구현+문자열 = 문자열

구현+정렬 = 정렬

구현+브루트포스 알고리즘 = 브루트포스 알고리즘

구현+자료 구조+스택 = 자료 구조

구현+자료 구조+큐 = 자료 구조

구현+브루트포스 알고리즘+백트래킹 = 백트래킹

구현+그래프 이론+브루트포스 알고리즘+그래프 탐색+너비 우선 탐색 = 너비 우선 탐색

문자열 + 정렬 = 정렬

수학+구현 = 수학

수학+사칙연산 = 수학

수학+브루트포스 알고리즘 = 브루트포스 알고리즘

수학+기하학 = 기하학

수학+다이나믹 프로그래밍 = 다이나믹 프로그래밍

수학+구현+사칙연산 = 수학

수학+구현+브루트포스 알고리즘 = 브루트포스 알고리즘

수학+구현+정렬 = 정렬

수학+다이나믹 프로그래밍+그리디 알고리즘 = 다이나믹 프로그래밍

수학+다이나믹 프로그래밍+조합론 = 다이나믹 프로그래밍

수학+정수론+소수 판정 = 소수 판정

수학+기하학+많은 조건 분기 = 기하학

수학+정수론+소수 판정+에라토스테네스의 체 = 소수 판정

수학+그리디 알고리즘+문자열+파싱 = 그리디 알고리즘

자료 구조+스택 = 자료 구조

자료 구조 + 우선순위 큐 = 우선순위 큐

자료 구조 + 해시를 사용한 집합과 맵 = 해시를 사용한 집합과 맵

자료 구조+문자열+스택 = 자료 구조

자료 구조+정렬+이분 탐색 = 이분 탐색

그래프 이론+그래프 탐색+너비 우선 탐색 = 너비 우선 탐색

그래프 이론+데이크스트라+최단 경로 = 최단 경로

그래프 이론+그래프 탐색+너비 우선 탐색+깊이 우선 탐색 = 그래프 이론

그리디 알고리즘+정렬 = 그리디 알고리즘

이분 탐색 + 매개 변수 탐색 = 이분 탐색

브루트포스 알고리즘 + 백트래킹 = 백트래킹

분할 정복 + 재귀 = 재귀

다이나믹 프로그래밍 + 배낭 문제 = 배낭 문제

다이나믹 프로그래밍 + 문자열 = 다이나믹 프로그래밍

트리+재귀 = 트리

정렬 + 값 / 좌표 압축 = 값 / 좌표 압축

## 미분류

1. 2739 구구단 (B5) – 수학
2. 10818 최소, 최대 (B3) – 수학
3. 2908 상수 (B2) - 수학
4. 1110 더하기 사이클 (B1) – 수학
5. 1978 소수 찾기 (B2) – 소수 판정
6. 1929 소수 구하기 (S3) – 소수 판정
7. 4948 베르트랑 공준 (S2) – 소수 판정
8. 11047 동전 0 (S4) – 그리디 알고리즘
9. 11399 ATM (S4) – 그리디 알고리즘
10. 1541 잃어버린 괄호 (S2) – 그리디 알고리즘
11. 1931 회의실 배정 (S1) – 그리디 알고리즘
12. 1085 직사각형에서 탈출 (B3) – 기하학
13. 1002 터렛 (S3) - 기하학
14. 1920 수 찾기 (S4) – 이분 탐색
15. 1654 랜선 자르기 (S2) – 이분 탐색
16. 2805 나무 자르기 (S2) – 이분 탐색
17. 2447 별 찍기 – 10 (G5) - 재귀
18. 11729 하노이 탑 이동 순서 (G5) – 재귀
19. 11659 구간 합 구하기 4 (S3) – 누적 합
20. 1753 최단경로 (G4) – 최단 경로
21. 12865 평범한 배낭 (G5) – 배낭 문제
22. 1927 최소 힙 (S2) – 우선순위 큐
23. 11279 최대 힙 (S2) – 우선순위 큐
24. 1991 트리 순회 (S1) – 트리
25. 18870 좌표 압축 (S2) – 값 / 좌표 압축
26. 1620 나는야 포켓몬 마스터 이다솜 (S4) – 해시를 사용한 집합과 맵

## [**Implementation**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/102)

1. 1330 두 수 비교하기 (B5)
2. 2557 Hello World (B5)
3. 2741 N 찍기 (B5)
4. 9498 시험 성적 (B5)
5. 10171 고양이 (B5)
6. 10172 개 (B5)
7. 10871 X보다 작은 수 (B5)
8. 10926 ??! (B5)
9. 2439 별 찍기 – 2 (B4)
10. 2742 기찍 N (B4)
11. 2441 별 찍기 – 4 (B3)
12. 2562 최댓값 (B3)
13. 2563 색종이 (S5)

## [**Mathematics**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/124)

1. 1000 A+B (B5)
2. 1008 A/B (B5)
3. 10430 나머지 (B5)
4. 10869 사칙연산 (B5)
5. 10951 A + B – 4 (B5)
6. 10952 A + B – 5 (B5)
7. 15552 빠른 A+B (B4)
8. 2588 곱셈 (B3)
9. 2884 알람 시계 (B3)
10. 10250 ACM 호텔 (B3)
11. 3052 나머지 (B2)
12. 1546 평균 (B1)
13. 4344 평균은 넘겠지 (B1)

## [**String**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/158)

1. 1152 단어의 개수 (B2)
2. 8958 OX퀴즈 (B2)
3. 10809 알파벳 찾기 (B2)
4. 1316 그룹 단어 체커 (S5)
5. 2941 크로아티아 알파벳 (S5)

## [**Sorting**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/97)

1. 2750 수 정렬하기 (B2)
2. 1181 단어 정렬 (S5)
3. 1427 소트인사이드 (S5)
4. 2751 수 정렬하기 2 (S5)
5. 10814 나이순 정렬 (S5)
6. 11650 좌표 정렬하기 (S5)
7. 2108 통계학 (S3)

## [**Data Structures**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/175)

1. 11866 요세푸스 문제 0 (S5)
2. 1158 요세푸스 문제 (S4)
3. 4949 균형잡힌 세상 (S4)
4. 9012 괄호 (S4)
5. 10773 제로 (S4)
6. 10828 스택 (S4)
7. 1874 스택 수열 (S2)

## [**Bruteforcing**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/125)

1. 2231 분해합 (B2)
2. 1436 영화감독 숌 (S5)
3. 4673 셀프 넘버 (S5)
4. 7568 덩치 (S5)
5. 1018 체스판 다시 칠하기 (S4)
6. 1065 한수 (S4)

## [**Backtracking**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/5)

1. 15649 N과 M (1) (S3)
2. 15650 N과 M (2) (S3)
3. 15651 N과 M (3) (S3)
4. 15652 N과 M (4) (S3)
5. 14889 스타트와 링크 (S1)
6. 15686 치킨 배달 (G5)
7. 9663 N-Queen (G4)

## [**Dynamic Programming**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/25)

1. 1010 다리 놓기 (S5)
2. 2839 설탕 배달 (S4)
3. 1003 피보나치 함수 (S3)
4. 1463 1로 만들기 (S3)
5. 2193 이친수 (S3)
6. 9095 1, 2, 3 더하기 (S3)
7. 9461 파도반 수열 (S3)
8. 11726 2xn 타일링 (S3)
9. 11727 2xn 타일링 2 (S3)
10. 1912 연속합 (S2)
11. 11053 가장 긴 증가하는 부분 수열 (S2)
12. 1149 RGB거리 (S1)
13. 1932 정수 삼각형 (S1)
14. 2156 포도주 시식 (S1)
15. 10844 쉬운 계단 수 (S1)
16. 9251 LCS (G5)

## [**Graph Theory**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/7)

1. 2606 바이러스 (S3)
2. 1012 유기농 배추 (S2)
3. 1260 DFS와 BFS (S2)
4. 11724 연결 요소의 개수 (S2)
5. 2667 단지번호붙이기 (S1)
6. 10026 적록색약 (G5)

## [**Breadth-first Search**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/126)

1. 1697 숨바꼭질 (S1) – 너비 우선 탐색
2. 2178 미로 탐색 (S1) – 너비 우선 탐색
3. 7569 토마토 (G5)
4. 7576 토마토 (G5) – 너비 우선 탐색
5. 14502 연구소 (G4) – 너비 우선 탐색

## C++ 입출력 시간 단축

ios\_base::sync\_with\_stdio(0);

cin.tie(0);

cout.tie(0);