

mgh3326 | 0코인 | 설정 | 로그아웃 | **②** | ★

ONLINE JUDGE

문제 ~

문제집

대회

채점 현황

랭킹

게시판

블로그

그룹

강의 N

Q

2490번

제출 맞은 사람 풀이 작성 풀이 요청 채점 현황 강의▼ 질문 검색 숏코딩 풀이 재채점/수정 내 소스

윷놀이

*

시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞은 사람	정답 비율
1 초	128 MB	11103	6546	5919	59.553%

문제

우리나라 고유의 윷놀이는 네 개의 윷짝을 던져서 배(0)와 등(1)이 나오는 숫자를 세어 도, 개, 걸, 윷, 모를 결정한다. 네 개 윷짝을 던져서 나온 각 윷짝의 배 혹은 등 정보가 주어질 때 도(배 한 개, 등 세 개), 개(배 두 개, 등 두 개), 걸(배 세 개, 등 한 개), 윷(배 네 개), 모(등 네 개) 중 어떤 것인지를 결정하는 프 로그램을 작성하라.

입력

첫째 줄부터 셋째 줄까지 각 줄에 각각 한 번 던진 윷짝들의 상태를 나타내는 네 개의 정수(0 또는 1)가 빈칸을 사이에 두고 주어진다.

출력

<mark>첫째 줄부터 셋째 줄</mark>까지 한 줄에 하나씩 결과를 도는 A, 개는 B, 걸은 C, 윷은 D, 모는 E로 출력한다.

예제 입력 1 복사

예제 출력 1 복사

0 1 0 1 1 1 1 0

0; 44, 1:5.

0 0 1 1

全人 特地到一

В

A 5 .

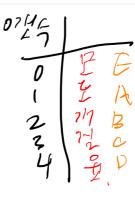
B 74

りかった 对与几 0 4 19112

Olympiad > 한국정보올림피아드 > 한국정보올림피아드시.도지역본선 > 지역본선 2009 > 초등부 1번

- 잘못된 데이터를 찾은 사람: djm03178
- 문제의 오타를 찾은 사람: eric00513

알고리즘 분류



메모 작성하기

Baekjoon Online Judge

소개 뉴스 생중계 설문조사 블로그 라이센스 캘린더 Slack 기부하기 기능 추가 요청

스페셜 저지 제작 프로젝트

채점 현황

채점 현황

문제

문제

단계별로 풀어보기 알고리즘 분류 새로 추가된 문제 새로 추가된 영어 문제 새로 추가된 문제 풀이

문제 순위 최근 제출된 문제 최근 풀린 문제 재채점 및 문제 수정

유저 대회 / 고등학교 대회

FunctionCup kriiicon 구데기컵 꼬마컵 네블컵 소프트콘 웰노운컵 HYEA Cup 경기과학고등학교 대구과학고등학교 부산일과학고 서울과학고등학교 선린인터넷고등학교

출처

ACM-ICPC

ACM-ICPC Korea Regional

Olympiad

한국정보올림피아드

한국정보올림피아드시.도지역본선

전국 대학생 프로그래밍 대회 동아리 연합

대학교 대회

카카오 코드 페스티벌

Coder's High

대학교 대회

KAIST POSTECH 고려대학교 광주과학기술원 국민대학교 서강대학교 서울대학교 숭실대학교 아주대학교 연세대학교 인하대학교 전북대학교 중앙대학교 충남대학교 한양대 ERICA 홍익대학교

경인지역 6개대학 연합 프로그래밍 경시

대회

도움말

채점 도움말 및 채점 환경 문제 스타일 안내 컴파일 또는 실행 옵션, 컴파일러 버전, 언 어 도움말 대회 개최 안내 강의 안내





👍 좋아요 1.7천개 공유하기 Twee G+

© 2019 All Rights Reserved. 주식회사 스타트링크 | 서비스 약관 | 개인정보 보호 | 결제 이용 약관 | 도움말 | 광고 문의 | 업데이트 노트 | 이슈 | TODO







사업자 등록 번호: 541-88-00682

대표자명: 최백준

주소: 서울시 서초구 강남대로 359 대우도씨에빛2 5층 502호

전화번호: 02-521-0487 (이메일로 연락 주세요)

이메일: contacts@startlink.io

통신판매신고번호: 제 2017-서울서초-2193 호



이 사이트는 ACM 또는 ACM-ICPC 대회와 무관하며, ACM으로부터 승인이나 지원을 받지 않고 있습니다.