

브루트 포스 - 문제

최백준 choi@startlink.io

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

- 차량 번호판은 길이가 4이하이면서, c와 d로 이루어진 문자열이다.
- c는 문자, d는 숫자
- 사용할 수 있는 문자는 a, b, c, ..., y, z
- 사용할 수 있는 숫자는 0, 1, 2, ..., 8, 9
- 같은 문자나 숫자가 두 번 연속해서 나타나면 안된다.
- 가능한 차량 번호판의 개수를 구하는 문제

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

- 가능한 경우의 수는 $26^4 = 456,976$ 이하이다.
- 전체 경우의 수를 살펴보는 것이 가능하다.

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

```
int go(string &s, int index, char last) {
    if (s.length() == index) {
        return 1;
    }
    char start = (s[index] == 'c' ? 'a' : '0');
    char end = (s[index] == 'c' ? 'z' : '9');
    int ans = 0;
    for (char i=start; i<=end; i++) {
        if (i != last) {
            ans += go(s, index+1, i);
        }
    }
    return ans;
}
```

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

- 소스: <http://codeplus.codes/aac7d0c26a6446cab59c3e0ecaafc934d>

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

- 조합을 이용해서도 해결할 수 있다.

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

```
int ans = 1;
for (int i=0; i<s.length(); i++) {
    int cnt = (s[i] == 'c' ? 26 : 10);
    if (i > 0 && s[i] == s[i-1]) {
        cnt -= 1;
    }
    ans = ans * cnt;
}
```

차량 번호판 1

<https://www.acmicpc.net/problem/16968>

- 소스: <http://codeplus.codes/b4bbaeee589041c4802b7c60111d4200>

양념 반 후라이드 반

<https://www.acmicpc.net/problem/16917>

- 양념 치킨의 가격: A원
- 후라이드 치킨의 가격: B원
- 반반 치킨(양념 반 후라이드 반)의 가격: C원
- 반반 치킨을 2마리 구매해서, 양념 치킨 1마리, 후라이드 치킨 1마리를 만들 수 있다.
- 양념 치킨 최소 X마리, 후라이드 치킨 최소 Y마리를 구매하는 가장 싼 비용을 구하는 문제
- $1 \leq A, B, C \leq 5,000$
- $1 \leq X, Y \leq 100,000$

양념 반 후라이드 반

10

<https://www.acmicpc.net/problem/16917>

- $A = 1500, B = 2000, C = 1600, X = 3, Y = 2$
- 반반 치킨 4마리를 구매해서, 양념 치킨 2마리와 후라이드 치킨 2마리를 만들고, 양념 치킨 1마리를 구매하는 것이 최소
- 답: 7900

양념 반 후라이드 반

<https://www.acmicpc.net/problem/16917>

- $1 \leq X, Y \leq 100,000$
- 양념 치킨을 최대 100,000개, 후라이드 치킨을 최대 100,000개, 반반 치킨을 최대 200,000개 구매할 수 있다.
- 구매할 반반 치킨의 수를 정해놓으면, 나머지 치킨을 몇 개 구매해야하는지 구할 수 있다.

양념 반 후라이드 반

<https://www.acmicpc.net/problem/16917>

- 반반 치킨을 $2i$ 개 구매했다면
- 양념 치킨은 $X-i$ 개, 후라이드 치킨은 $Y-i$ 개 구매해야 한다.
- 이때 비용은
- $2i \times C + \max(0, X-i) \times A + \max(0, Y-i) \times B$
- 가능한 i 의 범위는 $0 \leq i \leq 100,000$

양념 반 후라이드 반

13

<https://www.acmicpc.net/problem/16917>

- 소스: <http://codeplus.codes/96ef289a35274990b69258862b5decea>

로마 숫자 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/16922>

- 로마 숫자는 I, V, X, L을 사용한다. 각각의 값은 1, 5, 10, 50
- 로마 숫자를 N개 사용해서 만들 수 있는 서로 다른 수의 개수를 구하는 문제 ($N \leq 20$)
- $N = 1$ 인 경우 답은 4
- $N = 2$ 인 경우 답은 10 (2, 6, 10, 11, 15, 20, 51, 55, 60, 100)

로마 숫자 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/16922>

- 로마 숫자는 I, V, X, L을 사용한다. 각각의 값은 1, 5, 10, 50
- 로마 숫자를 N개 사용해서 만들 수 있는 서로 다른 수의 개수를 구하는 문제 ($N \leq 20$)
- 경우의 수: 4^N 가지

로마 숫자 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/16922>

- 로마 숫자는 I, V, X, L을 사용한다. 각각의 값은 1, 5, 10, 50
- 로마 숫자를 N개 사용해서 만들 수 있는 서로 다른 수의 개수를 구하는 문제 ($N \leq 20$)
- 경우의 수: 4^N 가지
- 가 아니다.
- 순서만 다른 것은 의미가 없기 때문에, 경우의 수는 N^4 가지이다.

로마 숫자 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/16922>

- 로마 숫자는 I, V, X, L을 사용한다. 각각의 값은 1, 5, 10, 50
- 로마 숫자를 N개 사용해서 만들 수 있는 서로 다른 수의 개수를 구하는 문제 ($N \leq 20$)
- 경우의 수: 4^N 가지
- 가 아니다.
- 순서만 다른 것은 의미가 없기 때문에, 경우의 수는 N^4 가지이다.
- I, V, X의 개수를 알고 있다면, L의 개수도 알 수 있기 때문에, 경우의 수는 N^3 가지이다.

로마 숫자 만들기

<https://www.acmicpc.net/problem/16922>

- 소스: <http://codeplus.codes/7b52510fb0c24b79becc6ffec866fe0c>

십자가 찾기

<https://www.acmicpc.net/problem/16924>

- 십자가는 가운데 *이 있고, 상하좌우로 s개의 *이 연속되는 모양이다. 이때, s가 십자가의 크기
- 격자판이 주어졌을 때, 주어진 격자판을 십자가만 이용해서 만들 수 있는 방법을 아무거나 찾는 문제

```
          . . . * . . .
        . . * . .   . . . * . . .
      . * .   . . * . .   . . . * . . .
    ***   *****   *****
      . * .   . . * . .   . . . * . . .
        . . * . .   . . . * . . .
          . . . * . . .
```

십자가 찾기

<https://www.acmicpc.net/problem/16924>

```
..*..  
..**..  
..*****.  
..**..  
..*..  
.....
```

십자가 찾기

21

<https://www.acmicpc.net/problem/16924>

. * . . .

* * * * .

. * * * *

. . * * .

.

십자가 찾기

<https://www.acmicpc.net/problem/16924>

- 사용할 수 있는 십자가 개수는 NM 개보다 작거나 같기 때문에
- 모든 *를 십자가의 중앙이라고 가정하고, 최대한 크게 그려보면 된다.

십자가 찾기

<https://www.acmicpc.net/problem/16924>

- 소스: <http://codeplus.codes/0a11312edef941eda1944843e2fd7062>

나3곱2

<https://www.acmicpc.net/problem/16936>

- 정수 x 로 시작해서, 연산을 $N-1$ 번 사용해 수열 A 를 만든다.
- 나3: x 를 3으로 나눈다. x 는 3으로 나누어 떨어져야 한다.
- 곱2: x 에 2를 곱한다.
- 수열 A 의 순서를 섞은 수열 B 가 주어졌을 때, A 를 구하는 문제
- $B = [4, 8, 6, 3, 12, 9]$ 인 경우 $A = [9, 3, 6, 12, 4, 8]$

나3곱2

<https://www.acmicpc.net/problem/16936>

- 항상 가능한 입력만 주어진다.
- 각각의 수가 3으로 몇 번 나누어 질 수 있는지 기록을 한다. i 번째 수가 3으로 나누어지는 횟수를 $D[i]$ 라고 하자.
- 정답 수열 A 에서 $D[A[i]] \geq D[A[i+1]]$ 을 만족해야 한다.
- 같은 값을 갖는다면, $A[i] * 2 = A[i+1]$ 을 만족해야 한다.

나3곰2

<https://www.acmicpc.net/problem/16936>

- 소스: <http://codeplus.codes/576d2c4c59e04a72aaad182574b0f1de>

두 스티커

<https://www.acmicpc.net/problem/16937>

- 크기가 $H \times W$ 인 모눈 종이가 있고, 스티커 N 개가 있다. $1 \leq H, W, N \leq 100$
- i 번 스티커의 크기는 $R_i \times C_i$ 이다. 스티커는 회전시킬 수 있다.
- 스티커 2개를 붙이려고 한다. 두 스티커는 겹치면 안된다. 접하는 것은 가능하다.
- 붙여진 넓이의 최댓값을 구하는 문제

두 스티커

<https://www.acmicpc.net/problem/16937>

- 크기가 $H \times W$ 인 모눈 종이가 있고, 스티커 N 개가 있다. $1 \leq H, W, N \leq 100$
- i 번 스티커의 크기는 $R_i \times C_i$ 이다. 스티커는 회전시킬 수 있다.
- **스티커 2개**를 붙이려고 한다. 두 스티커는 겹치면 안된다. 접하는 것은 가능하다.
- 붙여진 넓이의 최댓값을 구하는 문제
- 경우의 수 = N^2

두 스티커

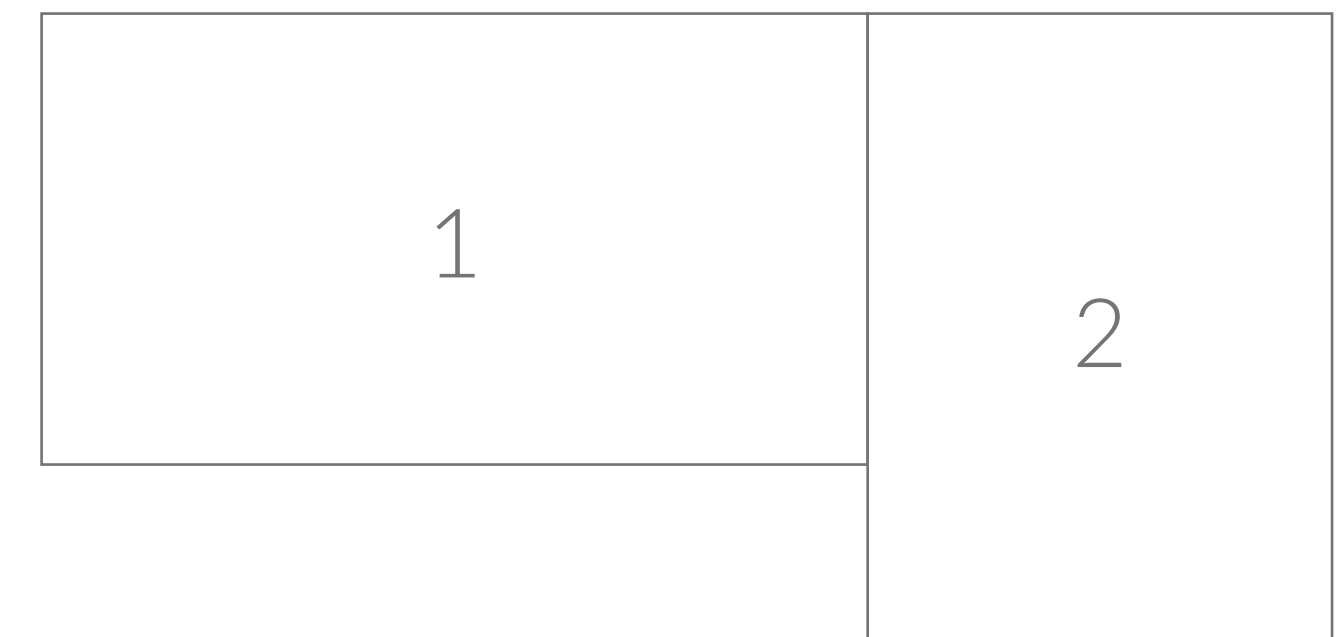
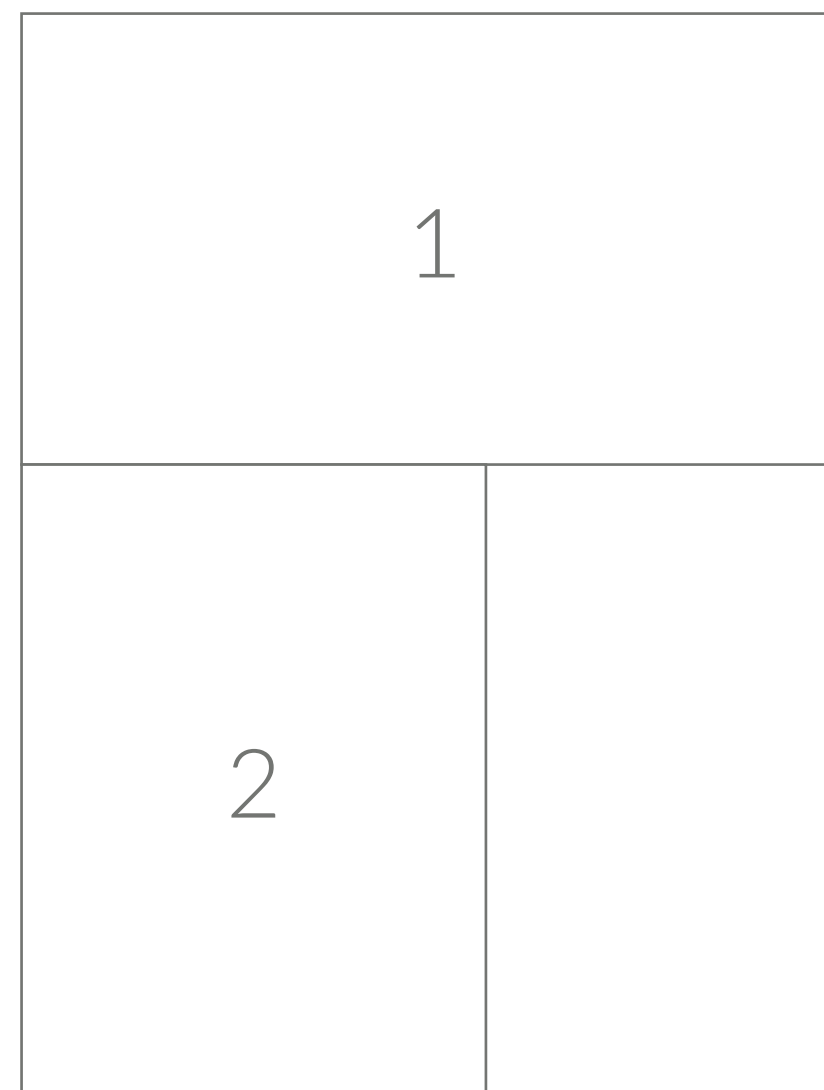
<https://www.acmicpc.net/problem/16937>

- 크기가 $H \times W$ 인 모눈 종이가 있고, 스티커 N 개가 있다. $1 \leq H, W, N \leq 100$
- i 번 스티커의 크기는 $R_i \times C_i$ 이다. 스티커는 **회전**시킬 수 있다.
- **스티커 2개**를 붙이려고 한다. 두 스티커는 겹치면 안된다. 접하는 것은 가능하다.
- 붙여진 넓이의 최댓값을 구하는 문제
- 경우의 수 = $N^2 \times 2^2$

두 스티커

<https://www.acmicpc.net/problem/16937>

- 크기가 $H \times W$ 인 모눈 종이가 있고, 스티커 N 개가 있다. $1 \leq H, W, N \leq 100$
- i 번 스티커의 크기는 $R_i \times C_i$ 이다. 스티커는 **회전**시킬 수 있다.
- **스티커 2개**를 **붙이려고 한다**. 두 스티커는 겹치면 안된다. 접하는 것은 가능하다.
- 붙여진 넓이의 최댓값을 구하는 문제
- 경우의 수 = $N^2 \times 2^2 \times 2$



두 스티커

<https://www.acmicpc.net/problem/16937>

- 소스: <http://codeplus.codes/44058ad5fb094d199dd90db0b81a1333>

캠프 준비

<https://www.acmicpc.net/problem/16938>

- 문제 N개의 난이도가 주어졌을 때 ($N \leq 15$)
- 2개 이상, $L \leq$ 난이도의 합 $\leq R$, 가장 어려운 문제의 난이도 - 가장 쉬운 문제의 난이도 $\geq X$
- 로 문제를 선택하는 방법의 수를 구하는 문제

캠프 준비

<https://www.acmicpc.net/problem/16938>

- 소스: <http://codeplus.codes/9c1292a845164107b74b0e00abe36b48>

캠프 준비

<https://www.acmicpc.net/problem/16938>

- 소스: <http://codeplus.codes/74c36abd7a39422f89e5b317314c141f>

숫자 재배치

<https://www.acmicpc.net/problem/16943>

- 두 정수 A, B가 있을 때, A에 포함된 숫자의 순서를 섞어서 새로운 수 C를 만든다.
- 가능한 C중에서 B보다 작거나 같으면서, 가장 큰 값을 구하는 문제
- C는 0으로 시작하면 안된다.
- $1 \leq A, B \leq 10^9$

숫자 재배치

<https://www.acmicpc.net/problem/16943>

- 수의 길이가 9보다 작거나 같기 때문에, 모든 순열을 살펴보는 것이 가능하다.

숫자 재배치

<https://www.acmicpc.net/problem/16943>

- 소스: <http://codeplus.codes/bf253a98a57748ae99b8a911017e0db8>

숫자 재배치

<https://www.acmicpc.net/problem/16943>

- 재귀 함수를 이용해서도 풀 수 있다.

숫자 재배치

<https://www.acmicpc.net/problem/16943>

```
int go(int index, int num) { // index 번째 수 추가, 현재까지 만든 수 = num
    if (index == n) return num;
    int ans = -1;
    for (int i=0; i<n; i++) {
        if (check[i] == true) continue; // 이미 사용한 수
        if (index == 0 && a[i] == 0) continue; // 0으로 시작하면 안됨
        check[i] = true;
        int temp = go(index+1, num*10+a[i]);
        if (temp < b) {
            if (ans == -1 || ans < temp) ans = max(ans, temp);
        }
        check[i] = false;
    }
    return ans;
}
```

숫자 재배치

40

<https://www.acmicpc.net/problem/16943>

- 소스: <http://codeplus.codes/68e833fa2c5c4037ab4d1f76fd3a7bb8>

괄호 추가하기

<https://www.acmicpc.net/problem/16637>

- 길이가 N인 수식이 있다. ($N \leq 19$, 홀수)
- 수식의 정수는 0부터 9까지, 연산자는 +, -, \times 이다. 연산자 우선순위는 모두 같다.
- $3+8\times 7-9\times 2$ 의 결과는 136이다.
- 식에 괄호를 추가하면, 괄호 안에 들어있는 식은 먼저 계산해야 한다.
- 괄호 안에는 연산자가 하나만 들어 있어야 하고, 중첩된 괄호는 사용할 수 없다.
- 괄호를 적절히 추가해서 만들 수 있는 결과의 최댓값을 구하는 문제
- $3+8*7-9*2$ 의 경우 정답은 136

괄호 추가하기

<https://www.acmicpc.net/problem/16637>

- 길이가 N인 수식이 있다. ($N \leq 19$, 홀수)
- 수식의 정수는 0부터 9까지, 연산자는 +, -, \times 이다. 연산자 우선순위는 모두 같다.
- 연산자의 개수는 $(N-1)/2$ 개이다.
- 중첩된 괄호를 사용할 수 없고, 연산자 우선순위는 모두 같다.
- 따라서, 어떤 연산자를 먼저 계산할지 알면 된다.

괄호 추가하기

<https://www.acmicpc.net/problem/16637>

- $3+8\times 7-9\times 2$ 에 괄호를 $(3+8)\times (7-9)\times 2$ 로 친 것은 아래와 같이 변형해서 계산할 수 있다.

3	+	8	×	7	-	9	×	2
	먼저				먼저			
11	+	0	×	-2	+	0	×	2

괄호 추가하기

<https://www.acmicpc.net/problem/16637>

- $3+8\times 7-9\times 2$ 에 괄호를 $3+(8\times 7)-(9\times 2)$ 로 친 것은 아래와 같이 변형해서 계산할 수 있다.

3	+	8	×	7	-	9	×	2
			먼저				먼저	
3	+	56	+	0	-	18	+	0

괄호 추가하기

45

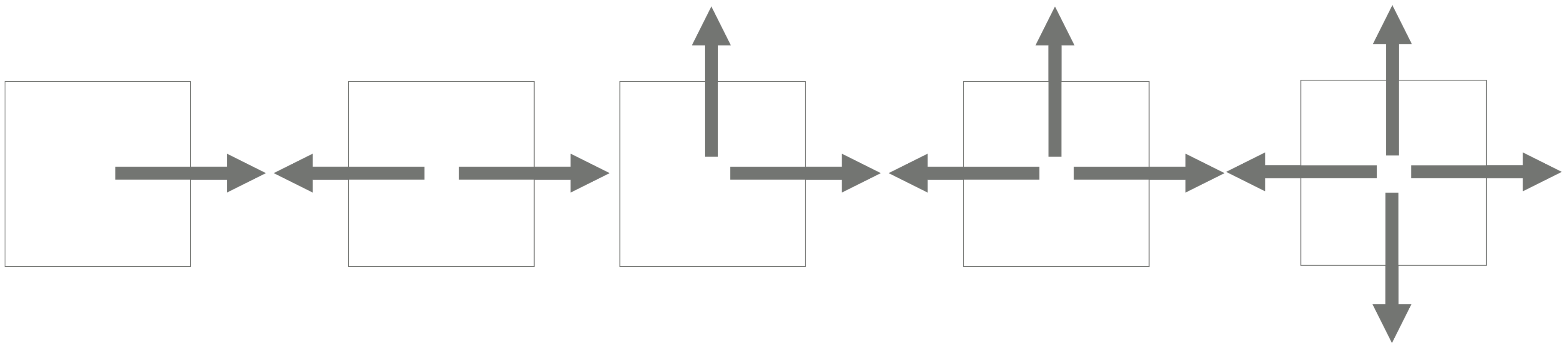
<https://www.acmicpc.net/problem/16637>

- 소스: <http://codeplus.codes/3832c89991b44007869612a89cc37b64>

감시

<https://www.acmicpc.net/problem/15683>

- $N \times M$ 의 격자로 이루어진 사무실이 있다
- 각 칸은 빈 칸, 벽, CCTV 중 하나
- CCTV는 총 5가지 종류가 있고, 방향을 정할 수 있다 (CCTV의 개수 ≤ 8)
- 사각 지대(감시받지 않는 영역)의 최소 크기를 구하는 문제



감시

<https://www.acmicpc.net/problem/15683>

- CCTV의 개수 ≤ 8 이고,
- 각 CCTV마다 가능한 방향은 4가지, 2가지, 4가지, 4가지, 1가지가 있다
- 편의상 4가지라고 가정해도, 총 가능한 경우의 수: 8^4 가지

감시

48

<https://www.acmicpc.net/problem/15683>

- 소스: <http://codeplus.codes/ce0cef06d7964e8bb3fc2bd8e3660912>

등차수열 변환

<https://www.acmicpc.net/problem/17088>

- 길이가 N 인 수열 $A = A[1], A[2], \dots, A[N]$ 이 있을 때, 이 수열을 등차수열로 만드는 연산 횟수의 최솟값을 구하는 문제 $1 \leq N \leq 100,000$
- 연산 = 1을 더하거나 빼는 것, 각각의 수에는 연산을 1번만 사용할 수 있다.

등차수열 변환

50

<https://www.acmicpc.net/problem/17088>

- 처음 두 개의 수가 정해지면, 등차수열을 만들 수 있다.
- 처음 두 개의 수를 정하는 방법은 총 $3 \times 3 = 9$ 가지가 있고, 이걸 모두 시도해보면 된다.

등차수열 변환

51

<https://www.acmicpc.net/problem/17088>

- 소스: <http://codeplus.codes/390c1369fd364b26bf682882a5fe5bb5>

치킨 배달

<https://www.acmicpc.net/problem/15686>

- $N \times N$ 크기의 도시가 있다. ($2 \leq N \leq 50$)
- 도시의 각 칸은 빈 칸, 치킨집, 집 중 하나
- 치킨 거리는 집과 가장 가까운 치킨집 사이의 거리
- 도시의 치킨 거리는 모든 집의 치킨 거리의 합
- 두 칸 $(r1, c1)$ 과 $(r2, c2)$ 사이의 거리는 $|r1-r2| + |c1-c2|$
- 도시의 치킨 거리가 가장 작아지게 치킨집 중에서 M 개를 고르는 문제 ($1 \leq M \leq 13$)
- $M \leq$ 치킨집의 개수 ≤ 13

치킨 배달

<https://www.acmicpc.net/problem/15686>

- 13개 중에서 M개를 고르는 문제이다

치킨 배달

<https://www.acmicpc.net/problem/15686>

- 13개 중에서 M개를 고르는 문제이다 -> 2^{13} 가지 경우의 수가 있다

치킨 배달

55

<https://www.acmicpc.net/problem/15686>

- 소스: <http://codeplus.codes/20a4beedddc441bb8a848606b3761450>

숫자판 점프

<https://www.acmicpc.net/problem/2210>

- 5×5 크기의 숫자판이 있다.
- 임의의 위치에서 시작해서, 인접해 있는 네 방향으로 다섯 번 이동하면서, 각 칸에 적혀있는 숫자를 차례로 붙인다.
- 이렇게 만들 수 있는 서로 다른 여섯 자리 수의 개수를 구하는 문제

숫자판 점프

<https://www.acmicpc.net/problem/2210>

- 5×5 개의 칸에서 시작해서, 총 5번 인접한 4 칸으로 이동할 수 있다.

숫자판 점프

<https://www.acmicpc.net/problem/2210>

- 5×5 개의 칸에서 시작해서, 총 5번 인접한 4 칸으로 이동할 수 있다.
- 25×4^5

숫자판 점프

<https://www.acmicpc.net/problem/2210>

- `go(x, y, num, len)`
 - 현재 (x, y) 에 있고, 지금까지 만든 수의 길이는 `len`, 만든 수는 `num`

숫자판 점프

60

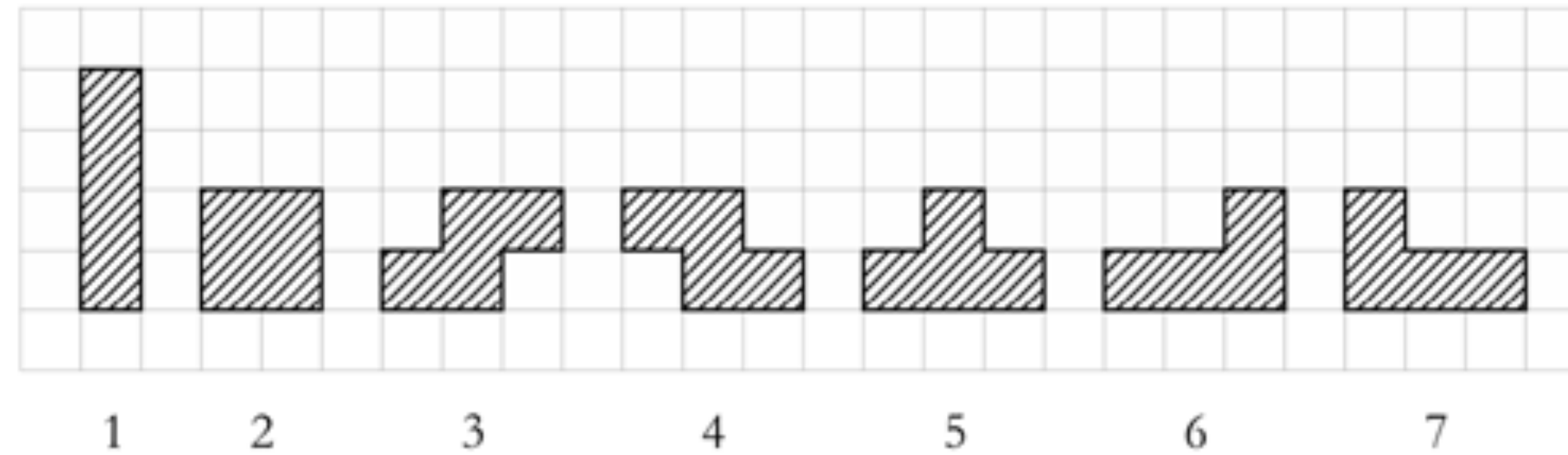
<https://www.acmicpc.net/problem/2210>

- 소스: <http://codeplus.codes/40d7537361484e2abf801d06a1dfa752>

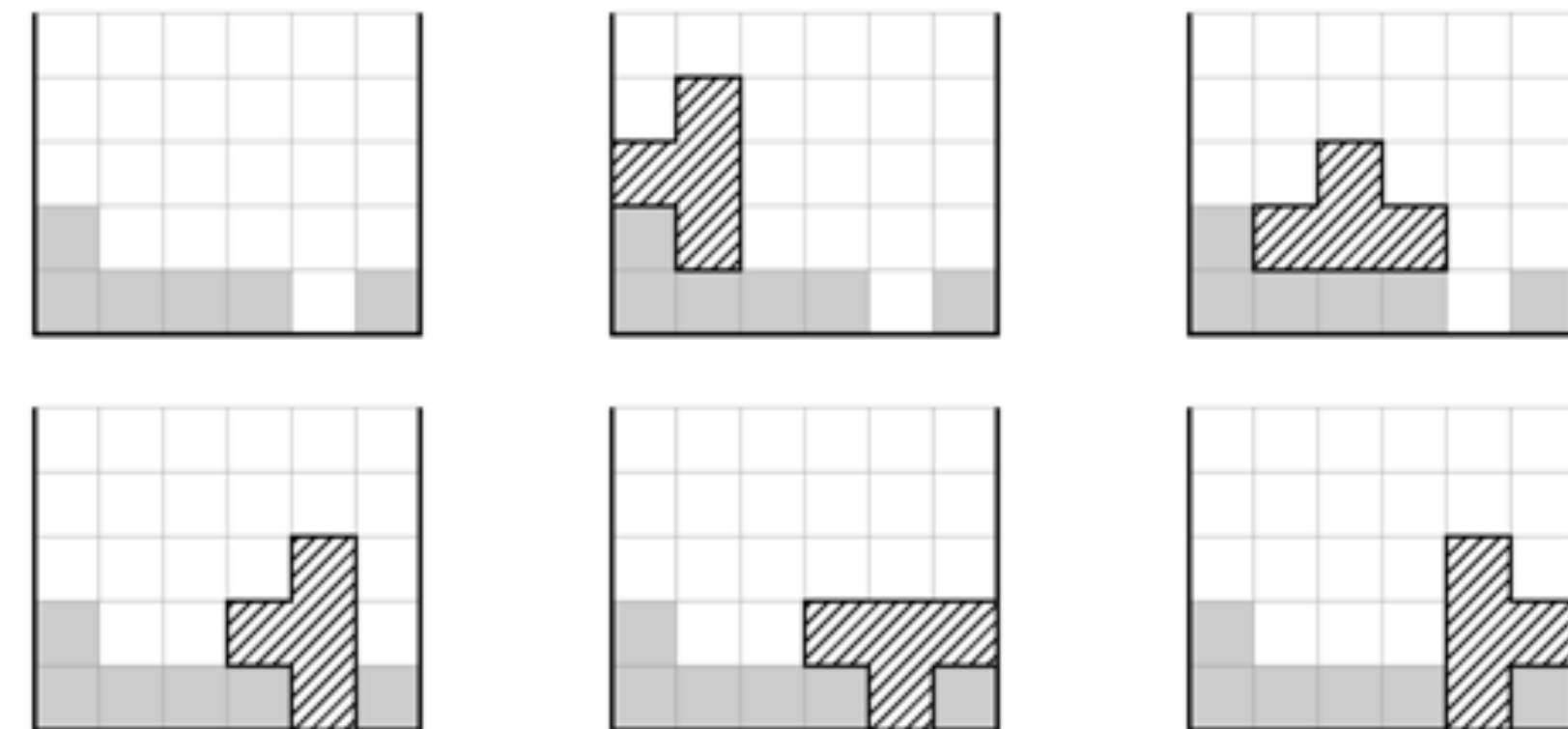
테트리스

<https://www.acmicpc.net/problem/3019>

61



- 테트리스 블록은 오른쪽과 같다
- 블록이 떨어졌을 때, 블록과 블록 또는 블록과 바닥 사이에 채워져있지 않은 칸이 생기면 안된다
- 높이가 2, 1, 1, 1, 0, 1인 경우, 블록 5번을 떨어뜨리는 방법의 수는 5가지이다
- 테트리스 필드의 각 칸의 높이와
- 떨어뜨려야 하는 블록의 번호가 주어졌을 때
- 블록을 놓는 서로 다른 방법의 수를 구하는 문제



테트리스

<https://www.acmicpc.net/problem/3019>

- 블록을 떨어뜨리는 전체 경우의 수가 많지 않다
- 모든 경우를 시뮬레이션 해보면 된다

테트리스

<https://www.acmicpc.net/problem/3019>

- 소스: <http://codeplus.codes/6ca180c9c3f74e56a4057e71e2d2302b>

한윤정이 이탈리아에 가서...

<https://www.acmicpc.net/problem/2422>

- N종류의 아이스크림이 있고 ($1 \leq N \leq 200$)
- 3가지 아이스크림을 선택해서 먹으려고 한다
- 섞어먹으면 안되는 조합이 주어졌을 때 3가지 아이스크림을 선택하는 방법의 수
- 5개의 아이스크림과 3가지 섞어먹으면 안되는 조합이 있고, 1번은 2번 3번과 섞으면 안되고, 3번은 4번과 섞으면 안되는 경우 (1 4 5), (2 3 5), (2 4 5) 3가지 방법이 있다.

한윤정이 이탈리아에 가서...

65

<https://www.acmicpc.net/problem/2422>

- N이 작기 때문에, 모든 조합을 다 테스트해보면 된다

한윤정이 이탈리아에 가서...

<https://www.acmicpc.net/problem/2422>

```
int ans = 0;
for (int i=1; i<=n-2; i++) {
    for (int j=i+1; j<=n-1; j++) {
        for (int k=j+1; k<=n; k++) {
            if (a[i][j] || a[j][k] || a[k][i]) continue;
            ans += 1;
        }
    }
}
```

한윤정이 이탈리아에 가서...

67

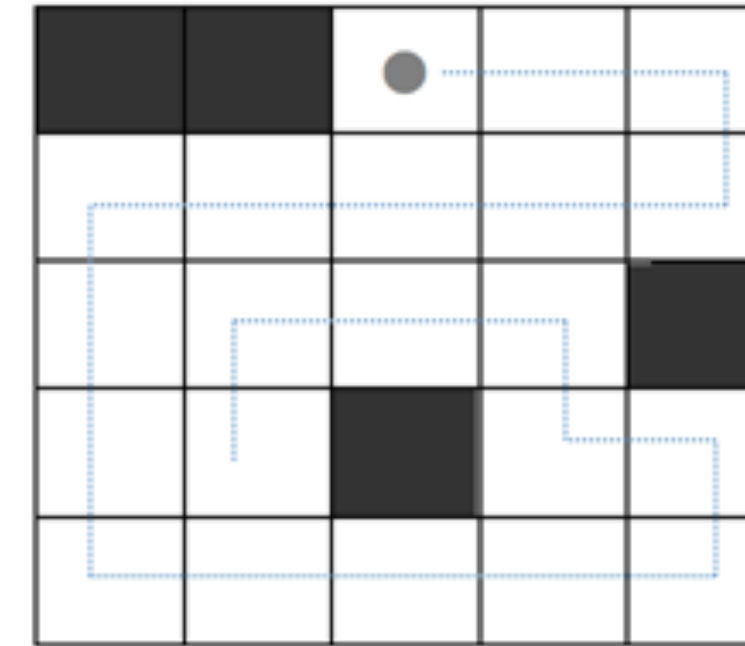
<https://www.acmicpc.net/problem/2422>

- 소스: <http://codeplus.codes/3a879bdec4a64b39a388a12930c3ea39>

NxM 보드 완주하기

<https://www.acmicpc.net/problem/9944>

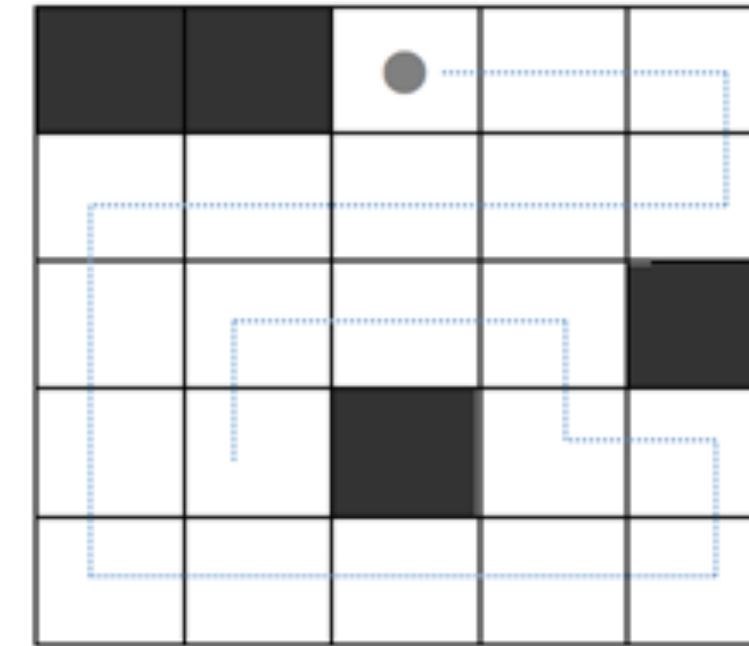
- NxM 보드가 있다. 보드의 각 칸은 빈 칸 또는 장애물이다.
- 보드 위에 공을 하나 놓고, 모든 칸을 방문하려고 한다.
- 공은 네 방향 중 한 방향으로 더 이상 이동하지 않을 때까지 이동한다.



NxM 보드 완주하기

<https://www.acmicpc.net/problem/9944>

- 보드의 모든 칸 위에 공을 놓았다고 가정하고
- 모든 네 방향을 다 이동해본다.



NxM 보드 완주하기

70

<https://www.acmicpc.net/problem/9944>

- 소스: <http://codeplus.codes/676c4a5879244e64b2c9a78c4176f61f>

세 친구

<https://www.acmicpc.net/problem/17089>

- N명의 사람 중에서 세 사람 A, B, C를 고르려고 한다. $3 \leq N \leq 4,000$
- 세 사람은 모두 친구여야 한다. (친구 관계 $\leq 4,000$)
- A의 친구 수 + B의 친구 수 + C의 친구 수가 최소가 되게 고르려고 한다.
- A의 친구 수를 구할 때는 B, C를 빼고 구한다. B, C의 친구를 구할 때도 마찬가지

세 친구

<https://www.acmicpc.net/problem/17089>

- N명의 사람 중에서 세 사람 A, B, C를 고르려고 한다. $3 \leq N \leq 4,000$
- A, B를 구하는 방법 = $O(N^2)$
- 그 다음 C를 구하는 방법 = $O(N)$
- 총 $O(N^3)$

세 친구

<https://www.acmicpc.net/problem/17089>

- N명의 사람 중에서 세 사람 A, B, C를 고르려고 한다. $3 \leq N \leq 4,000$
- A, B를 구하는 방법 = $O(N^2)$
- A, B가 친구일 때만 C를 구한다.
- 그 다음 C를 구하는 방법 = $O(N)$
- 따라서, 총 $O(N^2 + MN)$

세 친구

<https://www.acmicpc.net/problem/17089>

- 소스: <http://codeplus.codes/3667996e11cd446dbe7af3aa160d606f>

배열 돌리기 4

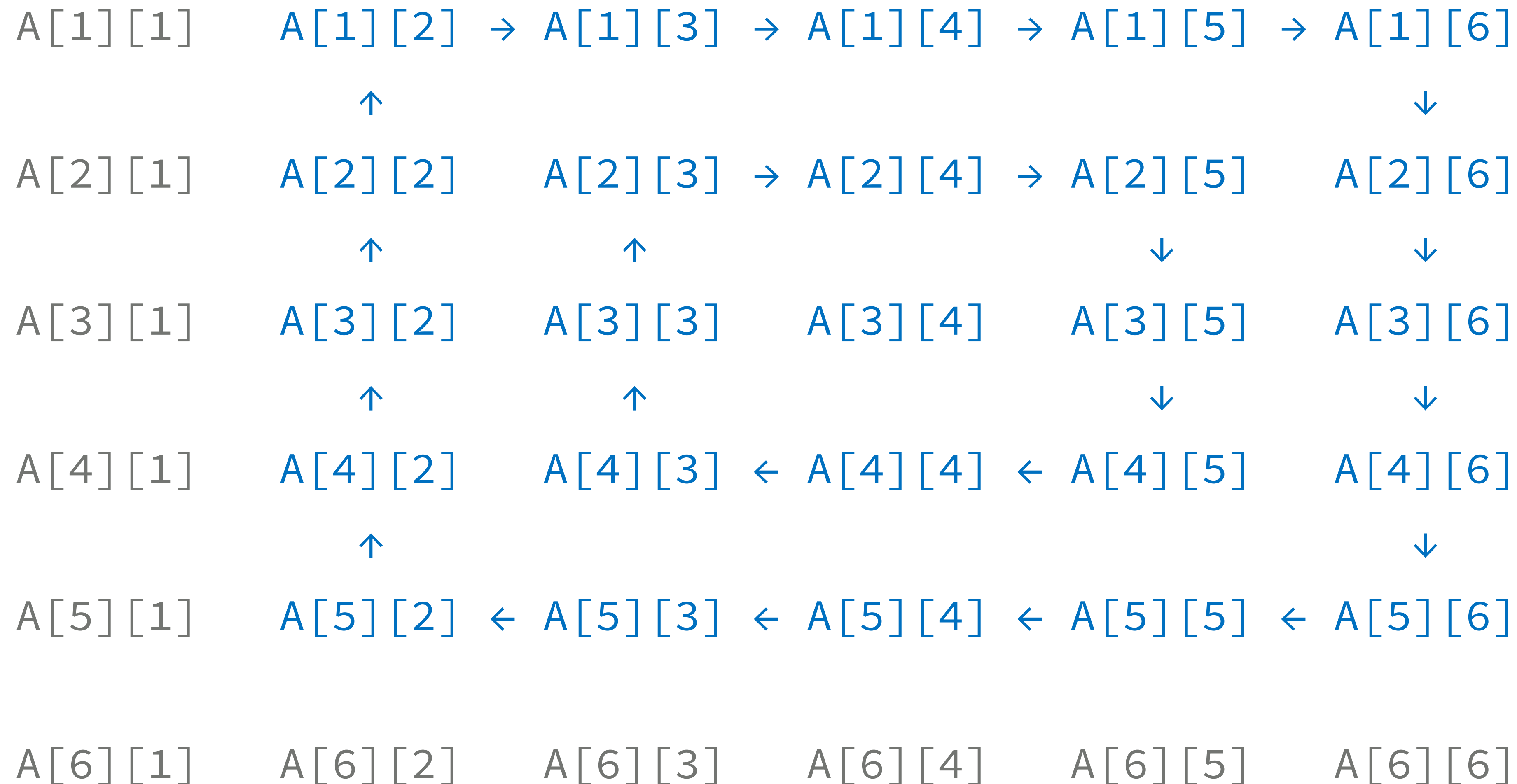
<https://www.acmicpc.net/problem/17406>

- 크기가 $N \times M$ 인 배열 A 가 있고, 배열 A 의 값은 행에 있는 모든 수의 합 중 최솟값이다.
- 회전 연산은 (r, c, s) 세 정수로 이루어져 있고, 가장 왼쪽 윗 칸이 $(r-s, c-s)$, 가장 오른쪽 아랫 칸이 $(r+s, c+s)$ 인 정사각형을 시계 방향으로 한 칸씩 돌리는 것이다.
- 회전 연산 K 개의 순서를 정해서 배열 A 의 값의 최솟값을 구하는 문제
- $N, M \leq 50, 1 \leq K \leq 6$

배열 돌리기 4

<https://www.acmicpc.net/problem/17406>

- 회전 연산이 (3, 4, 2)인 경우



배열 돌리기 4

<https://www.acmicpc.net/problem/17406>

- 가능한 순서가 $K! \leq 6! = 720$ 가지 밖에 안된다.
- 모든 순서를 다 만들고 해본다.

배열 돌리기 4

78

<https://www.acmicpc.net/problem/17406>

- 소스: <http://codeplus.codes/32a3c8caa6e8477fa7162743e39f1e26>