어피치 n발

라이언 n발

10~0까지 과녁

<점수 얻는 법>

k점에 더 많이 맞춘 사람이 있다면 k점 만큼 가져가게 된다

둘다 똑같은 갯수라면 어피치가 k점 가져간다

만약 k점을 둘다 0개맞췄을 경우 둘다 못가져간다

만약 점수차이가 같다면 제일 작은 점수를 맞춘 화살이 많은 쪽의 점수를 얻는 걸로 하자.

<현재상황>

이미 지금 어피치가 n발을 다 쐈다 이제 나! 라이언이 쏴야됨!

점수가 제일 크게 압도적으로 어피치를 이기고 싶을 때 나는 어떻게 쏴야될까

<결과>

result는 어떻게 쏴야할지 배열값

근데 절대 무슨 화살을 쏴도 못이긴다!! 그러면 -1로 답을 내놓기

<방법>

먼저 vector을 다 만든다음에 그걸 점수계산하는 함수에 넣기

-----함수종류!----

\*\*\*\*Calculate 여기서 점수를 계산한다.

Temp\_score\_a와 temp\_score\_r 를 만들어서 비교해가면서 각자 점수를 얻은 다음

그 점수에서 어피치가 점수가 더 크면 temp\_score를-1로 만들어주고!

아니라면 temp\_score 점수를 temp\_score\_r – temp\_score\_a로 만들어준다!!

<< 참고로 전 temp\_score를 차이로 안하고 구해서 계속 틀렸음…………….>>

이걸 score와 비교하는데 score는 0부터 시작하므로 -1점수는 아예 그냥 고려를 안하게 만듬

그리고 temp\_score가 score보다 크면 정답 vector을 라이언의 vector로 바꿔준다

그리고 같은 경우 도 위에있는 조건을 해줘야한다.

<< 전 여기도 처음에 잘못했어욬ㅋㅋ 한참 걸림…………?>> 8번이랑 18번 테스트케이스

\*\*\*\* makevector를 이용하기

뭔가 옛날에 dfs부분집합만들듯이 해당 idx에만 1로해서 부분집합만들었던 문제가 생각나서

1대신 그 합이 n이되게 만듬………..

Vector의 크기를 벗어나거나 temp\_n이 0이 되면 vector가 만들어졌다는 뜻임

이때 calculate함수를 돌리자

여기서 dfs가지를 쳐주는 데 굳이 점수 잃게 apeach보다 작은 수를 넣어주면서 화살 쏠 기회버리지말고 0개 쏴서 그냥 점수주고 넘겨버리기

그리고 dfs돌려버리면 됨