

for turn in range(k):

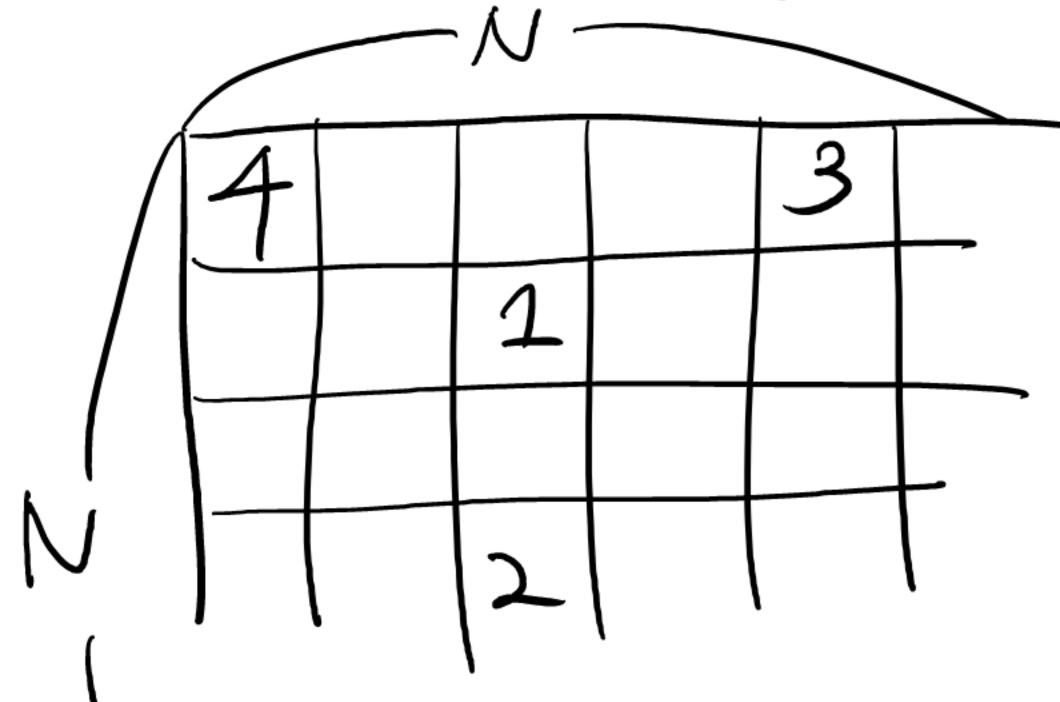
- ① move (w\_Tax) 이동한다. 나> 다음 위치가 벽이라면, 반대 방향으로 이동한다.
- ② 9rid [다음위치] 에 누간가 있는가? >> 있으면 대명한다.
  - (3) battle (14, CHRIGH) ⇒ 2144, 012144 Wet
  - (F) loser\_move (2143)
  - (5) Wimer move (0121434)

今 配 吧 (4) 01号部 무기 努力组织

(1) Warriors 2차워 배명: 7排件 世間 정면저장

0 [] 비 切合 1 [ 7年4 Yow, 7年4 Col, 7年4 Skill, 7年4年71, 7年44日7] 場外의 다음(計画) 地図 永가代합

② grid 2차원 배명: 검타사의 IndeX 등 위치에 맞게표기



(3) weapons 디떠너리 : 좌표에 어떤 무기가 있는지

4 (1.2): [7], (0.1): [3] ...

key
value

(H) Scores 1차원배열 건투사정주저자 양살 정수 경수 ---

경투사 배별에 검을 저장하자 하다가 변수가 나무 더러워 길것 같아서 내용

多过野豐

우하좌상 순세조 제상. 그래야 사비방향 90°화정도 수18

米이렇게 재서 성동교전점.

- ① move 하고 UH Warriors のた 반らずに川, 専川 다른 召中八十 分号が上し 出名 世のおり はまれ、 (Warriors Pt grid シードナルなり て信) 이진 위치를 でいと はそれのよう ブボ 이후 ゴルルイナ のきかば ティルできない。 イゼ またら コも これえの のり なまれ 出れる とまれれ まる 矢毛もしがない。
- ②对性的问答对不理如子的的野村的""宁门空电 胜空气气的跃다"
- ③ 진사감이 현재위치에서 가장 왕은 무기를 고르는것, 이긴사감이 자신으로기, 이전사감이 두간한국기, 현재위치 중 가장 좋은건 고르는건, 대편되어 이동하여 무기를 모르는것 모두 해서의 중인한 참유에서 장해

def get\_Strong\_ weapon (w\_dx, row, col)= 이느무기를 가졌고, 어떤지고 바꾸지 반명하기 위해 \*\* 이에 현재 위치에 무기가 있는지,

性 宁德 建欧岩河至山村的时代