

# JAVA 4. Array 실습



## ➤ 2차원 배열 활용 3

[문제3] 점프 사방 (패키지명: com.ssafy.algo      클래스명 : Solution32 )

$Y * X$  직사각형의 놀이 공간이 있다. 이 공간 안에는 특정한 자연수가 적혀 있다. 그 자연수는 두 자리 숫자이고, 앞자리는 방향(동남서북 순으로 1~4까지)을 뒷자리는 점프칸수를 의미한다.

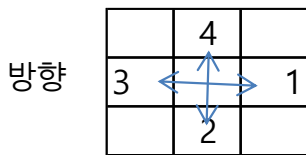
게임 참가자는 참가비 1000원을 지불한다.

참가자는 시작 좌표와 점프 횟수를 부여 받는다.

시작 좌표의 값을 분석하여 (앞자리: 방향, 뒷자리 점프칸수)를 점프 횟수만큼 이동한다.

점프 후 마지막 좌표에 적어진 숫자에 100을 곱한 금액을 상금으로 받게 된다.

테스트 케이스 내에 여러 명의 참가자가 있고, 그 참가자들의 상금의 합을 구하여 출력하라.



	1	2	3	4	5	6
1	34	42	22	32	21	24
2	22	32	21	33	33	33
3	13	11	12		43	13
4	34		22	24	32	11
5	22	24	21	41	41	42
6	31	42	34	32		32

[제한조건]

X와 Y은 자연수 3~20 의 값이다.

참가자 N은 1~5사이값이다.

숫자판에 숫자가 없고 색칠된 부분은 함정이다.(0으로 표시)

점프 시 함정에 빠지거나 경계를 벗어나면 상금을 받지 못한다. 참가비 1000을 내고 상금을 받지 못하면 -1000이 더해진다.

참가자에게 주어지는 점프 횟수는 1~100 사이 값이다.

# JAVA 3. Array 실습



## [입력]

첫 줄에는 테스트 케이스 T가 주어진다.

두 번째 줄에는 배열의 크기인 Y, X 참가자 수(N)이 주어진다.

세 번째 줄부터는 Y\*X의 숫자판 정보가 주어진다.

그 다음부터는 참가자의 시작위치 행, 열, 횡수가 참가자 수만큼 주어진다.

그 다음엔 함정 수, 함정의 좌표 \* 수로 주어진다.

다음 테스트 케이스가 반복적으로 주어진다.

## [출력]

각 줄은 #Ti(테스트케이스 번호) 공백을 하나 둔 다음 테스트 케이스 내 참가자들의 상금 합계를 출력한다.

## [입력 예]

3

6 6 2

34 42 22 32 21 24

22 32 21 33 33 33

13 11 12 21 43 13

34 23 22 24 32 11

22 24 21 41 41 42

31 42 34 32 15 32

2 3 2

2 6 6

3 3 4 4 2 6 5

2 2 3

11 21

41 31

1 1 2

2 1 2

1 2 1

1 2 2

5 6 2

22 32 21 33 33 33

13 11 12 21 43 13

34 23 22 24 32 11

22 24 21 41 41 42

31 42 34 32 15 32

5 4 2

1 3 1

2 3 4 4 2

## [출력 예]

#1 2300

#2 -900

#3 1500

### ❖ 제출방법

- 프로젝트명 : "wsjava03\_반\_성명" 으로 작성

- 완성 후 zip으로 압축하여 제출