|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7주차 - B 문제해결기법 보고서 | | | | | |
| 문제 | 승부차기 점수 맞추기 | | | | |
| 분반 | 002 | 학번 | 12141540 | 이름 | 박영창 |
| 알고리즘 개요 | * Testcase의 수 T를 입력한다 (0<T<=100) * 라운드의 숫자 K, 입력 개수 숫자 C를 입력한다. (1<=K<=500, 1<=C<=10000) * a팀의 점수와 b팀의 점수를 C번 입력한다. * a팀과 b팀이 동점인 경우, 나올 수 있는 점수이므로 1을 출력한다. * a팀이 b팀보다 점수가 높을 때, 두 팀의 점수차와 남은 라운드 수의 차가 2보다 작으면, 남은 라운드 수로 점수차를 메꿀 수 있으므로 1을 출력한다. * b팀이 a팀보다 점수가 높을 때, 두 팀의 점수차와 남은 라운드 수의 차가 1보다 작으면, 남은 라운드로 점수차를 메꿀 수 있으므로 1을 출력한다. a팀이 점수가 높을 때와 조건이 다른 이유는 두 팀의 승부차기 순서 차이로 인해 더해주는 값이다. * 위의 조건이 하나도 맞지 않는다면, 0을 출력한다. 그리고 이 과정을 C-1번 반복한다. * T를 입력 받는 것을 제외한 위 과정을 T-1번 반복한다. | | | | |
| 성능분석 | 문자열의 길이 : N  시간 복잡도 : O(N) | | | | |
| 실험결과 | 소요시간 : 0.13s  사용된 메모리 공간 : 131.072KB | | | | |
| 비고 |  | | | | |