**문제)**

게임 화면의 격자의 상태가 담긴 2차원 배열 board와 인형을 집기 위해 크레인을 작동시킨 위치가 담긴 배열 moves가 매개변수로 주어질 때, 크레인을 모두 작동시킨 후 터트려 사라진 인형의 개수를 return 하도록 solution 함수를 완성해주세요.

[제한사항]

* Board 배열은 2차원 배열로 크기는 “5 \* 5” 이상 “30 \* 30” 이하입니다.
* Board의 각 칸에는 0 이상 100 이하인 정수가 담겨 있습니다.
* 0은 빈 칸을 나타냅니다.
* 1 ~ 100의 각 숫자는 각기 다른 인형의 모양을 의미하며 같은 숫자는 같은 모양의 인형을 나타냅니다.
* Moves 배열의 크기는 1 이상, 1,000 이하입니다.
* Moves 배열 각 원소들의 값은 1 이상이며 Board 배열의 가로 크기 이하인 자연수입니다.

입출력 예

Board

[[0,0,0,0], [0,0,1,0,3], [0,2,5,0,1], [4,2,4,4,2], [3,5,1,3,1]]

Moves

[1,5,3,5,1,2,1,4]

Result

4

입출력 예에 대한 설명

입출력 예 #1

인형의 처음 상태는 문제에 주어진 예시와 같습니다. 크레인이 [1, 5, 3, 5, 1, 2, 1, 4] 번 위치에서 차례대로 인형을 집어서 바구니에 옮겨 담은 후, 상태는 아래 그림과 같으며 바구니에 담는 과정에서 터트려져 사라진 인형은 4개 입니다.

**풀이)**

**<script>**

**function solution(board, moves) {**

**var basket = [];**

**// 뽑인 인형을 넣을 바구니**

**var loss = 0;**

**// 사라진 인형의 개수**

**for (var i = 0; i < moves.length; i++) {**

**var location = moves[i] - 1;**

**for (var k = 0; k < board.length; k++) {**

**if (board[k][location] > 0) {**

**// 그 판의 위치에 1 ~ 100 사이의 인형이 존재한다면**

**var doll = board[k][location];**

**basket.push(doll);**

**// 인형을 바구니에 넣고,**

**board[k][location] = 0;**

**// 그 판의 위치에는 인형이 없음을 표시해준다.**

**break;**

**}**

**}**

**if (basket.length > 1) {**

**// 바구니 안에 2개 이상의 인형이 들어 있으면**

**var last\_doll = basket[basket.length - 1];**

**var last\_before\_doll = basket[basket.length - 2];**

**if (last\_doll == last\_before\_doll) {**

**// 앞뒤의 인형이 서로 같다면**

**basket.pop();**

**basket.pop();**

**// 둘 다 바구니 안에서 사라진다.**

**loss += 2;**

**// 사라진 인형의 개수 저장.**

**}**

**}**

**}**

**var answer = loss;**

**return answer;**

**}**

**</script>**

**문제 주소:** <https://programmers.co.kr/learn/courses/30/lessons/64061>