

# 9월 모의대회

AIKon 월간 모의대회 해설집

Div. 2	Div. 1	문제	난이도
A		0의 개수	<b>B1</b>
B		폴리오미노	<b>S5</b>
C	A	카드	<b>S4</b>
D	B	과제는 끝나지 않아!	<b>S3</b>
E	C	행렬	<b>S1</b>
	D	선분 덮기	<b>G3</b>
	E	유클리드 게임	<b>G2</b>

## 2A. 0의 개수

- ✓ 10을 나눈 나머지가 0이면 0의 개수를 늘려주는 식으로 0을 세어주면 된다
- ✓ 혹은 string으로 형 변환 후 0을 세어주어도 된다
- ✓ N, M이 주어지면 해당 범위의 개수를 모두 더해준다
- ✓ [풀이 코드]

## 2B. 폴리오미노

- ✓ 사전 순으로 출력해야 하므로 AAAA부터 사용하는 것이 이득이다
- ✓ . 이 나오기 전까지 X의 개수를 세어준다
- ✓ . 이 나오고 X의 개수가 4개 이상인 동안 AAAA로 채워준다
- ✓ . 남은 개수만큼은 BB로 채워준다
- ✓ 그러고도 개수가 남아있다면 -1을 출력한다
- ✓ 아니라면 . 이 나온 지점에 . 을 채워준다
- ✓ [풀이 코드]

## 2C/1A. 카드

- ✓ 우선 범위가  $-2^{62}$ 보다 크거나 같고,  $2^{62}$ 보다 작거나 같음을 유의하자 (long long)
- ✓ 정렬을 하여 앞에서부터 차례대로 살피며 이전 수와 같다면 개수를 늘리고, 다르다면 개수를 초기화한다
- ✓ 개수의 최대값을 유지하며 된다
- ✓ [풀이 코드]

## 2D/1B. 과제는 끝나지 않아!

- ✓ 주어진 규칙 하에 스택으로 구현하면 된다
- ✓ [풀이 코드]

## 2E/1C. 행렬

- ✓ 행 또는 열이 3보다 작으면서 두 행렬이 다르다면 -1을 출력한다
- ✓ 네 모서리를 바꾸기 위해서는 네 모서리의  $3 \times 3$  크기의 행렬을 바꿔주어야 한다
- ✓ 위의 형태를 보면 결국 모든 위치에서  $3 \times 3$  크기의 행렬이 다르다면 바꿔주어야 한다
- ✓ [풀이 코드]

## 1D. 선분 덮기

- ✓ 우선, 0보다 작은 범위를 덮은 선분은 필요 없다
- ✓ 선분  $[L, R]$ 을 정렬했을 때, 앞에서부터 차례대로 훑어보자
- ✓ 현재까지 덮은 범위보다  $L$ 이 이전이거나 겹치고,  $R$ 이 더 많은 범위를 덮을 수 있다면 해당 선분을 후보군에 추가한다
- ✓ 후보군 중 가장 많은 범위를 덮을 수 있는 선분을 정답에 추가한다
- ✓ 현재까지 덮은 범위를 갱신해준다
- ✓ 이를 맨 마지막 선분까지 진행해주면 된다
- ✓ [풀이 코드]



## 1E. 유클리드 게임

- ✓ 만약, 큰 수가 작은 수의 2배보다 크다면 큰 수에서 작은 수를 홀수 번 혹은 짝수 번 정하여 빼주어 승패를 뒤바꿀 수 있기에 해당 차례에 수를 빼는 사람이 이긴다
- ✓ 아닌 경우는 계속해서 시뮬레이션을 진행해주면 된다
- ✓ [풀이 코드]