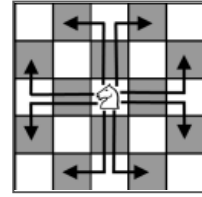


Na šahovskoj ploči dimenzija 5x5 smješten je skakač na poziciji  $(C_x, C_y)$ . Skakača želimo smjestiti na polje na poziciji  $(D_x, D_y)$ , odnosno na njegovu destinaciju. Potrebno je odrediti **na koliko različitih načina skakač može doći iz svoje početne pozicije do zadane destinacije** s time da svako polje na putu do destinacije može posjetiti samo jedanput. Prvo polje ploče se nalazi na poziciji  $(1,1)$ , a zadnje na  $(5,5)$ . Skakač se kreće kao i u šahu, odnosno po poznatom pravilu slova L kako je prikazano slikom, a nikada ne smije izaći s ploče. Početna pozicija i završna pozicija će uvijek biti različito polje.



**Ulazni podaci:**

- Cijeli brojevi  $C_x, C_y$  : početna pozicija skakača
- Cijeli brojevi  $D_x, D_y$ : završna pozicija skakača
- $1 \leq C_x, C_y, D_x, D_y \leq 5$  ;  $(C_x, C_y) \neq (D_x, D_y)$

**Izlazni podaci:**

- Cijeli broj  $W$ : broj načina na koji skakač može doći iz pozicije  $(C_x, C_y)$  u poziciju  $(D_x, D_y)$

**Test primjeri:**

<b>ULAZ</b>	1 1 5 5	2 3 3 2	2 4 4 5
<b>IZLAZ</b>	88920	30712	55827

**Napomena:** vremensko ograničenje je 60 sekundi po test primjeru.

Naziv datoteke: **skakac.c** ili **skakac.cpp**

Također su dozvoljene i ekstenzije za BASIC (.bas) i Pascal (.pas) ukoliko radite u jednom od tih jezika.