**Report**

**백준 말이 되고픈 원숭이 문제(1600) - 1차**

상징, 로고, 폰트, 엠블럼이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

과목 : 코딩테스트지도

담당교수 : 이승진 교수님

학부 : IT융합자율학부

학번 : 202114136

이름 : 장준희

작성일 : 2025-06-02~3

**작업 시작 시각:** 20:20  
**코테 사이트 제출 시각:** 22:59(익일)  
**작업 종료 시각:** 22:59(익일)

**문제**

동물원에서 막 탈출한 원숭이 한 마리가 세상구경을 하고 있다. 그 녀석은 말(Horse)이 되기를 간절히 원했다. 그래서 그는 말의 움직임을 유심히 살펴보고 그대로 따라 하기로 하였다. 말은 말이다. 말은 격자판에서 체스의 나이트와 같은 이동방식을 가진다. 다음 그림에 말의 이동방법이 나타나있다. x표시한 곳으로 말이 갈 수 있다는 뜻이다. 참고로 말은 장애물을 뛰어넘을 수 있다,

근데 원숭이는 한 가지 착각하고 있는 것이 있다. 말은 저렇게 움직일 수 있지만 원숭이는 능력이 부족해서 총 K번만 위와 같이 움직일 수 있고, 그 외에는 그냥 인접한 칸으로만 움직일 수 있다. 대각선 방향은 인접한 칸에 포함되지 않는다.

이제 원숭이는 머나먼 여행길을 떠난다. 격자판의 맨 왼쪽 위에서 시작해서 맨 오른쪽 아래까지 가야한다. 인접한 네 방향으로 한 번 움직이는 것, 말의 움직임으로 한 번 움직이는 것, 모두 한 번의 동작으로 친다. 격자판이 주어졌을 때, 원숭이가 최소한의 동작으로 시작지점에서 도착지점까지 갈 수 있는 방법을 알아내는 프로그램을 작성하시오.

**요구분석(설계)**

원숭이는 인접한 칸으로 움직일 수 있다. (벽을 뛰어넘을 수 없다.)

또한 K번에 한해서 말의 움직임으로 움직일 수 있다. (벽을 뛰어넘을 수 있다.)

이는 BFS 알고리즘으로 구현한다.

K번에 한해서는 말의 움직임으로 이동하고 움직임 횟수를 별도로 기록한다.

이렇게 하여 마지막 위치까지 이동한다.

**구현**

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

먼저 값을 입력 받는다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

벽을 맞이하면 magic 횟수를 확인하여 횟수를 늘린다.



텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

마법이 사용되면 말처럼 움직인다.



텍스트, 폰트, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

일반적인 상황에서는 1칸 움직인다.

**제출 결과:** 오답

텍스트, 라인, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.