

00:13:48

3. 프로그래밍

○ 종료까지

☞ 프로그래밍 다시 풀 문제 ■

문제 설명

당신은 문자열 점프를 합니다.

문자열 점프는 다음과 같은 방법으로 진행됩니다.

- 점프를 할 때 참고할 참고 문자열 이 주어집니다.
- 문자열 점프는 트랙 문자열 위에서 진행됩니다.
- 게임은 트랙 문자열 의 첫 번째 문자에서 시작합니다.
- 1 턴에 한 번 당신은 원하는 만큼 앞으로 점프할 수 있습니다. 단, 현재 위치한 문자를 포함해서 점프로 뛰어넘은 문자들을 순서대로 이어 붙인 문자열이 참고 문자열 의 부분 문자열 이어야 합니다. 이때, 뛰어넘은 문자의 수가 점프의 길이가 됩니다.
- 트랙 문자열 을 모두 뛰어넘을 때까지 점프를 반복하고, 트랙 문자열 을 모두 뛰어넘으면 당신이 했던 점프 중에서 가장 짧은 점프의 길이만큼의 점수를 얻게 되고 게임이 종료 됩니다.

부분 문자열이란, 문자열의 연속된 일부 또는 전체를 의미합니다.

다음은 참고 문자열이 abc 이고, 트랙 문자열이 bcab 인 경 우입니다.

참고 문자열 abc 의 부분 문자열은 a , b , c , ab , bc , abc 입니다.

당신은 다음과 같은 방법으로 문자열 점프를 할 수 있습니다.

- 1. b , c , a , b 4번을 점프하는 방법
- 2. b , c , ab 3번을 점프하는 방법
- 3. bc , a , b 3번을 점프하는 방법
- 4. bc , ab 2번을 점프하는 방법

1, 2, 3번 방법은 가장 짧은 점프의 길이가 1이므로 1점을 얻게 되고, 4번 방법은 가장 짧은 점프의 길이가 2이므로 2점을 얻 게 됩니다.

당신은 참고 문자열과 트랙 문자열이 주어졌을 때, 얻을 수 있는 가장 높은 점수를 알고 싶습니다.

참고 문자열 을 나타내는 문자열 reference 와 트랙 문자열을 나타내는 문자열 track 이 매개변수로 주어집니다. 이 때, 얻을 수 있는 가장 높은 점수를 return 하도록 solution 함수를 완성해주세요.

제한사항

- 1 ≤ reference 의 길이 ≤ 100
 - o reference 는 알파벳 소문자로 이루어져 있습니다.
- 1 ≤ track 의 길이 ≤ 10,000
 - o track 은 알파벳 소문자로 이루어져 있습니다.
- 항상 트랙 문자열 을 모두 뛰어넘을 수 있는 경우만 주어 집니다.

입출력 예

reference	track	result
"abc"	"bcab"	2
"vxrvip"	"xrviprvipvxrv"	4

입출력 예 설명

입출력 예 #1

문제의 예시와 같습니다.

입출력 예 #2

 xrvip
 , rvip
 , vxrv
 3번을 점프하면 가장 짧은 점프의

 길이가 4가 되어 4점을 얻게 됩니다.

이것보다 더 많은 점수를 얻는 방법은 없습니다.

따라서 4를 return 하면 됩니다.

제한시간 안내

• 각 테스트 케이스의 제한시간은 10초입니다.

Python3 Y 19분 전 저장됨

실행 결과 실행 결과가 여기에 표시됩니다.

테스트 케이스 추가하기

내 답안

코드 초기화

코드 실행

코드 제출하기





:-(

화면 크기가 너무 작습니다.

브라우저 창을 최대로 키워주시고, 이미 최대라면 글꼴 크기를 줄여주세요. 시험 응시에 필요한 최소 화면 너비는 가로 992px 입니다.