구현+문자열 = 문자열

구현+정렬 = 정렬

구현+브루트포스 알고리즘 = 브루트포스 알고리즘

구현+시뮬레이션 = 시뮬레이션

구현+재귀 = 재귀

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

구현+그래프 이론+그래프 탐색+시뮬레이션+너비 우선 탐색 = 너비 우선 탐색

구현+자료구조+문자열+파싱+덱=파싱

구현+자료구조+시뮬레이션+덱+큐 = 시뮬레이션

문자열 + 정렬 = 정렬

수학+구현 = 수학

수학+사칙연산 = 수학

수학+브루트포스 알고리즘 = 브루트포스 알고리즘

수학+기하학 = 기하학

수학+다이나믹 프로그래밍 = 다이나믹 프로그래밍

수학+분할 정복을 이용한 거듭제곱 = 분할 정복을 이용한 거듭제곱

수학+구현+사칙연산 = 수학

수학+구현+브루트포스 알고리즘 = 브루트포스 알고리즘

수학+구현+정렬 = 정렬

수학+구현+문자열 = 문자열

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+그리디 알고리즘+정렬 = 그리디 알고리즘

수학+정수론+소수 판정+에라토스테네스의 체 = 소수 판정

수학+그리디 알고리즘+문자열+파싱 = 그리디 알고리즘

수학+브루트포스 알고리즘+조합론+백트래킹 = 백트래킹

수학+자료 구조+조합론+해시를 사용한 집합과 맵 = 조합론

자료 구조+스택 = 자료 구조

자료 구조 + 우선순위 큐 = 우선순위 큐

자료 구조 + 해시를 사용한 집합과 맵 = 해시를 사용한 집합과 맵

자료 구조+분리 집합 = 분리 집합

자료 구조+문자열+스택 = 자료 구조

자료 구조+정렬+이분 탐색 = 이분 탐색

그래프 이론+최소 스패닝 트리 = 최소 스패닝 트리

그래프 이론+그래프 탐색+너비 우선 탐색 = 너비 우선 탐색

그래프 이론+데이크스트라+최단 경로 = 최단 경로

그래프 이론+최단 경로+플로이드-워셜 = 플로이드-워셜

그래프 이론+위상 정렬+방향 비순환 그래프 = 위상 정렬

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

그래프 이론+그래프 탐색+깊이 우선 탐색+백트래킹 = 깊이 우선 탐색

그래프 이론+그래프 탐색+최단 경로+플로이드-워셜 = 최단 경로

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

다이나믹 프로그래밍 + 누적합 = 누적합

트리+재귀 = 트리

정렬 + 값 / 좌표 압축 = 값 / 좌표 압축

누적 합+두 포인터 = 누적 합

## 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. 1085 직사각형에서 탈출 (B3) – 기하학
9. 1002 터렛 (S3) - 기하학
10. 1920 수 찾기 (S4) – 이분 탐색
11. 1654 랜선 자르기 (S2) – 이분 탐색
12. 2805 나무 자르기 (S2) – 이분 탐색
13. 11659 구간 합 구하기 4 (S3) – 누적 합
14. 11660 구간 합 구하기 5 (S1) – 누적 합
15. 1806 부분 합 (G4) – 누적 합
16. 11403 경로 찾기 (S1) – 최단 경로
17. 1916 최소비용 구하기 (G5) – 최단 경로
18. 1753 최단경로 (G4) – 최단 경로
19. 12865 평범한 배낭 (G5) – 배낭 문제
20. 1927 최소 힙 (S2) – 우선순위 큐
21. 11279 최대 힙 (S2) – 우선순위 큐
22. 11286 절댓값 힙 (S1) – 우선순위 큐
23. 1991 트리 순회 (S1) – 트리
24. 18870 좌표 압축 (S2) – 값 / 좌표 압축
25. 1620 나는야 포켓몬 마스터 이다솜 (S4) – 해시를 사용한 집합과 맵
26. 1629 곱셈 (S1) – 분할 제곱을 이용한 거듭제곱
27. 14503 로봇 청소기 (G5) -시뮬레이션
28. 3190 뱀 (G4) - 시뮬레이션
29. 5430 AC (G5) – 파싱
30. 1987 알파벳 (G4) – 깊이 우선 탐색
31. 1197 최소 스패닝 트리 (G4) – 최소 스패닝 트리
32. 11404 플로이드 (G4) – 플로이드-워셜
33. 2252 줄 세우기 (G3) – 위상 정렬
34. 9375 패션왕 신해빈 (S3) - 조합론

## [**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. 2522 별 찍기 – 12 (B3)
13. 2562 최댓값 (B3)
14. 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)
14. 1011 Fly me to the Alpha Centauri (G5)

## [**Greedy**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/33)

1. **2217 로프 (S4)**
2. **11047 동전 0 (S4)**
3. **11399 ATM (S4)**
4. **13305 주유소 (S3)**
5. **1541 잃어버린 괄호 (S2)**
6. **1931 회의실 배정 (S1)**

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

1. 1152 단어의 개수 (B2)
2. 2745 진법 변환 (B2)
3. 8958 OX퀴즈 (B2)
4. 10809 알파벳 찾기 (B2)
5. 1032 명령 프롬프트 (B1)
6. 1316 그룹 단어 체커 (S5)
7. 2941 크로아티아 알파벳 (S5)

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

1. 2750 수 정렬하기 (B2)
2. 25305 커트라인 (B2)
3. 1181 단어 정렬 (S5)
4. 1427 소트인사이드 (S5)
5. 2751 수 정렬하기 2 (S5)
6. 10814 나이순 정렬 (S5)
7. 11650 좌표 정렬하기 (S5)
8. 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)
8. 17298 오큰수 (G4)

## [**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)**
7. **1107 리모컨 (G5)**
8. **14500 테트로미노 (G4)**

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

**AVERAGE: SILVER II**

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. **15654 N과 M (5) (S3)**
6. **1182 부분수열의 합 (S2)**
7. **14889 스타트와 링크 (S1)**
8. **1759 암호 만들기 (G5)**
9. **15686 치킨 배달 (G5)**
10. **2580 스도쿠 (G4)**
11. **9663 N-Queen (G4)**

## [**Recursion**](https://www.acmicpc.net/problem/tag/62)

**AVERAGE: SILVER I**

1. **17478 재귀함수가 뭔가요? (S5)**
2. **1074 Z (S1)**
3. **1992 쿼드트리 (S1)**
4. **2447 별 찍기 – 10 (G5)**
5. **11729 하노이 탑 이동 순서 (G5)**

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

**AVERAGE: SILVER II**

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. **1699 제곱수의 합 (S2)**
11. **1912 연속합 (S2)**
12. **11051 이항 계수 2 (S2)**
13. **11053 가장 긴 증가하는 부분 수열 (S2)**
14. **1149 RGB거리 (S1)**
15. **1932 정수 삼각형 (S1)**
16. **2156 포도주 시식 (S1)**
17. **9465 스티커 (S1)**
18. **10844 쉬운 계단 수 (S1)**
19. **2293 동전 1 (G5)**
20. **9251 LCS (G5)**
21. **11054 가장 긴 바이토닉 부분 수열 (G4)**

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

1. **2606 바이러스 (S3)**
2. **1012 유기농 배추 (S2)**
3. **1260 DFS와 BFS (S2)**
4. **2644 촌수계산 (S2)**
5. **4963 섬의 개수 (S2)**
6. **11724 연결 요소의 개수 (S2)**
7. **2583 영역 구하기 (S1)**
8. **2667 단지번호붙이기 (S1)**
9. **10026 적록색약 (G5)**

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

1. 1697 숨바꼭질 (S1)
2. 2178 미로 탐색 (S1)
3. 7562 나이트의 이동 (S1)
4. 7569 토마토 (G5)
5. 7576 토마토 (G5)
6. 14502 연구소 (G4)
7. 2206 벽 부수고 이동하기 (G3)
8. 16236 아기 상어 (G3)

## C++ 입출력 시간 단축

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

cin.tie(0);

cout.tie(0);