

다이나믹 프로그래밍 4

최백준 choi@startlink.io

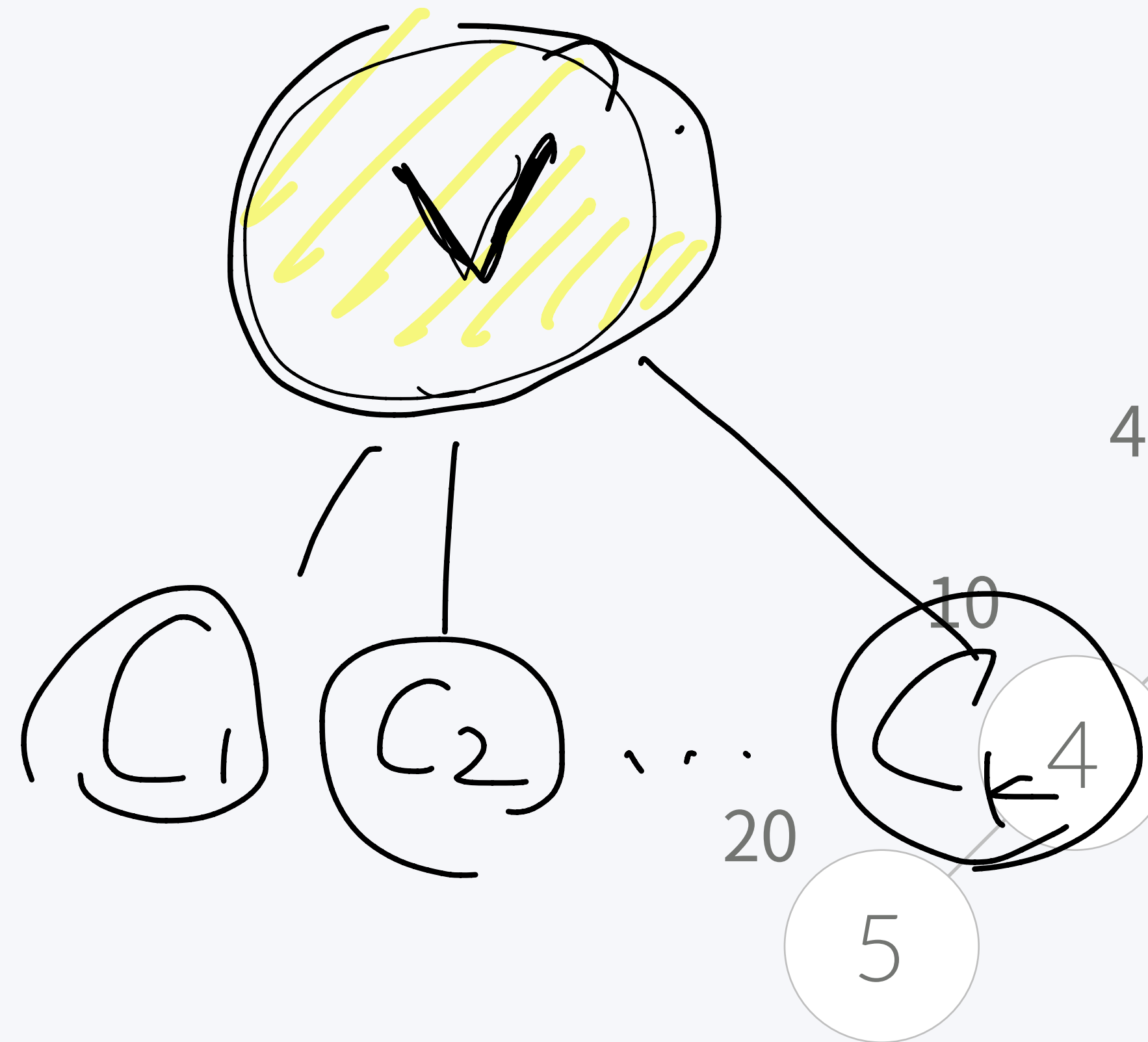
문제 풀기

트리의 독립집합

<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

- 트리의 독립집합을 구하는 문제

$D[v][0]$ = 정점 v 가 독립집합에 포함
 $D[v][1]$ = 정점 v 가 독립집합에 포함
 3



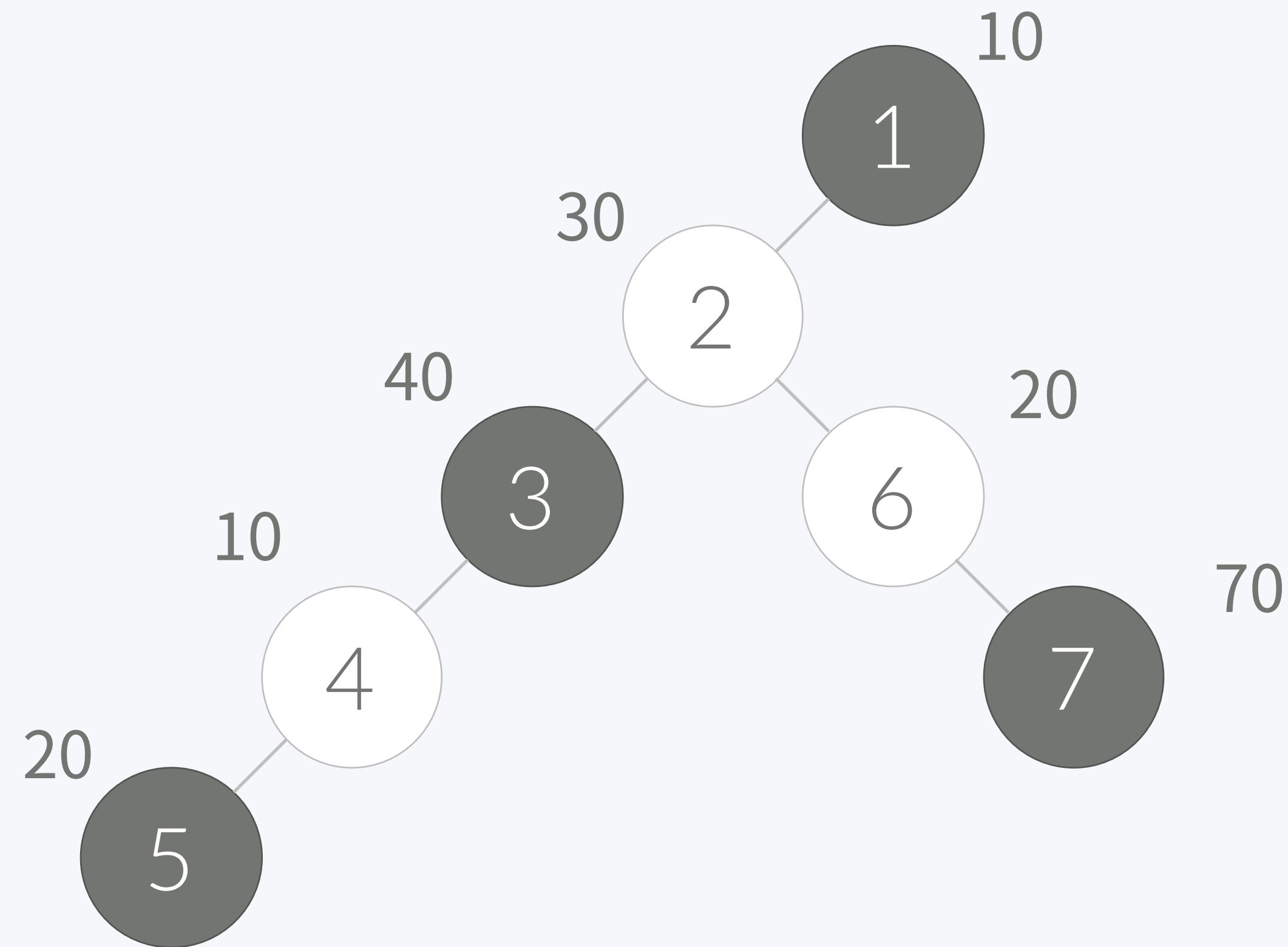
$$D[v][0] = \sum D[C_i][0] + A[v]$$

$$D[v][1] = \sum \max(D[C_i][0], D[C_i][1])$$

트리의 독립집합

<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

- 독립집합에 포함되어 있는 정점 끼리는 인접하지 않아야 함



트리의 독립집합

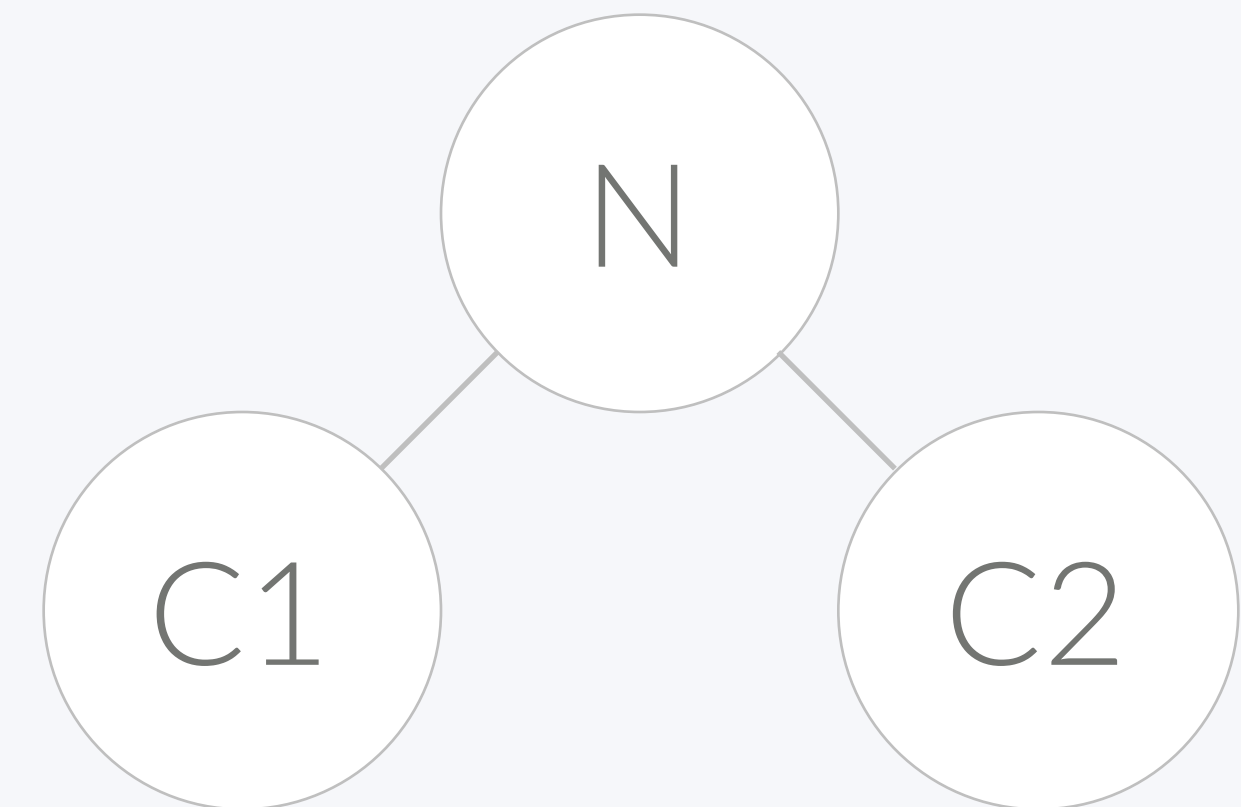
<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

- $D[N][0]$ = N번 정점을 독립집합에 포함시키지 않았을 때, 최대 크기
- $D[N][1]$ = N번 정점을 독립집합에 포함시켰을 때, 최대 크기
- 트리에 루트가 없기 때문에, 1을 루트라고 가정하고 문제를 푼다

트리의 독립집합

<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

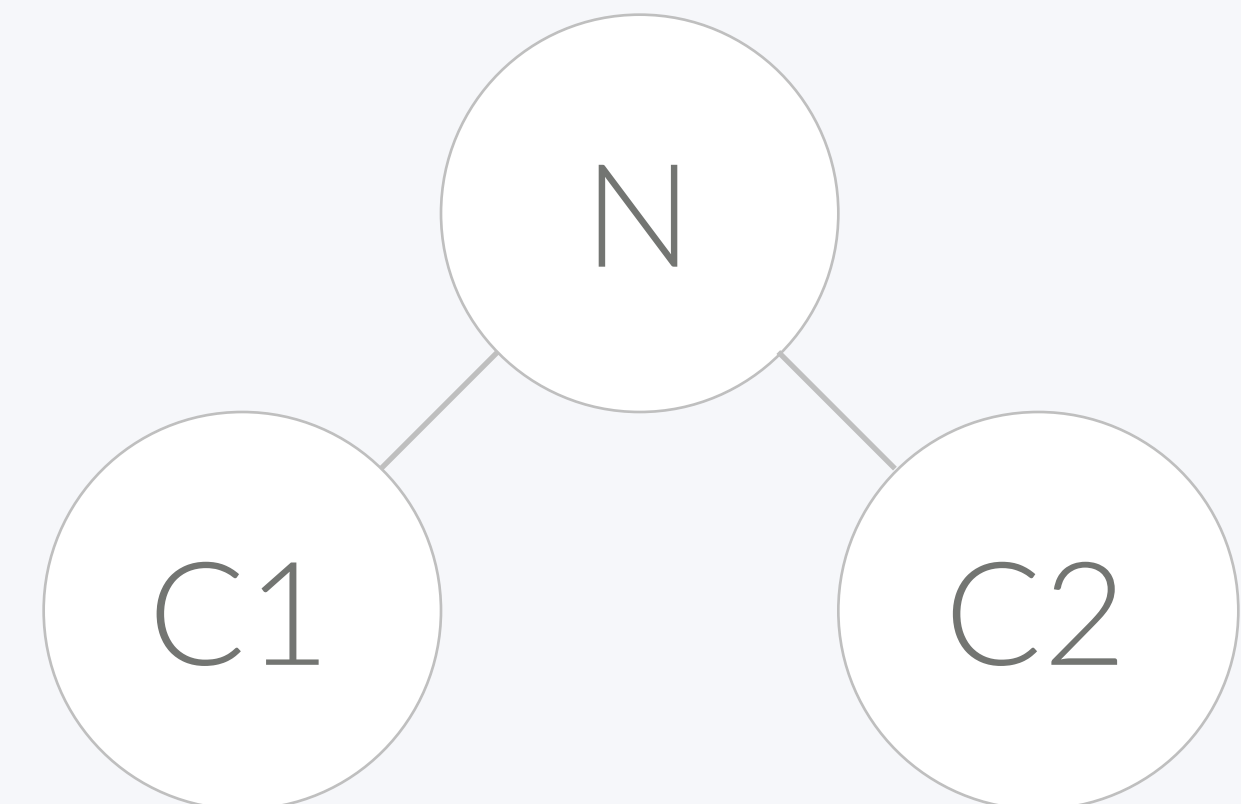
- $D[N][0] = N$ 번 정점을 독립집합에 포함시키지 않았을 때, 최대 크기
- N 번 정점을 독립집합에 포함시키지 않았기 때문에, 자식을 포함시켜도 되고, 안 포함시켜도 된다
- $D[N][0] = \sum \max(D[C][0], D[C][1])$
- 여기서 C 는 N 의 자식 정점



트리의 독립집합

<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

- $D[N][1] = N$ 번 정점을 독립집합에 포함시켰을 때, 최대 크기
- N 번 정점을 독립집합에 포함시켰기 때문에, 자식을 포함시키면 안된다
- $D[N][1] = \sum D[C][0] + A[N]$
- 여기서 C 는 N 의 자식 정점



트리의 독립집합

<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

- 최대값을 구하고, 어떻게 선택해야 최대값을 만드는지도 구해야 한다
- 일단 답을 구한 다음, 트리를 순회하면서 어떤 값이 최대값인지를 선택한다

트리의 독립 집합

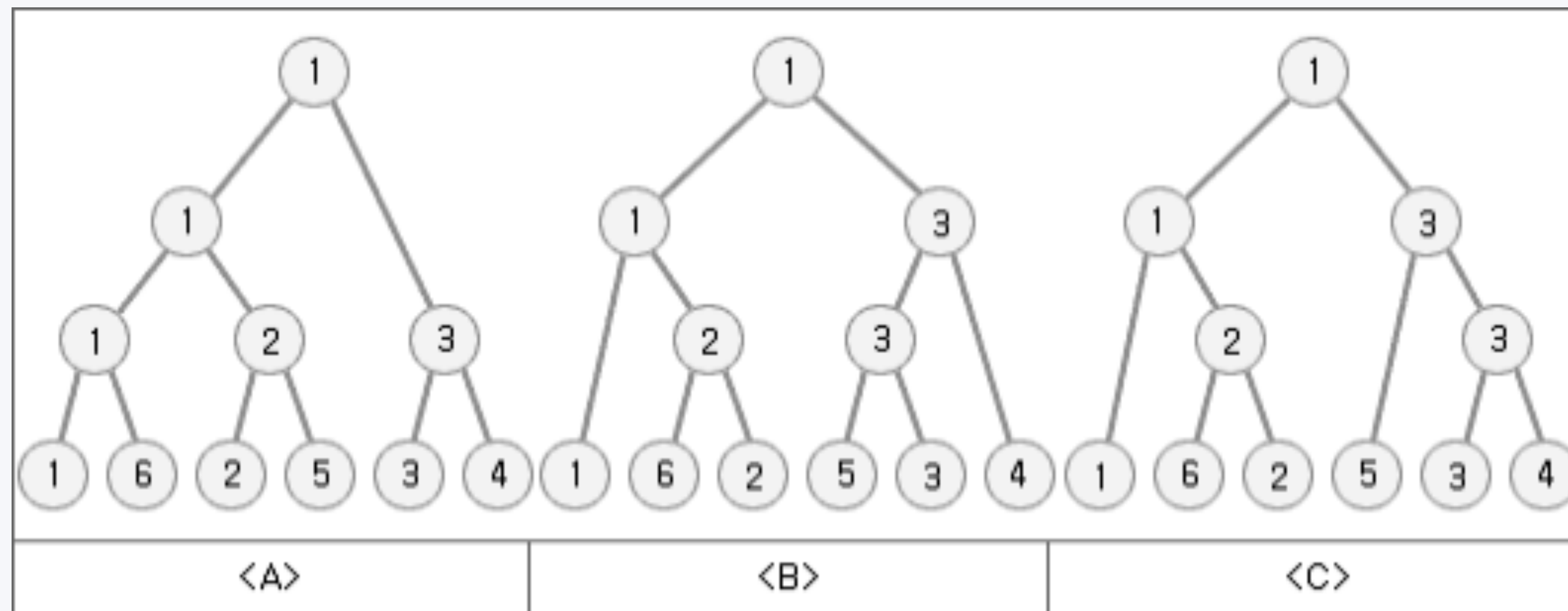
<https://www.acmicpc.net/problem/2213>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/3fd1210c7b988f44d7e1>

토너먼트 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/2262>

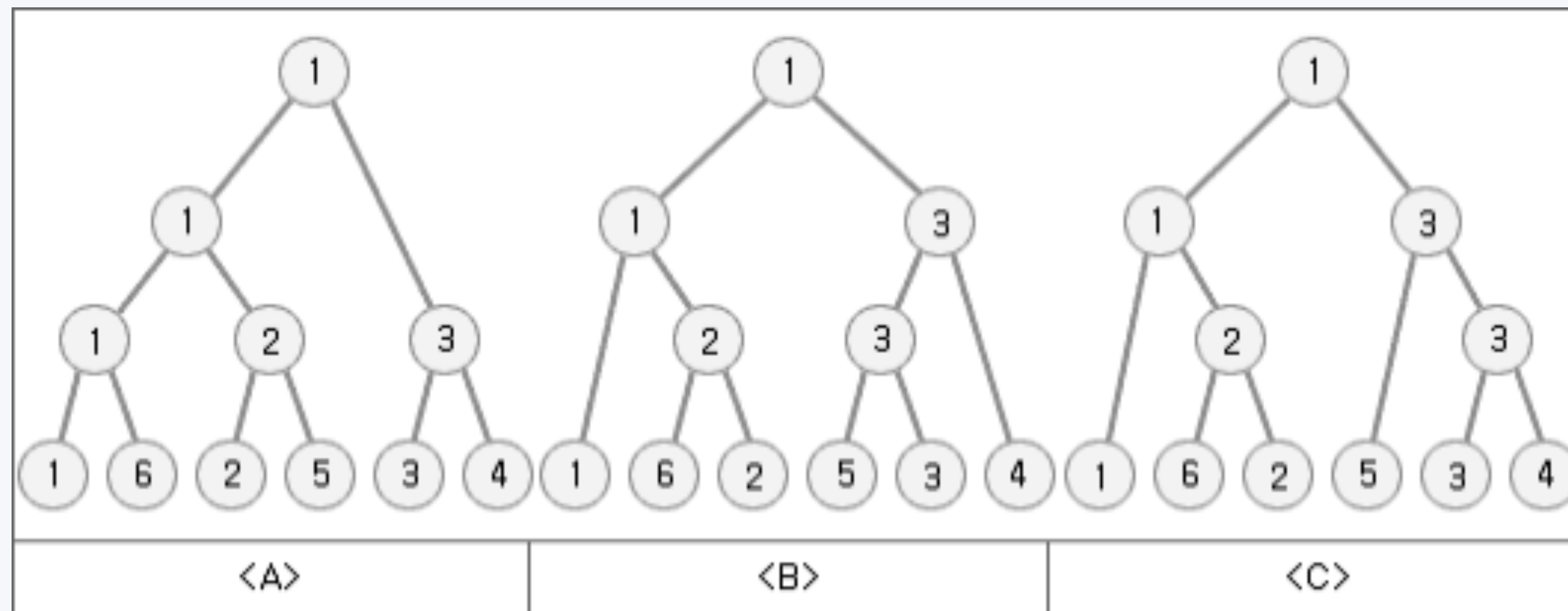
- 랭킹 차이의 합이 최소가 되어야 함
- <A>의 경우는 각 시합이 (1 6), (2 5), (3 4), (1 2), (1 3)으로 랭킹 차이의 합이 $5+3+1+1+2=12$ 가 된다. 반면에 는 11이, <C>는 10이 된다.
- $D[i][j]$ = i번부터 j번 사람 까지 토너먼트를 적절히 만들었을 때, 랭킹 차이의 합의 최소값



토너먼트 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/2262>

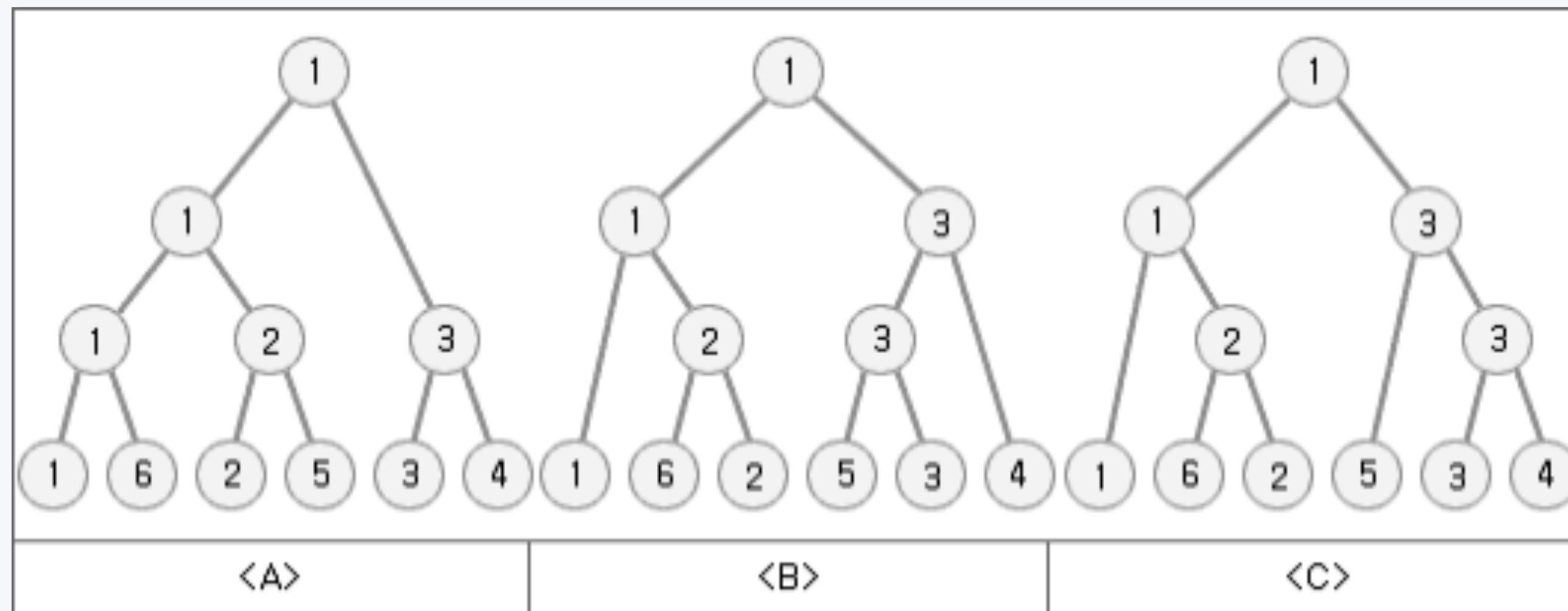
- 토너먼트의 승자는 항상 정해져 있음
- i 번 사람부터 j 번 사람까지 토너먼트를 한다면, 항상 랭킹이 낮은 사람(숫자가 낮은 사람)이 승리하게 됨
- $\text{Winner}[i][j] = \min(A[i] \sim A[j])$



토너먼트 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/2262>

- $D[i][j]$ = i번부터 j번 사람 까지 토너먼트를 적절히 만들었을 때, 랭킹 차이의 합의 최소값
- 토너먼트는 항상 두 사람이 한다.
- $D[i][j] = \text{MIN}(D[i][k] + D[k+1][j] + \text{랭킹차이})$



토너먼트 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/2262>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/d322829b0277ef9379a3>

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

14

10 10 30 40 50

(40 0

- 물품 N개
 - $A[1], A[2], \dots, A[N]$
- 트럭을 이용할 때, 한 칸 움직이는데 비용이 T라고 하면
 - 비용: $A[i] * T$
 - 트럭에는 1개만 운송할 수 있음
- 헬리콥터는 한 번 이용할 때 비용이 H
 - 물건, 거리 제한이 없음
 - 헬리콥터로 물건을 X에 내린 다음에, X에서 트럭을 이용해서 배송하는 것도 가능

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

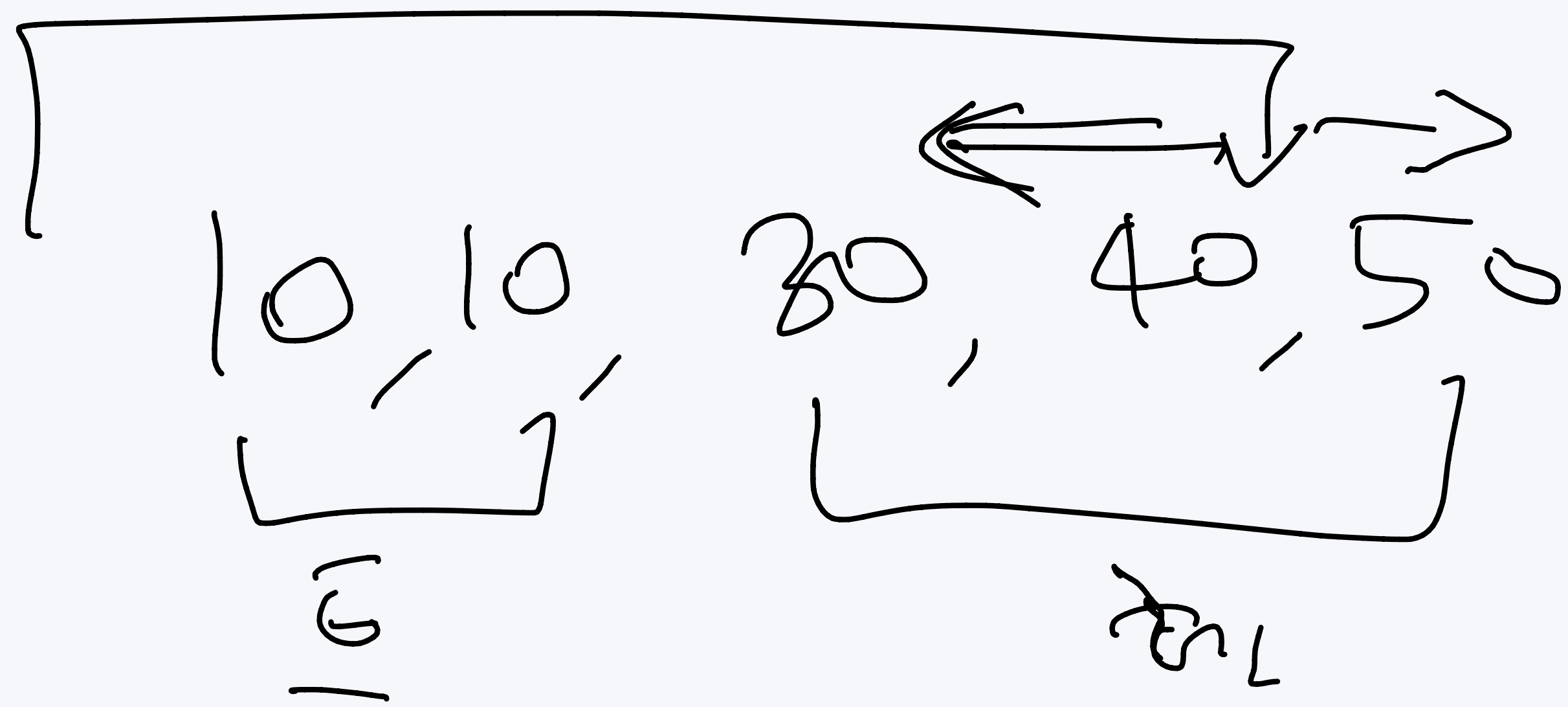
- 배송 위치: 10, 40, 30, 50, 10

- 트럭을 이용하는 비용: 10

- 헬리콥터를 이용하는 비용: 200

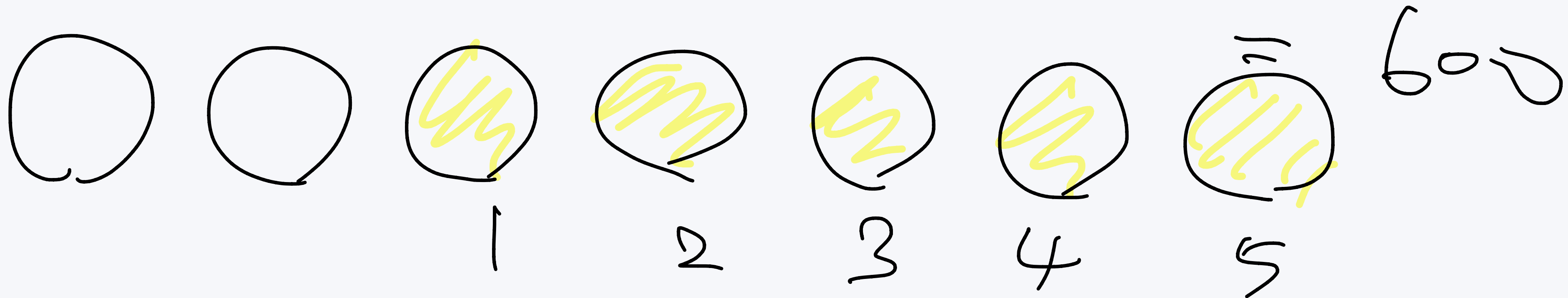
- 모두 트럭을 이용하는 경우

- $10 \times 10 + 40 \times 10 + 30 \times 10 + 50 \times 10 + 10 \times 10 = 1400$



$$10 \times 10 + 10 \times 10 + 200 +$$

$$10 \times 10 + 10 \times 10$$

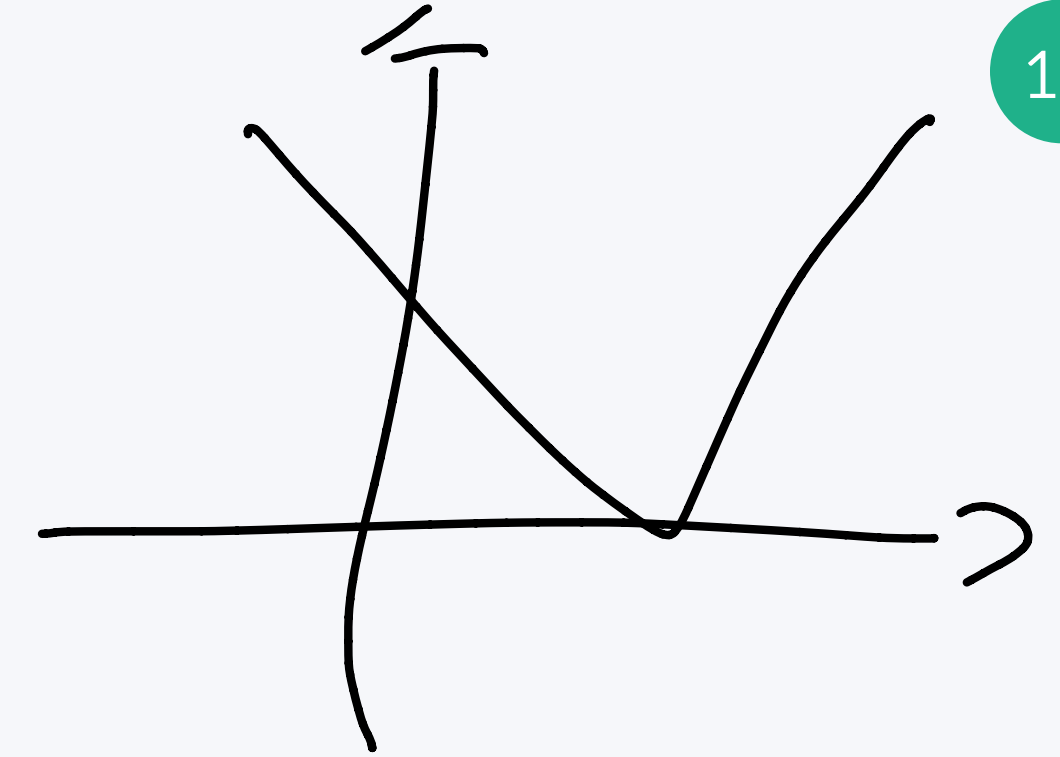


택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

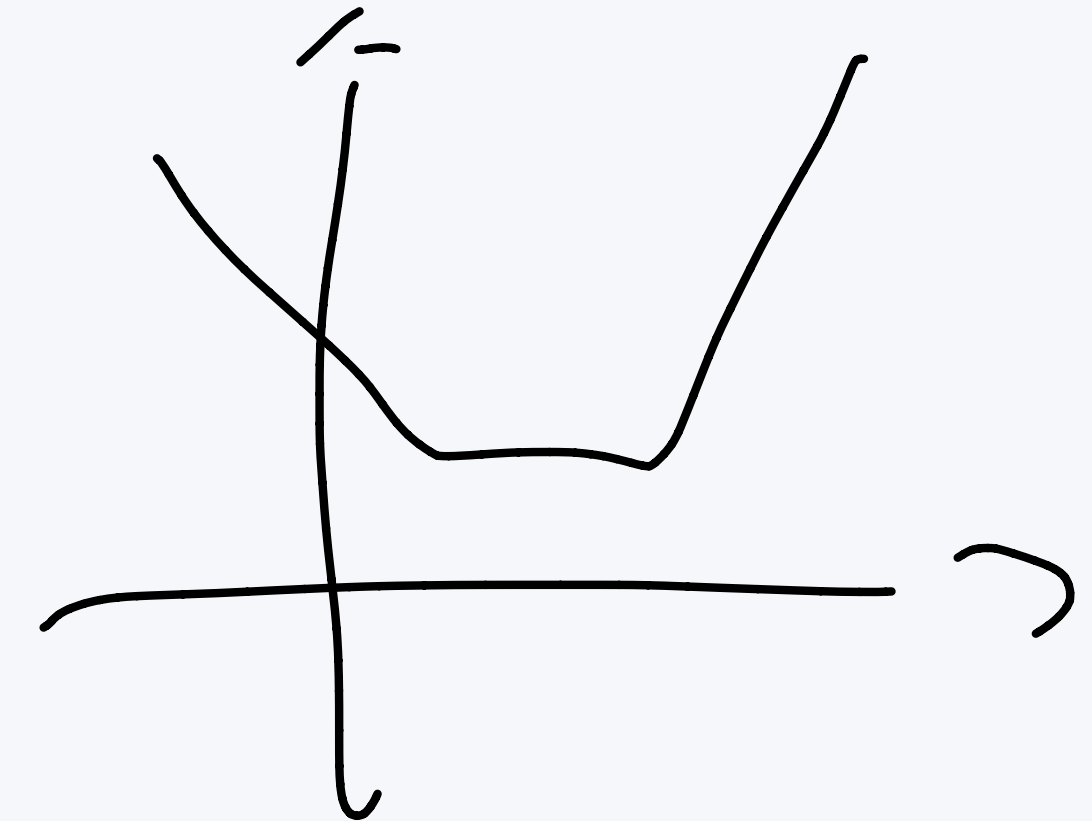
- 배송 위치: 10, 40, 30, 50, 10
- 트럭을 이용하는 비용: 10
- 헬리콥터를 이용하는 비용: 200
- 10은 트럭으로, 나머지는 헬리콥터를 이용하는 경우
- 트럭: $10 \times 10 + 10 \times 10$
- 헬리콥터: 200
- 이제 40에 물건이 3개 있음. 30과 50으로 트럭을 이용해 이동
 - $10 \times 10 + 10 \times 10$
- 총: $10 \times 10 + 10 \times 10 + 200 + 10 \times 10 + 10 \times 10 = 600$

$$y = |x - x_1|$$



16

$$y = |x - x_1| + |x - x_2|$$



택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

$D[N] = 1 \sim N$ 번 물건을
배송할 때 최소값

17

- 먼저, 정렬을 한 다음
- $D[N] = 1 \sim N$ 번 까지 물건을 배송할 때 최소값

$$\textcircled{1} D[N-1] + A[N] \times T$$

1. N번 물건을 트럭으로 운송하는 경우
2. N번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
3. N, N-1번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
4. N, N-1, N-2번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
5. ...
6. N, N-1, ..., 1번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- 물건 N개를 모두 헬리콥터를 이용해서 운송한다면
- 어느 위치로 운송하는 것이 최소값일까?
- 가운데 위치!
- 관련 문제 2141번 우체국
- <https://www.acmicpc.net/problem/2141>

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- 먼저, 정렬을 한 다음
 - $D[N] = 1 \sim N$ 번 까지 물건을 배송할 때 최소값
1. N번 물건을 트럭으로 운송하는 경우
 2. N번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
 3. N, N-1번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
 4. N, N-1, N-2번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
 5. ...
 6. N, N-1, ..., 1번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- 먼저, 정렬을 한 다음
- $D[N] = 1 \sim N$ 번 까지 물건을 배송할 때 최소값

1. N 번 물건을 트럭으로 운송하는 경우

2. M 번부터 N 번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우

$$N \times N \times N$$
$$N \leq 3,000 \quad N^3$$

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- 먼저, 정렬을 한 다음
- $D[N] = 1 \sim N$ 번 까지 물건을 배송할 때 최소값
- N 번 물건을 트럭으로 운송하는 경우
 - $D[N-1] + A[N] * T$
- M 번부터 N 번 물건을 헬리콥터로 운송하는 경우
 - 헬리콥터의 도착 위치 $x = A[(M+N)/2]$
 - $D[M-1] + H + (x \text{에서 트럭으로 배송하는 비용})$

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- 시간 복잡도 계산
- 정렬 : $O(N \lg N)$
- DP: $O(N^3)$
 - $O(N) = N$
 - $O(N) = M$
 - $O(N) = M \sim N$ 까지 비용 계산
- 시간 초과
- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/18cd8537a3042a68a827>

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- 줄일 수 있는 부분
 - 헬리콥터를 이용한 다음, 트럭으로 배송하는 시간
- $i \sim j$ 까지를 헬리콥터를 이용한 다음, 트럭으로 배송하는 경우
 - 헬리콥터의 도착 위치: $A[x]$ ($x = (i+j)/2$)

A list of terms enclosed in a large handwritten bracket on the left. The terms are:

- $(A[j]-A[x]) \cdot T$
- $(A[j-1]-A[x]) \cdot T$
- ...
- $(A[x+1]-A[x]) \cdot T$
- $(A[x]-A[x]) \cdot T$
- $(A[x]-A[x-1]) \cdot T$
- ...
- $(A[x]-A[i]) \cdot T$

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- $i \sim j$ 까지를 헬리콥터를 이용한 다음, 트럭으로 배송하는 경우
 - 헬리콥터의 도착 위치: $A[x]$ ($x = (i+j)/2$)
 - $((A[x] \sim A[j]$ 까지 합) $- A[x] * (j-x+1)) * T$
 - $(A[j]-A[x]) * T$
 - $(A[j-1]-A[x]) * T$
 - ...
 - $(A[x+1]-A[x]) * T$
 - $(A[x]-A[x]) * T$
 - $(A[x]-A[x-1]) * T$
 - ...
 - $(A[x]-A[i]) * T$

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- $i \sim j$ 까지를 헬리콥터를 이용한 다음, 트럭으로 배송하는 경우
 - 헬리콥터의 도착 위치: $A[x]$ ($x = (i+j)/2$)
 - $((A[x] \sim A[j]$ 까지 합) $- A[x] * (j-x+1)) * T$
 - $(A[j]-A[x]) * T$
 - $(A[j-1]-A[x]) * T$
 - ...
 - $(A[x+1]-A[x]) * T$
 - $(A[x]-A[x]) * T$
 - $(A[x]-A[x-1]) * T$
 - ...
 - $(A[x]-A[i]) * T$

택배

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- Prefix Sum을 이용해 $O(N)$ 처리를 해놓으면
- 합을 $O(1)$ 만에 구할 수 있음

<https://www.acmicpc.net/problem/1866>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/03eca9438e826dcca026>

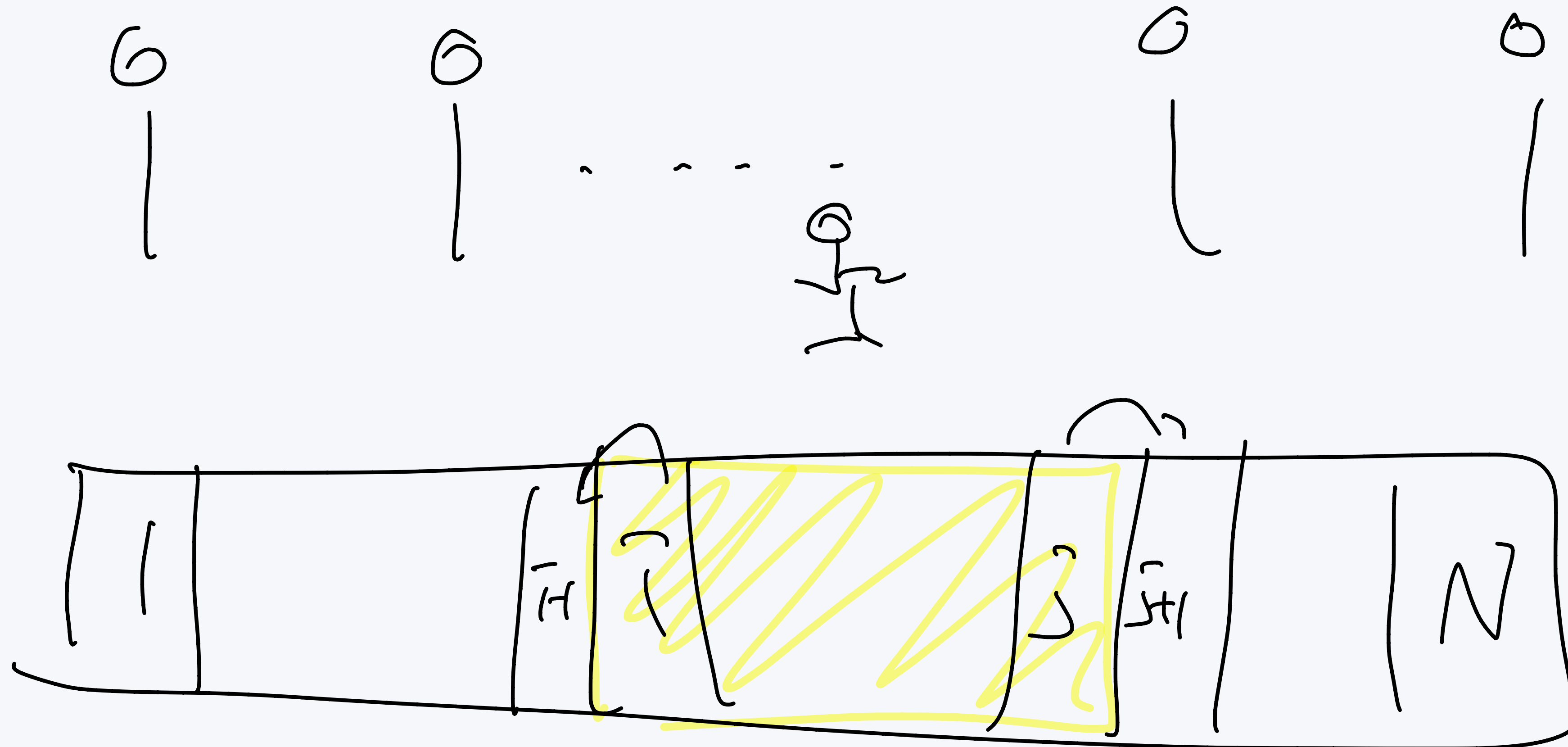
가로등 끄기

<https://www.acmicpc.net/problem/2315>

$D[i][j] = i \sim j$ 가로등을 켤 때, 낭비되는 전력의 최소값

28

- $D[i][j] = i \sim j$ 가로등을 켤 때, 낭비되는 전력의 최소값



가로등 끄기

<https://www.acmicpc.net/problem/2315>

- $D[i][j][where]$ = $i \sim j$ 까지 가로등을 켜둘 때, 낭비되는 전력의 최소값
 - $where = 0$ 이면 마징가는 i 에
 - $where = 1$ 이면 마징가는 j 에
- 마징가가 이동할 수 있는 위치
 - $i-1$
 - $j+1$
- 이 때, $i \sim j$ 까지 가로등은 모두 꺼져있는 상태이다.
- 즉, $1 \sim i-1, j+1 \sim N$ 까지 가로등이 켜져있다.

가로등 끄기

<https://www.acmicpc.net/problem/2315>

- 왼쪽 가로등을 끄러 가는 경우
- $go(left-1, right, 0) + (x[now]-x[left-1]) * (s[n]-s[right]+s[left-1])$
- 오른쪽 가로등의 경우
- $go(left, right+1, 1) + (x[right+1]-x[now]) * (s[n]-s[right]+s[left-1])$

가로등 끄기

<https://www.acmicpc.net/problem/2315>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/1fec5373c8ac574f176f>

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- 사탕은 x_1, x_2, \dots, x_n 에 있다.
 - $x_1 \leq x_2 \leq \dots \leq x_n$
- 수아는 0에 있다.
- 사탕 바구니 k 개를 t_1, t_2, \dots, t_k 라는 시간에 찾았다면
- 총 먹은 사탕의 개수는
- $(m-t_1) + (m-t_2) + \dots + (m-t_k) = km - (t_1 + t_2 + \dots + t_k)$
 - $t_1, t_2, \dots, t_k \leq m$
- 여기서 k 가 정해져있다면, km 도 정해지기 때문에
- $(t_1 + t_2 + \dots + t_k)$ 를 최소화 해야 함

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- 수아는 항상 왼쪽 또는 오른쪽으로 가장 가까운 사탕 바구니로 간다
- 사탕바구니를 그냥 지나치는 경우는 없다

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- $L[i][j][k]$ = 수아가 x_i 에서 시작해서, k 개의 사탕 바구니를 찾을 때, 못 먹는 사탕의 최소 개수 ($i \sim j$ 에는 사탕 바구니를 이미 찾음)
- $R[i][j][k]$ = L 과 같지만 수아가 x_j 에서 시작함

사수아탕

35

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- $L[i][j][k]$
- x_i 에서 시작해서 k 개 사탕 바구니를 찾아야 함
- 그런데 $i, i+1, \dots, j$ 에는 사탕 바구니가 없음
- 따라서 x_{i-1} 이나 x_{j+1} 로 가야 함
- x_{i-1} 로 가는 경우
 - $L[i-1][j][k-1]$
 - 시간: $x_i - x_{i-1}$
- x_{j+1} 로 가는 경우
 - $R[i][j+1][k-1]$
 - 시간: $x_{j+1} - x_i$

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- $L[i][j][k]$
 - min
 - $L[i-1][j][k-1] + k^*(x_i - x_{i-1})$
 - $R[i][j+1][k-1] + k^*(x_{j+1} - x_i)$
- $R[i][j][k]$
 - min
 - $L[i-1][j][k-1] + k^*(x_j - x_{i-1})$
 - $R[i][j+1][k-1] + k^*(x_{j+1} - x_j)$

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- $L[i][j][0] = R[i][j][0] = 0;$

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- 문제를 쉽게 풀기 위해서
- 수아의 처음 위치 0을 x_s 로 추가하면 편함
- 이제 다음을 구해줘야 함
- $\max(km - L(s, s, k)) \ (0 \leq k < n)$

사수아탕

<https://www.acmicpc.net/problem/2419>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/0f98946df205dfd8643b>
- 메모리를 N^3 만큼 사용하는데
- N^2 만큼 사용하게 바꿀 수 있다
- k 는 항상 $k-1$ 만 참조하기 때문에, k 와 $k-1$ 만 저장
- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/6766216b2a404ff77527>

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- N, M, K 가 주어졌을 때
- $a_1 \leq a_2 \leq \dots \leq a_N$ 이고
- $a_1 + a_2 + \dots + a_N = M$ 인 수열 중에서
- 사전 순으로 K 번째인 수열 구하기

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- $D[N][M][L]$ = 길이가 N이고, 합이 M이며, a_1 이 L인 수열의 개수
- $D[1][i][i] = 1$
- $D[N][M][L]$ 의 앞에 K 라는 새로운 수 ($L \geq K$)가 추가되면
- 합은 $M+K$, 첫 수는 L이 된다.
- $D[N+1][M+K][K] += D[N][M][L]$

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

```
for (int i=1; i<=n-1; i++) {  
    for (int j=1; j<=m; j++) {  
        for (int k=1; k<=m; k++) {  
            for (int l=k; l<=m; l++) {  
                d[i+1][j+l][l] += d[i][j][k];  
            }  
        }  
    }  
}
```

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- $D[N][M][L]$ = 길이가 N이고, 합이 M이며, a_1 이 L인 수열의 개수
- $D[1][i][i] = 1$
- $D[N][M][L]$ 에서 2번째 수가 K라면 ($M-K \geq 1, K \geq L$)
- $D[N][M][L] += D[N-1][M-L][K]$

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

```
for (int i=2; i<=n; i++) {
    for (int j=1; j<=m; j++) {
        for (int k=1; k<=j; k++) {
            for (int l=k; l<=j; l++) {
                if (j-k >= 1) {
                    d[i][j][k] += d[i-1][j-k][l];
                }
            }
        }
    }
}
```

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- 사전 순으로 K번째를 찾아야 하기 때문에
- 수열의 앞 부터 정답을 찾아야 함
- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/e110c245a48b14e006a7>

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- $D[N][M][L]$ = 길이가 N, 합이 M이고, L로 시작하는 수열
- $D[4][9][1] = 5$
 - $D[3][8][1] = 3$
 - $D[2][7][1] = 1$
 - $D[1][6][6] = 1$
 - $D[2][7][2] = 1$
 - $D[1][5][5] = 1$
 - $D[2][7][3] = 1$
 - $D[1][4][4] = 1$
 - $D[3][8][2] = 2$
 - $D[2][6][2] = 1$
 - $D[1][4][4] = 1$
 - $D[2][6][3] = 1$
 - $D[1][3][3] = 1$
 - $D[3][8][3] = 0$

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- 이 문제는 2차원으로도 풀 수 있다

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- $D[N][M][L]$ = 길이가 N, 합이 M이고, L로 시작하는 수열
- $D[4][9][1] = 5 = \mathbf{D[4][9]}$
 - $D[3][8][1] = 3 = \mathbf{D[3][8]}$
 - $D[2][7][1] = 1$
 - $D[1][6][6] = 1$
 - $D[2][7][2] = 1$
 - $D[1][5][5] = 1$
 - $D[2][7][3] = 1$
 - $D[1][4][4] = 1$
 - $D[3][8][2] = 2 = \mathbf{D[3][4]}$
 - $D[2][6][2] = 1$
 - $D[1][4][4] = 1$
 - $D[2][6][3] = 1$
 - $D[1][3][3] = 1$
 - $D[3][8][3] = 0$

Sequence

<https://www.acmicpc.net/problem/2291>

- $D3[N][M][L] = D2[N][M - N * (L - 1)]$
- 항상 수열의 시작을 1로 고정하자
- 여기서 길이가 N이고 합이 M인 수열의 앞에 L을 추가한다면
- 수열의 모든 수에 L-1을 더해야 한다.

축구

50

<https://www.acmicpc.net/problem/1344>

- $D[N][A][B]$ = N번째 간격에서 스코어가 A:B일 확률
- $D[0][0][0] = 1.0$
- $D[N][A][B]$ 는 총 4가지 경우가 가능
 - A가 득점
 - B가 득점
 - A와 B가 득점
 - 두 팀 모두 득점하지 못함

축구

<https://www.acmicpc.net/problem/1344>

- $D[N][A][B]$ = N번째 간격에서 스코어가 A:B일 확률
- $D[0][0][0] = 1.0$
- $D[N][A][B]$ 는 총 4가지 경우가 가능
 - A가 득점 = $D[N-1][A-1][B]$
 - B가 득점 = $D[N-1][A][B-1]$
 - A와 B가 득점 = $D[N-1][A-1][B-1]$
 - 두 팀 모두 득점하지 못함 = $D[N-1][A][B]$

축구

<https://www.acmicpc.net/problem/1344>

- $D[N][A][B]$ = N번째 간격에서 스코어가 A:B일 확률
- $D[0][0][0] = 1.0$
- $D[N][A][B]$ 는 총 4가지 경우가 가능
 - A가 득점 = $D[N-1][A-1][B] * PA * (1-PB)$
 - B가 득점 = $D[N-1][A][B-1] * (1-PA) * PB$
 - A와 B가 득점 = $D[N-1][A-1][B-1] * PA * PB$
 - 두 팀 모두 득점하지 못함 = $D[N-1][A][B] * (1-PA) * (1-PB)$

축구

<https://www.acmicpc.net/problem/1344>

```
d[0][0][0] = 1.0;
for (int i=1; i<=90/5; i++) {
    for (int j=0; j<=i; j++) {
        for (int k=0; k<=i; k++) {
            if (j >= 1 && k >= 1)
                d[i][j][k] += d[i-1][j-1][k-1]*a*b;
            if (j >= 1)
                d[i][j][k] += d[i-1][j-1][k]*a*(1.0-b);
            if (k >= 1)
                d[i][j][k] += d[i-1][j][k-1]*(1.0-a)*b;
            d[i][j][k] += d[i-1][j][k]*(1.0-a)*(1.0-b);
        }
    }
}
```

축구

<https://www.acmicpc.net/problem/1344>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/0932e9a9e9f046216e6b>

팰린드롬의 개수

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- 팰린드롬: 왼쪽에서 부터 읽을 때와 오른쪽에서 부터 읽을 때 같은 문자열 (공백 무시)
- N개의 단어가 주어진다 ($1 \leq N \leq 50$, $1 \leq$ 단어의 길이 ≤ 15 , 단어는 중복되지 않음)
- 이 단어를 이용해서 문자열 S를 만들어야 한다
- 각 단어를 여러 번 사용해도 되고, 사용하지 않는 단어가 있어도 된다
- 단어와 단어 사이에는 공백을 하나 집어넣어야 한다
- 같은 단어를 여러 번 사용해도 공백을 집어넣어야 한다
- 문자열 S중에서 팰린드롬이면서 길이가 K이하인 것의 개수를 세는 문제 ($1 \leq K \leq 100$)
- 빈 문자열은 팰린드롬이 아니고, 이는 공백을 포함한다
- S는 공백으로 시작하거나 끝날 수 없다

팰린드롬의 개수

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- $N = 2, K = 4$
- 단어: z, zz인 경우
- 5가지가 가능하다
- z
- zz
- zz z
- z zz
- z z

팰린드롬의 개수

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- 팰린드롬을 양 끝에서부터 중앙으로 만들어야 한다
- 왼쪽 절반과 오른쪽 절반에는 대응하는 글자가 있어야 한다
- 예를 들어, 왼쪽 절반이 abcd이고, 오른쪽 절반이 fedcba인 경우에
- 왼쪽 절반은 이제 ef로 시작해야 한다
- 더 많은 글자를 가지고 있는 것이 왼쪽인지 오른쪽인지를 알아야 하고
- 추가할 수 있는 글자의 개수를 알고 있어야 한다

팰린드롬의 개수

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- 사용할 수 있는 글자의 개수: 0~100개
- 추가해야 하는 곳: 2개 (왼쪽 또는 오른쪽)
- 넘어가는 문자열: 50×15 개
- $101 * 2 * 50 * 15 = 151500$ 이므로
- 다이나믹으로 풀 수 있다

팰린드롬의 개수

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- 넘어가는 문자열이 팰린드롬인 경우: 팰린드롬을 만든 것이다. 정답에 1을 더함
- 더 이상 사용할 수 글자가 없는 경우: 0을 리턴

팰린드롬의 개수

60

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- 넘어가는 문자열의 모든 부분 문자열에 대해서, 일치하는 단어가 있는지를 확인해야 한다
- 일치하는 단어가 있으면 추가를 하고, 다음 상태를 확인한다

팰린드롬의 개수

61

<https://www.acmicpc.net/problem/1204>

- C/C++: <https://gist.github.com/Baekjoon/c4c664fceede991b88c2>