

# 4주차 문제풀이

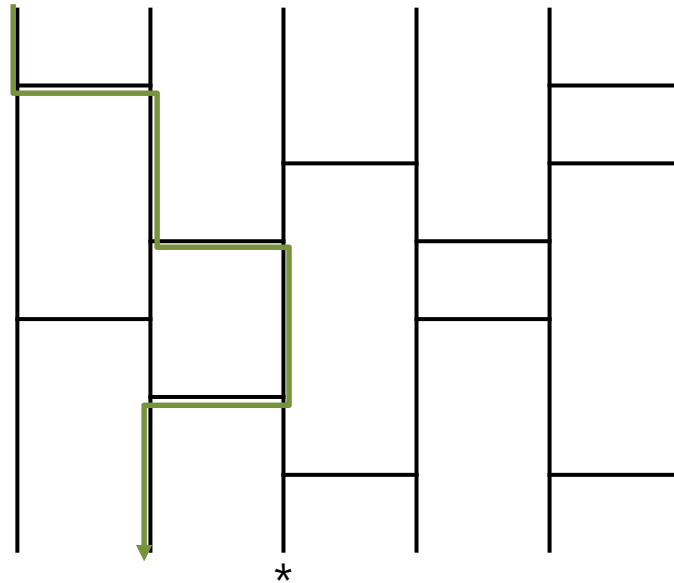


2022

실전프로젝트Ⅱ

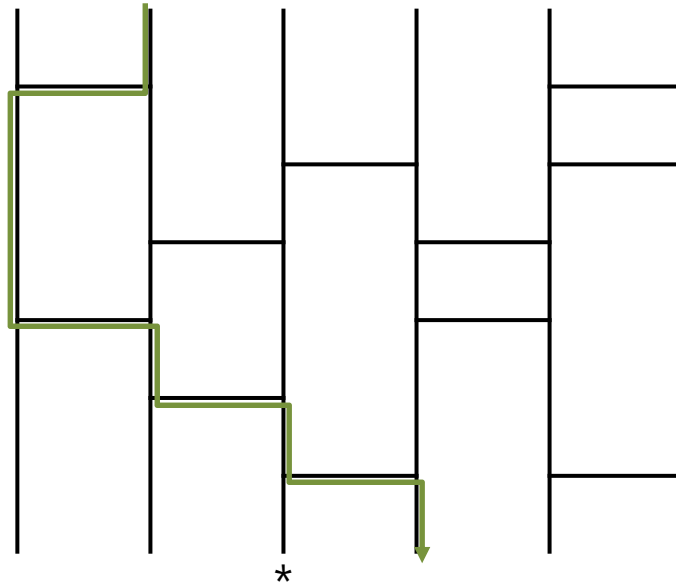
# 사다리타기

- 모든 시작 위치에서 경로를 탐색할 필요 없음
  - 목적지에서 거꾸로 올라가면 한번에 해결



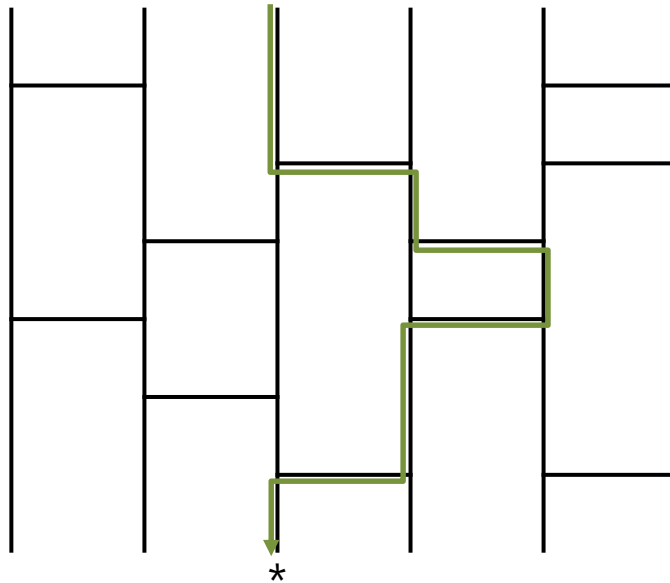
# 사다리타기

- 모든 시작 위치에서 경로를 탐색할 필요 없음
  - 목적지에서 거꾸로 올라가면 한번에 해결



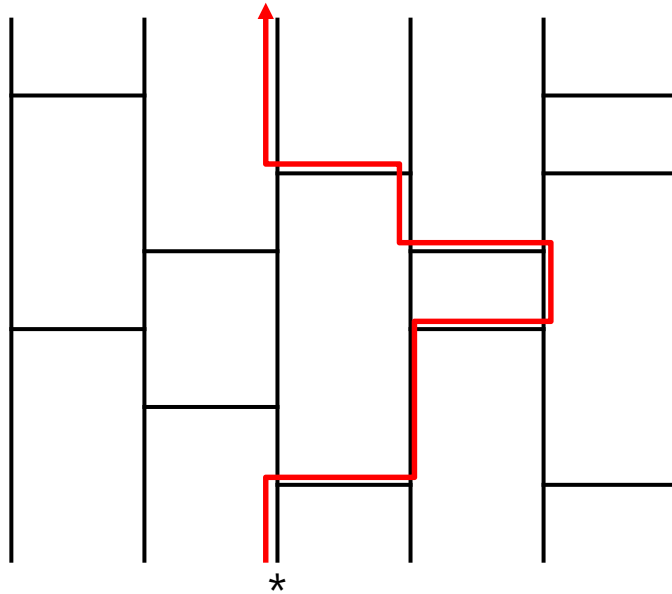
# 사다리타기

- 모든 시작 위치에서 경로를 탐색할 필요 없음
  - 목적지에서 거꾸로 올라가면 한번에 해결



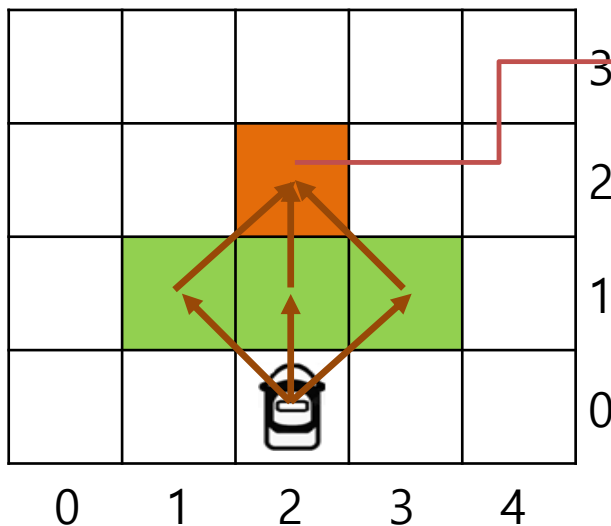
# 사다리타기

- 모든 시작 위치에서 경로를 탐색할 필요 없음
  - 목적지에서 거꾸로 올라가면 한번에 해결



# 차차차

- 동적 계획법(dynamic programming) 을 적용
  - 최적해를 찾기 위해 사용되는 알고리즘
  - 문제를 작은 하위 문제로 분해
  - 하위 문제 결과를 저장 후 상위 문제 해결에 재사용

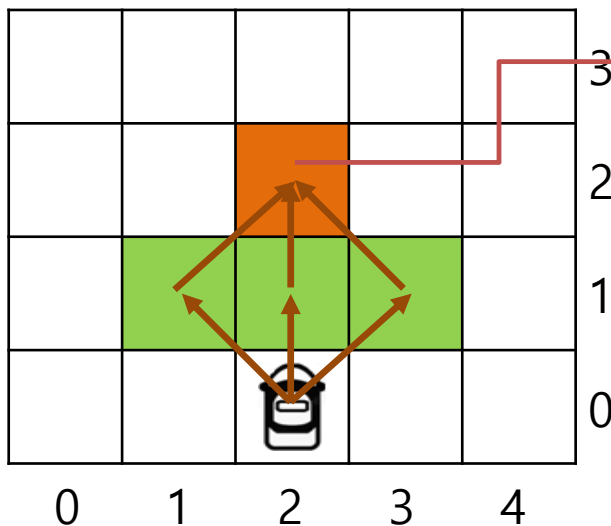


$$\begin{aligned} \text{score}(1, 2) \\ = \text{score}(2, 2) + \max_{1 \leq i \leq 3} (\text{score}(2, i)) \end{aligned}$$

# 차차차

- 동적 계획법(dynamic programming) 을 적용
  - 점화식

$$score(r, c) = \begin{cases} score(r, c), & \text{if } r = 0 \\ score(r, c) + \max_{-1 \leq i \leq 0} (score(r - 1, c + i)), & \text{if } r \neq 0 \end{cases}$$



$$score(1, 2) = score(2, 2) + \max_{1 \leq i \leq 3} (score(2, i))$$