedyncza litera o jednej z wartości: **a, b, c, d, e, f, g, h**

- Liczba naturalna o jednej z wartości: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**

Oznaczają one odpowiednio kolumnę (**litera**) i wiersz (**liczba**) pola na szachownicy 8x8 gdzie znajduje się konik szachowy.

## Wyjście

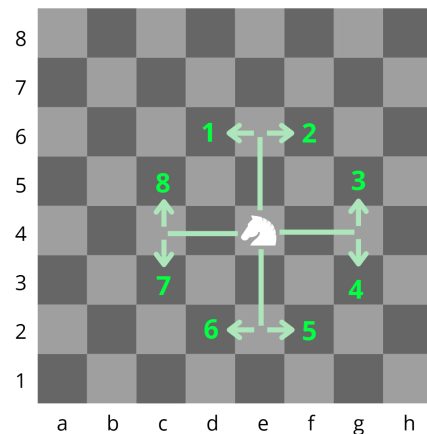
Twój program powinien wypisać jedną liczbę – ilość pól na które może poprawnie ruszyć się konik szachowy na pustej – poza nim – szachownicy 8x8.

## Przykłady

Wejście dla testu r5a0a:

Wyjście dla testu r5a0a:

Wyjaśnienie:

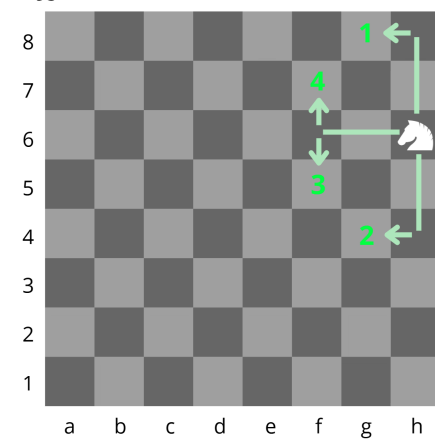


Biały konik znajdujący się na polu e 4 może ruszyć się na dowolne z 8 pól zaznaczonych na zielono.

Wejście dla testu r5a0b:

Wyjście dla testu r5a0b:

Wyjaśnienie:



Biały konik znajdujący się na polu h 6 może ruszyć się na dowolne z 4 pól zaznaczonych na zielono.

## Ocenianie

Podzadanie	Ograniczenia	Limit czasu	Punkty
1	Konik znajduje się na polu h7	0.1 s	5
2	Konik znajduje się w kwadracie od c3 do f6	0.1 s	10
3	Konik znajduje się w rogu planszy	0.1 s	10
4	Konik znajduje się w skrajnym wierszu lub kolumnie	0.1 s	15
5	Brak dodatkowych ograniczeń	0.1 s	40