

Helyezzünk el nyolc bástyát a sakktáblán úgy, hogy közülük négy világos, négy sötét mezőre kerüljön, és egyik se üsse a másikat. Készítsünk számítógépes programot, amely megadja az összes lehetséges elhelyezést. A sakktábla oszlopai és sorai a szokásos módon betűkkel és számokkal vannak jelölve. Két elhelyezést akkor tekintünk különbözőnek, ha abban valamely mezőn az egyik elhelyezésben van bástya, a másikban pedig nincs. A program az összes elhelyezést egy szöveges állományba írja. Az állomány neve a program egyetlen parancssori argumentuma. Az elhelyezéseket a program az általa talált sorrendben írja a kimeneti állományba. Minden elhelyezés leírása tíz sorból áll: az első sorban az elhelyezés sorszámja szerepel, majd az ezt követő nyolc sorban a bástyák elhelyezése, és azután egy üres sor. A bástyák elhelyezését a táblán „X” karakterek, az üres mezőket a pont („.”) jelzi:

```
X.....  
.X.....  
...X....  
..X.....  
.....X.  
....X...  
.....X  
.....X..
```

Beküldendő a program forráskódja (i180.pas, i180.cpp, ...), valamint a program rövid dokumentációja (i180.txt, i180.pdf, ...), amely tartalmazza vázlatosan a megoldás leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.