## **Dynamic Programming**

## **Dice Combinations**

#### Feladat:

hogy megszámolja, hány módon lehet n összeget létrehozni egy kocka egyszeri vagy többszöri dobásával. Minden dobás 1 és 6 közötti eredményt ad.

Például, ha n=3, akkor 4 módja van:

```
1+1+1
1+2
2+1
```

3

## **Bemenet**

Az egyetlen bemeneti sorban van egy n egész szám.

### Kimenet

Nyomtassa ki a modulo 10^9+7 módok számát.

#### Példa

Bemenet: 3 Kimenet: 4

# Programkód:

## Részletesen:

```
1     MOD = 10**9 + 7
2     n = int(input().strip())
```

MOD = konstans érték amivel majd az eredmény kiíratásánál használunk fel n=bevitel a terminálról str-ként majd letisztítva int-é alakítva

```
tabla = [0] * (n + 1)

tabla[0] = 1 # Alapeset: nincs dobás szükséges az összeg 0 eléréséhez

ablakosszeg = tabla[0] # kezdeti érték
```

tabla lista elkészítése pl:n=5 esetén tabla = [0, 0, 0, 0, 0, 0] lista első eleme = 1 [0] index ablakosszeg inicializáló érték

Ahelyett, hogy minden lépésben újra és újra végig számolnánk az előző elemeket, az ablakosszeg változó segítségével tároljuk az előző legfeljebb 6 érték összegét.

```
for i in range(1, n + 1):
    tabla[i] = ablakosszeg % MOD # Az aktuális összeg az ablak összegéből származik

# Ablakosszeg frissítés
if i < 6:
    ablakosszeg += tabla[i]
else:
    ablakosszeg = (ablakosszeg + tabla[i] - tabla[i - 6]) % MOD

print(tabla[n] % MOD)</pre>
```

A for ciklus dinamikusan tölti fel a tabla listát, ahol minden elem azt reprezentálja, hogy hányféleképpen érhető el az adott összeg egy szabályos dobókockával.

Az ablakosszeg csúszóablak-módszerrel biztosítja, hogy a számítások gyorsak maradjanak, mivel az ablakban lévő összegeket folyamatosan frissíti az aktuális állapotnak megfelelően. i-6 elem kiesik