

# 2490번: 옷놀이

2490번   제출   맞은 사람   숏코딩   풀이   풀이 작성   풀이 요청   재채점/수정

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

## 옷놀이 풀이

시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞은 사람	정답 비율
1 초	128 MB	5481	3243	2976	60.280%

## 문제

우리나라 고유의 옷놀이는 네 개의 옷짝을 던져서 배(0)와 등(1)이 나오는 숫자를 세어 도, 개, 걸, 옷, 모를 결정한다. 네 개 옷짝을 던져서 나온 각 옷짝의 배 혹은 등 정보가 주어질 때 도(배 한 개, 등 세 개), 개(배 두 개, 등 두 개), 걸(배 세 개, 등 한 개), 옷(배 네 개), 모(등 네 개) 중 어떤 것인지를 결정하는 프로그램을 작성하라.

이것 또한 쉬운 문제

자바 해쉬 맵 사용을 복습하였다.

## 입력

첫째 줄부터 셋째 줄까지 각 줄에 각각 한 번 던진 옷짝들의 상태를 나타내는 네 개의 정수(0 또는 1)가 빈 칸을 사이에 두고 주어진다.

## 출력

첫째 줄부터 셋째 줄까지 한 줄에 하나씩 결과를 도는 A, 개는 B, 걸은 C, 옷은 D, 모는 E로 출력 한다.

## 예제 입력

0 1 0 1
1 1 1 0
0 0 1 1

## 예제 출력

B

A

B

## 힌트

## 출처

[Olympiad](#) > [한국정보올림피아드시.도지역본선](#) > [지역본선 2009](#) > [초등부 1번](#)

## 알고리즘 분류

[보기](#)