一 异川

· Input : K1/2/201 M (151, m 5 1000)

7/2/2/201 M (15 p 5 9)

- player 坦 到5年5.

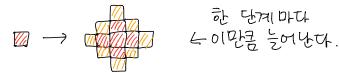
- nxmel 게임판 '.'은 cell,'以'은 멱, 允나는 player 겉덩지.

· output: 空车 가 player 변 명至 371.

- 접근

· 이 문제는 전혀적인 땅따다기 bfs강 비슷한 문제이지만 "到好 经了" 计 好之 子可处다.

ex) 9571 2010



- > player DFF 4571 THEON 하나의 국간는 속되는 다른 각 플레이어의 지역, 이지를 모두 타이밍에 맞게 孔对处介级다. -> player 수 만큼 程 파光 두이 속도 만큼 네 방향은 콗메 넣고 버고 또 넣고를 반독H子 수가 있다.
- 기점 लाख्या 큐에 474 넣고 각 474 에 대한 16개월 체크를 것인가? 그 큐에 tuple을 넣어서 진해도는 관식해야한다. (어떻게?) → ① 洲门ই司奈川 tuple의 始好是 C42对对

- 약 1당 CH을 넘겨준다. ② 하片당 player의 큐 됩기전에 Player의 무책함 배멸에 playerel 속도를 다듬어구다.
- (3) 큐 玉儿는 반복을 20101 ! 9[i]. empty et 3671/1 & (get < 07 (9[i] front ()) < cur[i]) = 2 21/36H

구면 각단계 동기전에 속도를 더해주고 들어난 만큼만 기행도 +1,+1 ... 마다 동일수 있다.

(q.empty ()) मन्दि या दे हैं है अप दे के किया है

→ push한국에 bool값이 true로 변경되는 변수가 있다면 이느픈에이어가도 큐메들이간 경우가 있다면 전체 플레이어 검사하는 가장 바깥쪽 While을이 반복된 것이다.