**오목**

**50XP**

**보통**

정답률 23%·제출 2,676회·예상 소요 시간 48분

10아쉬워요

1 StarEmpty내 리스트에 추가

오목은 바둑판에 검은 바둑알과 흰 바둑알을 교대로 놓으면서 겨루는 게임입니다. 바둑판에는 19개의 가로줄과 19개의 세로줄이 그려져 있습니다. 가로줄은 위에서부터 아래로 1번, 2번, ..., 19번의 번호가 붙고 세로줄은 왼쪽에서부터 오른쪽으로 1번, 2번, ... 19번의 번호가 붙습니다.

어둠, 블랙, 스크린샷, 달이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

위 그림에서와 같이 같은 색의 바둑알이 연속적으로 다섯 알을 놓이면 그 색이 이기게 됩니다. 여기서 연속적이란 가로, 세로 또는 대각선 방향을 모두 뜻합니다. 즉, 위의 그림은 흰색 바둑알이 이긴 경우입니다.

입력으로 바둑판의 상태가 숫자로 표현되어 주어지면 검은색 바둑알이 이겼는지, 흰색 바둑알이 이겼는지 또는 아직 승부가 결정되지 않았는지를 판단하는 프로그램을 작성해보세요. 단, 검은색 바둑알과 흰색 바둑알이 동시에 이기거나 검은색 또는 흰색이 두 군데 이상에서 동시에 이기는 경우는 입력으로 주어지지 않습니다.

**입력 형식**

19 \* 19 크기의 숫자가 공백을 사이에 두고 주어집니다. 검은색 바둑알은 1, 흰색 바둑알은 2, 그리고 알이 놓이지 않은 자리는 0으로 주어집니다. 단, 같은 색의 알이 연속으로 6번 이상 주어지는 경우는 없다고 가정해도 좋습니다.

**출력 형식**

첫 번째 줄에 승리여부를 출력합니다. 검은색이 이겼을 경우는 1을, 흰색이 이겼을 경우는 2를, 아직 승부가 결정되지 않았을 경우에는 0을 출력합니다.

두 번째 줄에는 검은색 또는 흰색이 이겼을 경우에는 둘째 줄에 연속된 다섯 개의 바둑알 중에서 가운데 위치하고있는 바둑알의 가로줄 번호와, 세로줄 번호를 순서대로 공백을 사이에 두고 출력합니다.

**입출력 예제**

**예제1**

입력:

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

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

0 0 2 2 2 2 2 0 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

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

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

출력:

2

4 5

**예제 설명**

문제 설명에 있는 위의 그림과 같이 흰색 바둑알이 승리하였습니다. 연속된 5개의 바둑알중 가운데 위치한 바둑알의 가로줄 번호는 4이고, 세로줄 번호는 5이다.

**제한**

시간 제한: 1000ms

메모리 제한: 80MB

저작권자 © 브랜치앤바운드 코드트리 사이트의 모든 교육자료는 저작권법의 보호를 받습니다. 작성자의 동의 없는 무단 전재/복사/배포 등을 금지합니다.