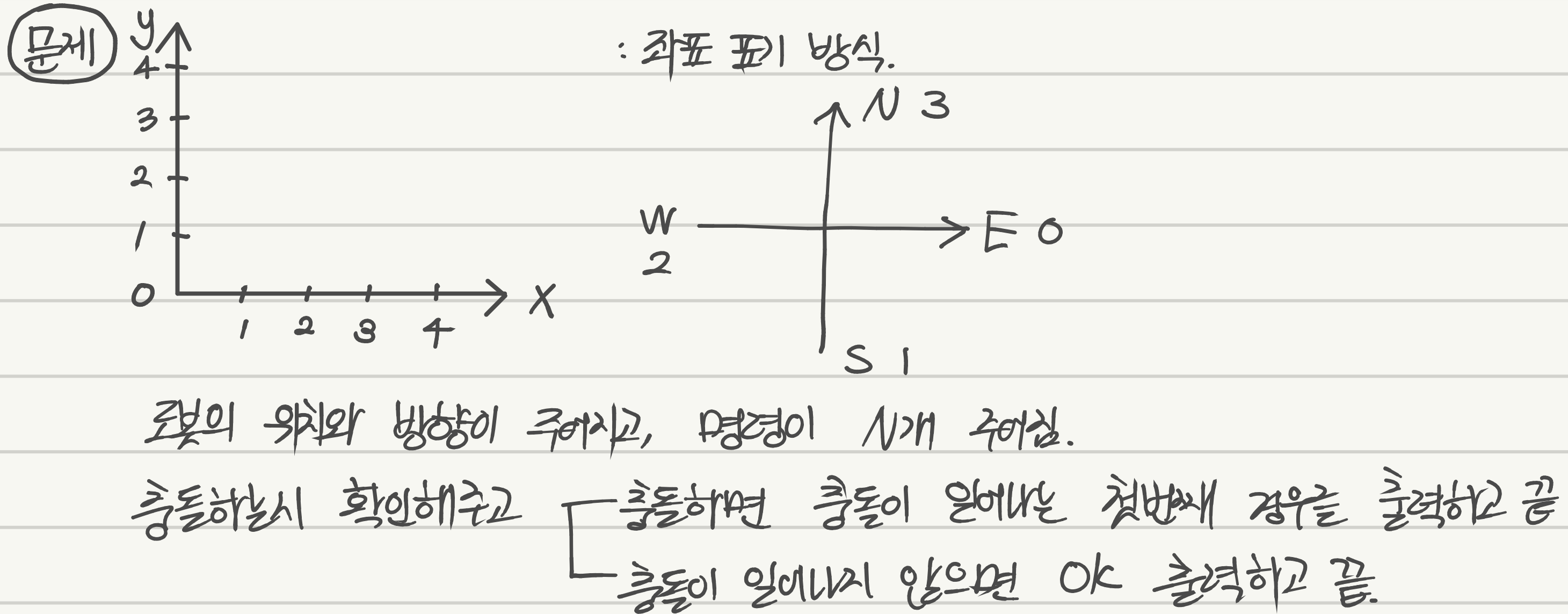


2174 로봇 시뮬레이션



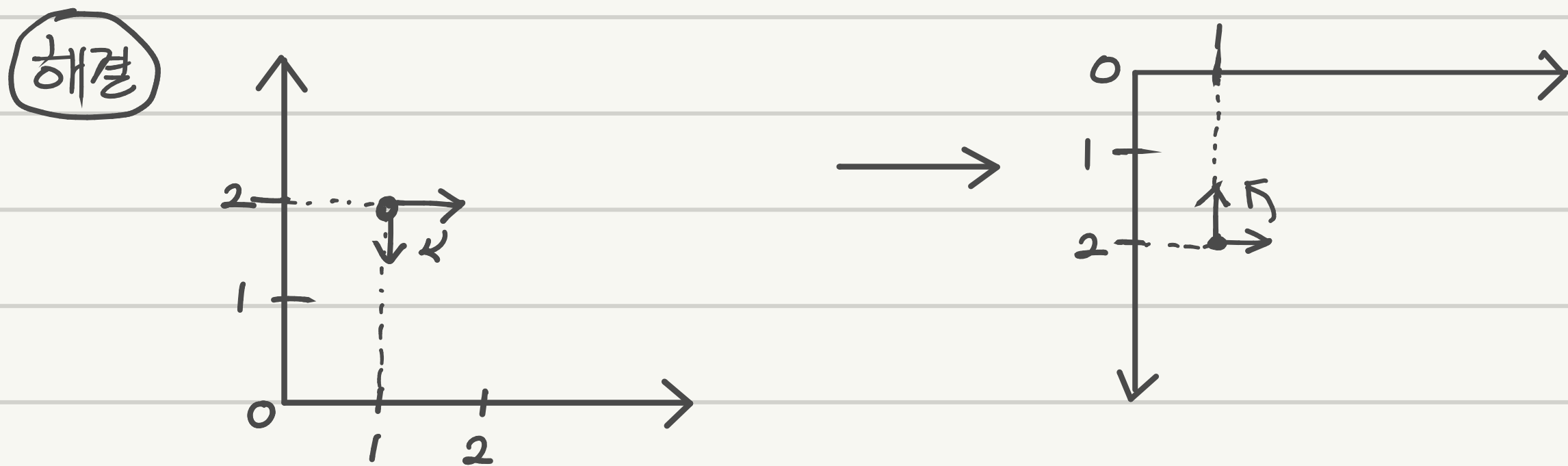
명령 ① L: 왼쪽으로 90°

② R: 오른쪽으로 90°

③ F: 바라보는 방향으로 1칸 이동

충돌 경우 ① 벽에 충돌 \rightarrow 밖의 밖을 벗어나는 경우.

② 로봇에 부딪히는 경우.



좌표의 방향을 바꾸는 것은 다른 풀이에 영향이 없음 \rightarrow 2번째 방향으로 저장.

```
struct Command { int num, char com, int rep }
```

```
struct Robot { int y, int x, int dir }
```

```
Vector<Robot> robots ~~~
```

```
int map [][ ]  $\rightarrow$  빈칸: 0 표시.
```

로봇이 있는 경우: 그 로봇의 번호 표시.

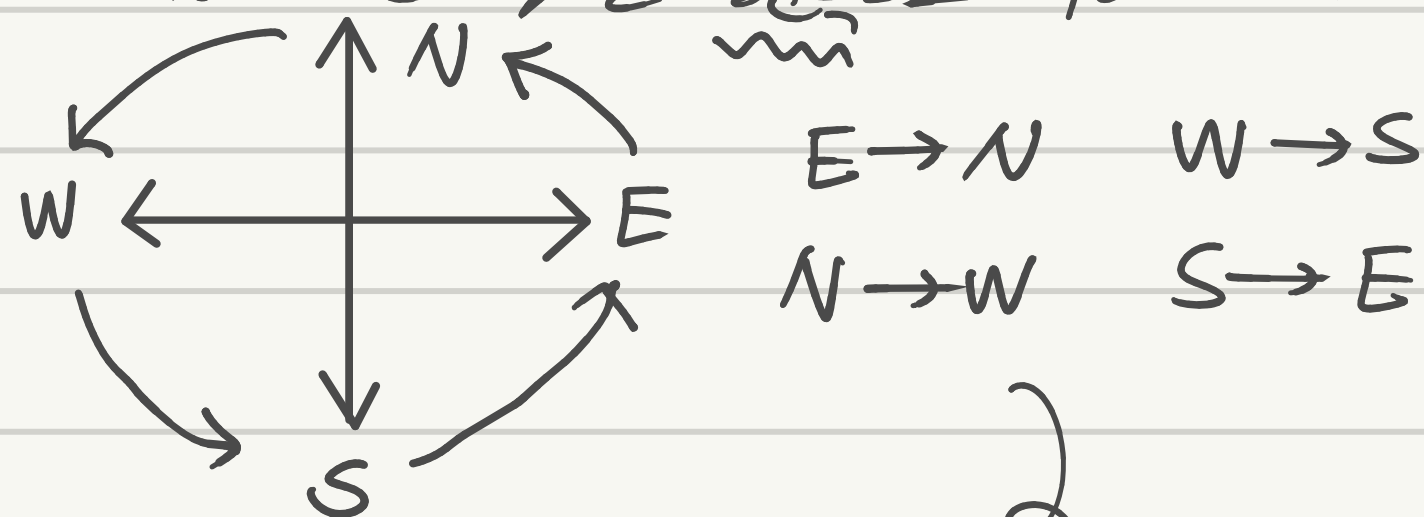
bool Commander (int num, char com)

→ com에 맞게 command 함수 호출.

command 함수 리턴이 false 면 false 리턴

Void Left (int num) → 회전 명령은 음수 발생 X

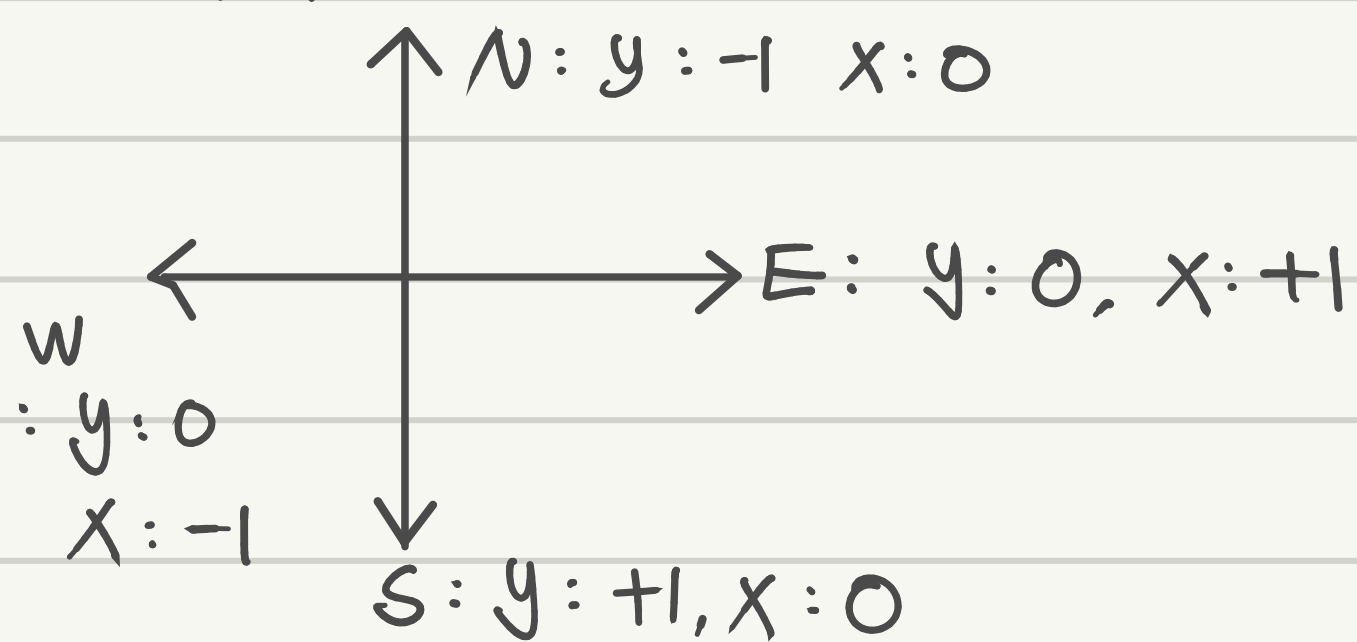
→ num 번 로보트를 왼쪽으로 90° 회전.



Void Right (int num)

$E \rightarrow S, S \rightarrow W, W \rightarrow N, N \rightarrow E$

bool Forward (int num) : 한칸 이동.



→ 이동한 그 칸이

① <벽이거나
로봇이 있던 칸>

→ 오류메시지 출력,
false return.

② 정상적으로 이동가능

- map에서 원래 있던 곳 0으로,
이동한 곳에 num 업데이트.
- robot [num] 좌표 업데이트
- true 리턴

<오류찾아내기... TTT>

