

1. 두 문제에서 공통적으로 살펴본 부분

	두 동전	에너지 모으기
왜 부르토포스가 가능한가?	버튼을 누른 경우의 수	무엇을 골라야 할지 모른다 ⇒ 다 해본다
정답을 찾은 경우/불가능한 경우/다음 경우		

2. 차이점

	이전에 푼 문제들	두 동전	에너지 모으기
범위 검사	이동하지 못하는 경우 있다 ⇒ 범위 검사 후 이동	떨어지더라도 이동은 할 수 있다 ⇒ 이동 후 범위 검사	
기존 배열	변화&복구 ⇒ <code>c[x][y] = true;</code> 다음 경우 호출; <code>c[x][y] = false;</code>		유지 ⇒ <code>vector<int> b(a);</code> ⇒ 간단하게 구현
저장할 정보		보드의 상태를 모두 저장하기엔 매번 달라지지 않는 것이 더 많음 ⇒ 동전의 위치만 저장	매번 구슬의 번호가 달라지므로 모두 저장