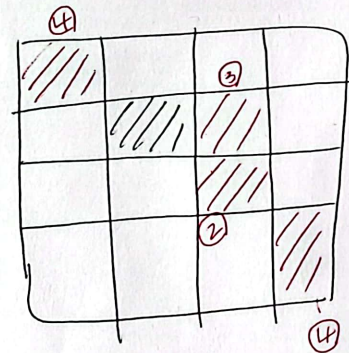


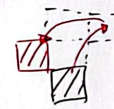
~~~~~  
X.



/// : 현위치

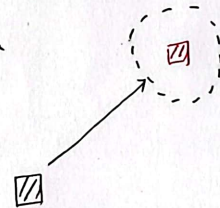
/// : 목적지.

동료 있을 때는 문제가 안됨.



모든색으로 함께 갈수 있음.

Idea.

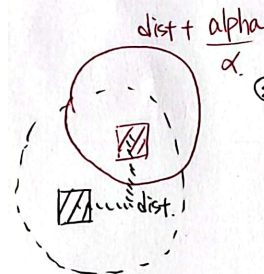


① 목적지 접근 중 일때는,

$$(r, c) \sim (destination) \geq (nr, nc) \sim (destination)$$

의 규칙을 따름.

(새롭게 간 좌표가 목적지에 더 가까워야만 DFS함)



② 목적지 근처에서는,

$$(r, c) \sim (destination) + \alpha \geq (nr, nc) \sim (destination)$$

으로, 더 "느릴한" 규칙을 따름.

즉, 정확한 목적지에 도달하기 위해, 조금 "멀어지는" 것은 괜찮다.

내가 정해 줄 변수는

2개

"이노정도로 가까워지면 ① → ② 로 넘어갈 것인가?"

"이노정도로 멀어지는 걸 허락할 것인가?"

여기서 부터는 그냥 강임 .....

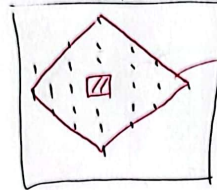


원래 나이트의 이동거리는 3임.

∴ ③만큼의 거리 안으로 들어왔는데도 (목적지) 도달을 못하고 있다?

→ ① → ② 로 전략을 바꿔야 함. (아마도) 이거보다 크면 시간초과

그럼 얼마나 멀어지는 걸 허락할 것인가?



~~alpha~~ = ③ 이니 허락  
alpha

이것도 역시 나이트의 이동거리가 3이니까.

직관적으로 이해할 수 있음.

실제로,  $\alpha = \frac{1}{2}$  이면 틀리는 test case 를 3 부터 맞추고,

$\alpha = 1$  이면 도달 불가 판정

2 " 더 멀리 돌아가게 됨.  $\Rightarrow$  백준은 이걸 못걸러냄.

3 부터 정답.