

# 2563번: 색종이

2563번    제출    맞은 사람    슛코딩    풀이    풀이 작성    풀이 요청    재채점/수정

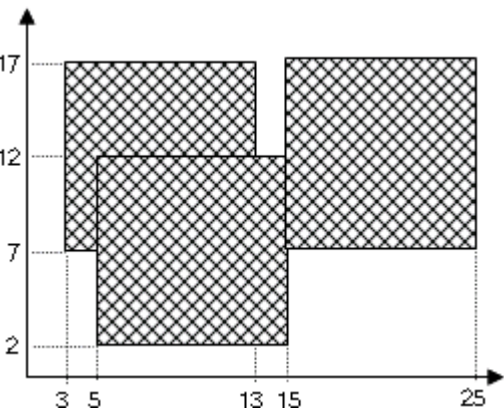
문제 추천    채점 현황    내 소스    강의▼    질문 검색    질문 작성

## 색종이 풀이

시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞은 사람	정답 비율
1 초	128 MB	2052	1400	1240	71.223%

### 문제

가로, 세로의 크기가 각각 100인 정사각형 모양의 흰색 도화지가 있다. 이 도화지 위에 가로, 세로의 크기가 각각 10인 정사각형 모양의 검은색 색종이를 색종이의 변과 도화지의 변이 평행하도록 붙인다. 이러한 방식으로 색종이를 한 장 또는 여러 장 붙인 후 색종이가 붙은 검은 영역의 넓이를 구하는 프로그램을 작성하시오.



예를 들어 흰색 도화지 위에 세 장의 검은색 색종이를 그림과 같은 모양으로 붙였다면 검은색 영역의 넓이는 260이 된다.

멍청하게 처음에 구현할 때는 10000개의 배열을 생각했다.

이 문제의 핵심은 어떤 자료에서 중복되는것을 제거하는 것이다. 그러면 제일 먼저 set형 자료 구조를 생각해여한다. 문제의 핵심을 생각하고 그에 맞는 자료 구조를 떠올리자.

```

import sys
maps = set()
def cal():
    line = [ int(i) for i in sys.stdin.readline().strip().split()]
    r = line[0]
    c = line[1]-1
    start = c *100 + r -101
    for i in range (10):
        start += 100
        for j in range (start , start+10) :
            maps.add(j)
t = int(sys.stdin.readline().strip())
while t :
    cal()
    t-=1

print(len(maps))

```

두번째 방법은 주어지는 input 들을 set에 담아서 중복을 제거 하였다. 인풋을 파싱할 정규화 할 필요도 없었던것 같다. 들어오는 인풋을 (x,y)의 튜플 쌍으로 셋에 넣었다면 더 코드가 짧고 구현이 쉬웠을 것이다.

## 문제의 핵심과 그를 관통하는 자료구조를 생각하자!

### 입력

---

첫째 줄에 색종이의 수가 주어진다. 이어 둘째 줄부터 한 줄에 하나씩 색종이를 붙인 위치가 주어진다. 색종이를 붙인 위치는 두 개의 자연수로 주어지는데 첫 번째 자연수는 색종이의 왼쪽 변과 도화지의 왼쪽 변 사이의 거리이고, 두 번째 자연수는 색종이의 아래쪽 변과 도화지의 아래쪽 변 사이의 거리이다. 색종이의 수는 100 이하이며, 색종이가 도화지 밖으로 나가는 경우는 없다

### 출력

---

첫째 줄에 색종이가 붙은 검은 영역의 넓이를 출력한다.

### 예제 입력

---

3 7  
15 7  
5 2

## 예제 출력

260

## 힌트

## 출처

[Olympiad](#) > [한국정보올림피아드시.도지역본선](#) > [지역본선 2007](#) > [초등부 2번](#)

## 알고리즘 분류

[보기](#)