


목 차

문법 및 함수 정리	2
for문 매크로	2
lower_bound, upper_bound	2
C++ 구조체 생성자 오버로딩	2
map 순회	2
2차원 배열 90도 회전	2
2차원 행, 열 바꾸기	2
배열 내 최소, 최대값 구하기	3
틀린 문제	4
백준 16235 - 나무 재테크	4
백준 17143 - 낚시왕	4
SWEA 2382 - 미생물 격리	4
백준 17136 - 색종이 붙이기	4
맞은 문제	5
백준 14890 - 경사로	5
백준 15684 - 사다리 조작	5
백준 14891 - 톱니바퀴	5
백준 15686 - 드래곤커브	5
백준 16236 - 아기 상어	5
백준 17142 - 연구소 3	5
백준 17140 - 이차원 배열과 연산	6
백준 17779 - 게리맨더링2	6
백준 17837 - 새로운 게임2	6
백준 17822 - 원판 돌리기	6
백준 16637 - 괄호 추가하기	6
백준 17281 - 	6

문법 및 함수 정리

for문 매크로

```
#define FOR(x,n,m) for(int x=n;x<(m);x++)
```

lower_bound, upper_bound

```
lower_bound(first, last, val);
```

-> first부터 last까지 중 val 보다 크거나 같은 값의 첫 위치

```
upper_bound(first, last, val);
```

-> first부터 last까지 중 val 보다 큰 값의 첫 위치

C++ 구조체 생성자 오버로딩

```
typedef struct S{  
  
    int x,y,z;  
  
    S(){z=1;}  
  
    S(int X, int Y, int Z) : x(X),y(Y),z(Z){}  
  
};
```

위처럼 구조체도 생성자 오버로딩이 가능함.

map 순회

```
for(auto it=m.begin(); it!=m.end(); it++)
```

해당 위치의 데이터 값 접근

```
it->first, it->second
```

2차원 배열 90도 회전

```
int temp_arr[100][100];
```

```
FOR(i,0,n) FOR(j,0,n) temp_arr[i][j] = arr[n-j-1][i];
```

```
memmove(arr,temp_arr,sizeof(arr));
```

2차원 행,열 바꾸기

```
int temp_arr[100][100];
```

```
FOR(i,0,n) FOR(j,0,n) temp_arr[i][j] = arr[j][i];
```

```
memmove(arr,temp_arr,sizeof(arr));
```

배열 내 최소, 최대값 구하기

```
*min_element(zSum, zSum+5);
```

```
*max_element(zSum, zSum+5);
```

배열 내 최소,최대를 구하는 함수로써 비교 함수도 인자로 넣어줄 수 있다.

주의할 점은 배열의 return 값이 배열의 주소 값이기 때문에 *을 붙여줘야한다.

틀린 문제

백준 16235 - 나무 재테크

- > 단순 simulation 문제
- > 각각의 나무를 vector의 2차원 배열로 표현했음.
- > 봄 계절에 양분을 얻지 못하는 나무는 죽은 나무로 표현하고 삭제하지 않음.
- > 이유는 vector의 erase를 쓰고 싶지 않았기 때문에.
- > 하지만 데이터를 남기고 있던 것이 오히려 시간을 더 오래 걸리게 했음.
- > vector의 pop_back() 함수를 이용하면 해결 가능함.
- > 원래는 pop_back을 안써서 vector의 뒤에서부터 탐색하며 erase를 했는데 대안이 생김.

백준 17143 - 낚시왕

- > simulation 문제
- > 상어 잡기, 상어 움직이기 모두 구현했는데, 상어가 겹칠 때 효율적으로 삭제시키는 방법을 알아야함.
- > 구현은 할 수 있겠지만 너무 비효율적인 방법인 것 같음.
- > 삭제할 때 해당 좌표에 상어들을 다 넣어놓고 나중에 비교하고 삭제하려고 했음.
- > 이렇게 하면 가장 큰 상어를 구할지라도 삭제하는 과정에서 vector의 erase를 사용하고 코드가 길어짐.
- > 구조체 S 타입으로 2차원 배열 선언하고 상어의 이동이 끝날 때마다 해당 위치 상어와 비교
- > 크기가 크다면 덮어 씌우고 크기가 작다면 다음으로 넘어감.

SWEA 2382 - 미생물 격리

- > simulation 문제
- > 이전에 삼성 기출 낚시왕 문제를 풀면서 동일한 자리에 왔을 때 삭제하는 방법 적용.
- > 하지만 i 번째 미생물과 해당 자리에 있는 미생물을 비교하는 즉시 값을 더해버림.
- > 이러면 같은 자리에 계속 값이 누적되기 때문에 뒤에 미생물들을 다 삼켜버림.
- > 답은 겹치는 미생물 중에서 가장 큰 미생물의 방향을 따라야함.
- > 그래서 미생물을 삼킬 때마다 값을 바로 더하지말고 sum[nx][ny]에 누적시키고
- > 최종적으로 남은 미생물 크기에 더해줌.

백준 17136 - 색종이 붙이기

- > dfs 문제
- > (0,0)에서 시작해 한 칸씩 움직이면서 5개 색종이를 붙이고 dfs 재귀 사용.
- > 색종이를 붙일 수 있는지에 대한 조건식에서 실수해버림.
- > visit 변수에 대해서는 체크하지 않아서 시간 초과 및 오답이 나와버려서 해맸음.
- > 조건 잘 보고 따지고, 굳이 visit 변수를 만들지 않고 배열 값을 0으로 만들면 간단해짐.

맞은 문제

백준 14890 - 경사로

- > 단순 simulation 문제
- > 경사로를 넣는 조건이 다양해서 조금 까다로웠음.
- > 행, 열에 대해 답을 구해야 하는데 이런 경우 2차원 배열을 90도 돌리면 쉬움.

백준 15684 - 사다리 조작

- > 단순 simulation 문제 + dfs
- > 문제 자체는 어려워 보이지 않는데 구현이 귀찮았음.
- > 히든케이스(사다리를 놓지 않아도 통과되는 경우를 생각 못함).
- > 코드 너무 더럽게 짰음. 숏코딩 참고하자.
- > 꼭 다시 풀어보기.

백준 14891 - 톱니바퀴

- > 단순 simulation 문제
- > 돌리는 바퀴 기준으로 방향 변수에 대해 실수함.

백준 15686 - 드래곤커브

- > 단순 simulation 문제
- > 지금까지 만들어진 방향을 vector에 저장
- > 1세대를 그릴 때마다 vector의 역순으로 탐색.
- > 탐색을 하면서 각 방향에 +1을 해주고 그려줌.
- > Stack을 사용할까 생각했지만 vector로도 충분히 가능할 것 같아서 vector로 구현함.
- > 생각해보니 Stack은 탐색이 힘들어서 적합하지 않을 듯.

백준 16236 - 아기 상어

- > bfs의 반복 문제
- > 먹이를 찾았다고 bfs를 끝내면 안되고 해당 깊이까지는 다 돌아야함.
- > 해당 깊이에서 후보군에 넣을 때 조건이 필요함(0이 아니고 자신보다 작은 크기일 때)
- > bfs 순회 중 현재 깊이가 먹이를 먹은 깊이보다 많을 때 업데이트하고 return 시킴.
- > 이러면 먹이를 먹고 다음 깊이가 없다면 조건에 걸리지 않아 업데이트가 안됨.
- > 업데이트를 while문 밖에 두면 됨.
- > 그러면 조건에 걸려서 break되거나 더이상 순회할 좌표가 없을 때도 업데이트가 됨.
- > 단, 먹이를 먹을 때 값이 변하는 dd 값이 -1이라면 먹이를 못 먹은 경우이므로 return false.

백준 17142 - 연구소 3

- > 조합 찾기 후 bfs 문제
- > 처음에 단순히 bfs가 끝나면 답을 업데이트 시켰음.
- > 이런 경우 빈칸이 다 없어져도 활성화되지 않은 바이러스도 활성화 시키느라 오답이 됨.
- > bfs while에 들어가기 전에 빈칸의 개수를 세고 0개가 되면 while 탈출하도록 함.
- > 조합 찾을 때 dfs로 했는데 return 조건에서 실수함.

백준 17140 – 이차원 배열과 연산

-> simulation 문제

- > 배열을 검사해서 새로운 배열을 만드는 것은 구현했음.
- > 하지만 시험장에서 풀었다면 시간이 부족했을 것 같음.
- > 행마다 검사, 열마다 검사를 각각 따로 만들려고 했기때문.
- > 배열을 90도 돌리는 방법도 생각했지만 배열 모양이 정사각형이 아니기 때문에 불가능.
- > 생각해보니 회전이 아니라 행,열을 바꾸면 되는 문제였음.
- > 계산하는 함수는 1개만 만들고 행,열을 바꿔주며 계속 진행함.

백준 17779 – 게리맨더링2

-> simulation 문제

- > 처음에 구역을 어떻게 나눌지에 대해 고민함.
- > 구역을 모두 5로 채운 다음 각 지역에 맞게 채우면 됨.
- > 1,3 구역은 열 0부터 시작해서 경계선에 만나면 다음 행으로 넘어감.
- > 2,4 구역은 열 n-1부터 시작해서 경계선에 만나면 다음 행으로 넘어감.

백준 17837 – 새로운 게임2

-> simulation 문제

- > 기본적인 구현은 다 했지만 부분부분 실수로 인해 시간이 지체됨.
- > 배열 값 업데이트 할 때 index 값도 업데이트 해야한다면 순서 주의하기.
- > 말이 이동할 때 if, else if로 파랑 or 빨강으로 했는데 이 부분에서 틀렸음.
- > 말이 다음 칸이 파랑색이고 반대 방향도 빨강색일 때 if,else if에 의해 걸리지 않음.
- > 파랑 빨강일 때를 각각 if문으로 구현한다.

백준 17822 – 원판 돌리기

-> simulation, bfs 문제

- > 기본적인 구현은 다 했지만 역시나 실수로 해맸음.
- > Queue 조건에서 값이 같을 때만 추가하는 것을 빼먹음.
- > 삭제할 index 추가할 때 Queue 시작하는 지점을 넣지 않음.
- > 역시나 코드 한줄 복붙하는 과정에서 값을 고치지 않아 계속 답이 안나옴.
- > 절대로 코드 복붙하지말고 실수 줄이려면 직접 쓰자!!

백준 16637 – 괄호 추가하기

-> dfs 문제

- > 문제에서 모든 연산자 우선순위는 같다고 했기 때문에 앞에서부터 차례대로 연산함.
- > 핵심은 괄호를 어디에 넣을지인데 괄호안에는 연산자가 한개만 존재하기 때문에 쉬움.
- > dfs를 이용하여 현재 지점에서 다음 숫자를 바로 연산할지 아니면
- > 다음, 다다음 숫자를 괄호로 묶어서 연산할지 재귀로 들어가면 됨.

백준 17281 –

-> 시뮬레이션

- > next_permutation을 쓰면 쉽게 풀리는 문제.
- > 매 선수마다 각각의 경우를 구현해준다.
- > 루 배열을 만들어놓고 안타의 경우 루 배열에 따라 점수가 나도록 함.