

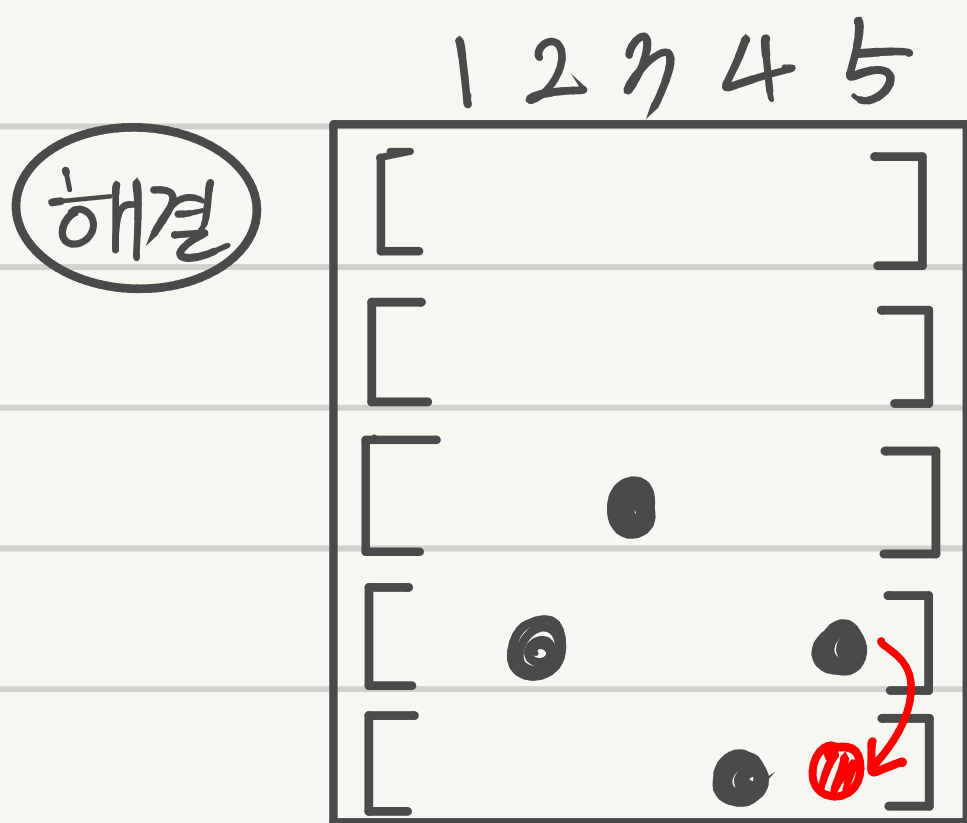
크레인 인형뽑기 게임

문제 $N \times N$ 격자.

같은인형 2개가 바구니에 연속으로 \rightarrow 터져서 사라짐.

인형 x 줄에서 크레인 내려면 아무일도 일어나지 않는다.

입력 \rightarrow board [N][N] \leftarrow 0~100 정수 (인형의 종류)
move [1000] \leftarrow board 배열의 가로 이하의 정수. 크레인 내릴 위치.
 \rightarrow 벡터.



Vector basket



Vector top

넣기 전에

제일뒤에있는 것과 비교해서

터뜨릴지 말지 정하기

1) 같으면 넣지 말고 끝자리 해 날리기.

2) 다르면 넣기.

\rightarrow 각 라인의 제일 윗부분의 위치 저장.

\rightarrow 빈칸이면 -

빈칸이 아니면 위에서부터 몇번째인지.

크레인이 뿔어지면 +1 해줘야 함.

\rightarrow board 크기 이상이 되는 경우: -1로

바꿔주기

* 답: 터지는 횟수가 아닌 터진 인형의 개수이기 때문에

터지면 개씩 답을 증가시켜줘야 한다.