

라인 스튜디오 인턴

1번

문제 설명

라인 레인저스 게임의 주인공 브라운이 무한의 탑을 올라가려 합니다. 무한의 탑은 x 층으로 이루어져 있고 각 층마다 잡고 올라갈 수 있는 손잡이가 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다. 브라운은 손잡이가 있는 층에는 점프하여 머무를 수 있지만 손잡이가 없는 층에는 점프할 수 없습니다.

주어진 무한의 탑의 마지막 손잡이까지 브라운이 오를 수 있는지 없는지를 판단하는 함수를 작성하세요.

규칙

- 입력값으로 손잡이가 있는 층의 리스트가 오름차순으로 정렬되어 주어집니다.
- 브라운은 0층에서 시작하며 첫 점프는 1층입니다.
- 만약 브라운의 마지막 점프가 k 층만큼이었다면, 그 다음의 점프는 $k - 1, k$, 혹은 $k + 1$ 층이어야 합니다.
- 브라운은 위로만 점프할 수 있습니다.
- 손잡이의 개수는 2 이상 1,100 미만입니다.
- 각 손잡이의 위치는 231 미만의 양수이며 첫 손잡이의 위치는 0입니다.
- 경우에 따라 사용하지 않아도 되는 손잡이가 있을 수 있습니다.

입력 형식

- 손잡이가 있는 층의 리스트가 오름차순으로 정렬되어 배열형식으로 입력

출력 형식

- true 또는 false의 boolean값

예시1

입력값	결과값
[0,1,3,5,6,8,12,17]	true

모두 8개의 손잡이가 있습니다. 첫 손잡이는 0층에, 두번째 손잡이는 1층에, 세번째 손잡이는 3층에 있네요. 마지막 손잡이는 17층에 있습니다.

결과값은 `true` 입니다. 1층 점프하여 1층에 있는 두번째 손잡이를 잡고, 2층 점프하여 3층에 있는 세번째 손잡이를 잡고, 2층 점프하여 5층에 있는 네번째 손잡이를 잡습니다. 3층 점프하여 8층에 있는 여섯번째 손잡이를 잡고 4층 점프하여 12층에 있는 일곱번째 손잡이를 잡으면 5층 점프가 가능하여 17층에 있는 마지막 손잡이를 잡을 수 있습니다.

예시2

입력값	결과값
[0,1,2,3,4,8,9,11]	false

결과값은 `false` 입니다. 5번째와 6번째 손잡이의 거리가 너무 멀어서 마지막 손잡이에 도달할 수 없습니다

2번

문제 설명

우리는 영문 소문자 문자열을 다음의 방식으로 암호화하고 있습니다.

- 원본 : babababtctctcbabababtctctc
- 암호화 문자열 : $2\{b3\{ab\}3\{tc\}\}$

숫자는 뒤에 이은 `{}` 안의 문자열의 반복 횟수를 나타냅니다. 주어진 암호화 문자열을 입력 받았을 때 원본 문자열을 해독하세요.

입력 형식

- 암호화 문자열이 입력됩니다.
- 입력 문자열은 아래의 문자로 연결된 문자열입니다.
 - 영문 소문자
 - `{`
 - `}`
 - 1~99 사이의 정수
- `{}` 사이에는 문자열이 존재해야 합니다. 존재하지 않다면 오류이므로 'ERROR' 를 반환해야 합니다.
- 빈 문자열은 입력되지 않습니다.

출력 형식

- 복호화된 문자열을 출력하세요.
- 입력 형식에 맞지 않을 경우 'ERROR' 를 반환하세요.

예시

입력값	결과
a1{abc}	aabc
2{3{ab}2{d}}	abababddabababdd
abcd	abcd
abd2{ab}	abdabab

3번

문제 설명

LINE CHEF 브라운은 오늘도 열심히 음식을 만들고 있습니다. 브라운의 주방에는 삐죽삐죽 다양하게 생긴 그릇들이 있어요. 과일주스를 주문한 손님에게 서빙을 서두르던 브라운, 그만 주스를 쏟고 말았는데요. 삐죽삐죽 그릇에 짹차게 쏟아진 주스, 몇칸이 채워졌을까요?

규칙

- 입력값은 0 이상의 정수들입니다.
- 하나의 배열이 하나의 그릇 모양이 됩니다.
- 하나의 배열만 입력합니다.
- 각 정수는 그릇 구간의 높이값 입니다.
- 각 정수가 가지는 그릇 구간의 폭은 1입니다.

입력 형식

- 그릇의 높이값들을 배열형식으로 입력
- 그릇의 높이값은 0이상의 정수값

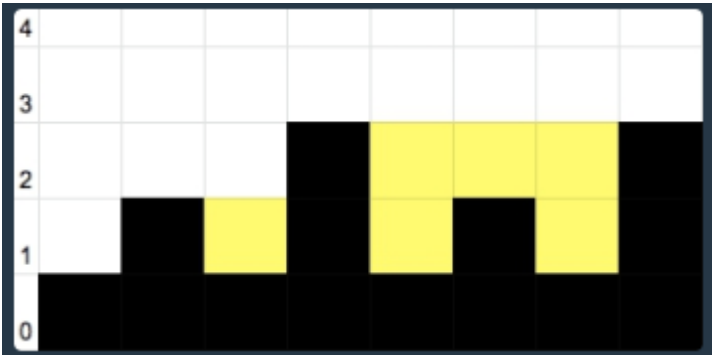
출력 형식

- 주스가 채워지는 칸 수

예시1

입력값	결과값
[1,2,1,3,1,2,1,3]	6

8개의 정수로 아래에 있는 그림의 그릇이 만들어졌습니다.

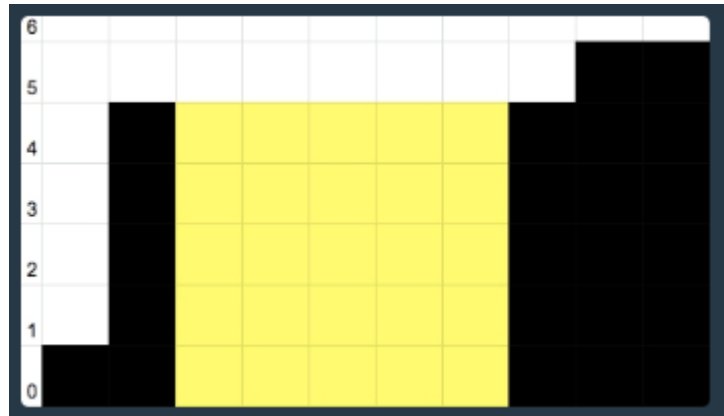


검정색 : 그릇, 노란색 : 주스 결과값은 6이 됩니다.

예시2

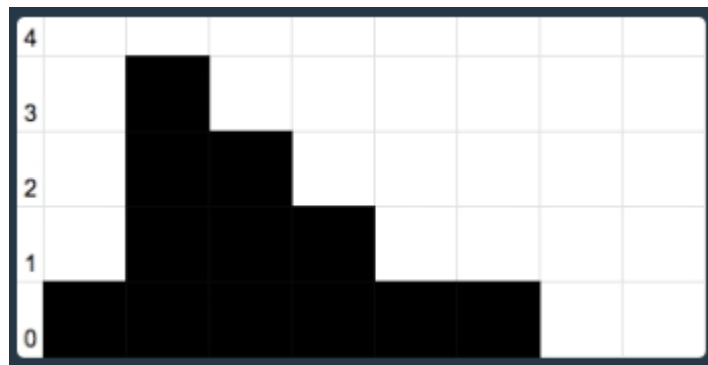
입력값	결과값
[1,5,0,0,0,0,5,6,6]	25

10개의 정수로 아래에 있는 그림의 그릇이 만들어졌습니다.



검정색 : 그릇, 노란색 : 주스 결과값은 25가 됩니다.

예시3



입력값	결과값
[1,4,3,2,1,1,0,0]	0

8개의 정수로 아래에 있는 그림의 그릇이 만들어졌습니다.

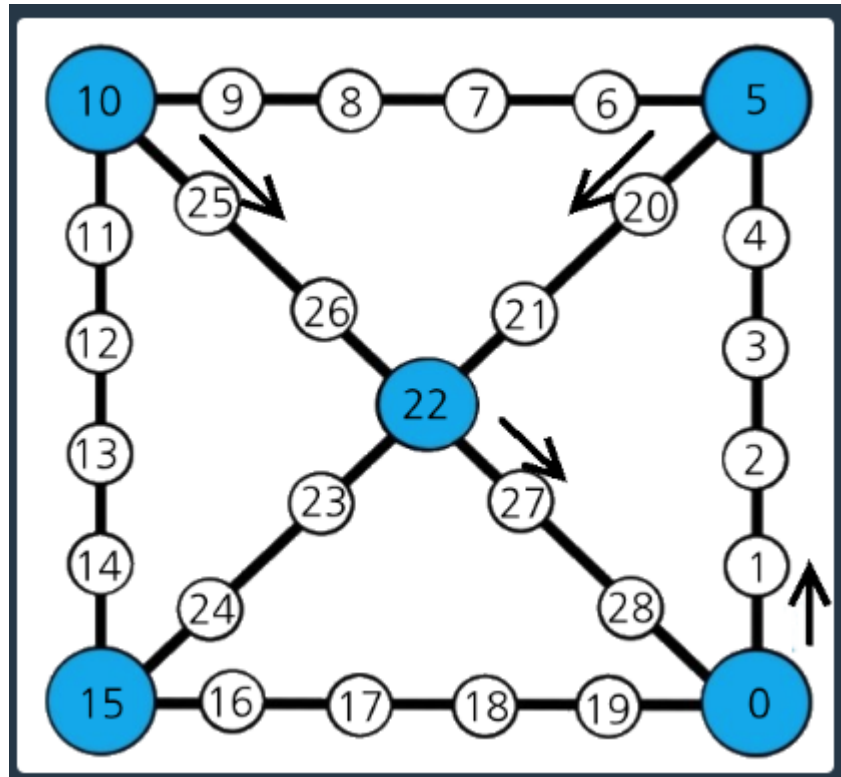
검정색 : 그릇, 노란색 : 주스 결과값은 0이 됩니다.

4번

문제 설명

라인 스튜디오에서 윷놀이 게임을 제작하려고 합니다. 윷판은 다음과 같이 구성되어 있습니다.

- 총 29개의 셀로 구성되어 있습니다.
- 각각의 셀 위치 값은 0에서 28까지 숫자로 맵핑되어 있습니다.
- 0번 셀에서 시작해 0번으로 도착하면 게임은 종료됩니다.
- 파란색 5, 10, 22 셀 위치에서 윷을 던지면 단축길로 이동됩니다. 단축길의 방향은 아래 이미지를 참고하세요.
 - 5 -> 20
 - 10 -> 25
 - 22 -> 27
- 윷을 던지면 도(1),개(2),걸(3),윷(4),모(5),뒷도(-1) 총 6개 결과가 있습니다.
- 뒷도의 경우는 진행해왔던 방향을 따라 뒤로 이동합니다.



입력형식

- 순서대로 옷 결과값이 배열로 입력됩니다.
- 첫턴에는 뒷도가 나올수가 없습니다.
- 모든 입력값은 -1, 1, 2, 3, 4, 5 중 하나입니다.
- 목적지(0셀)에 도착 이후의 입력값은 무시하세요.

출력형식

- 최종 목적지의 셀 위치 값을 출력하세요.

예시

입력값	결과
[1, -1]	0
[1, -1, 3]	0
[4, 1, 3, 1]	27
[5, 3, 1, -1, -1]	21
[4, 4, 2, 4, -1, -1]	26