

파이썬 SW문제해결 기본  
Stack2

Point 0

과정수료 142 명      학습중 1048 명

Bookmark



7 차시

## 문제풀기

시간 : 10개 테스트케이스를 합쳐서 C/C++의 경우 1초 / Java의 경우 2초

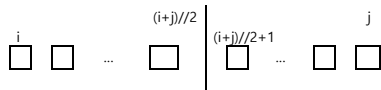
메모리 : 힙, 정적 메모리 합쳐서 256MB 이내, 스택 메모리 1MB 이내

※ SW Expert 아카데미의 문제를 무단 복제하는 것을 금지합니다.

사다리 게임이 지켜워진 알고리즘 반 학생들이 새로운 게임을 만들었다. 가위바위보가 그려진 카드를 이용해 토너먼트로 한 명을 뽑는 것이다. 게임 룰은 다음과 같다.

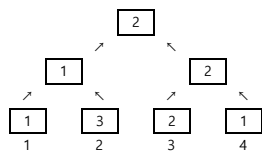
1번부터 N번까지 N명의 학생이 N장의 카드를 나눠 갖는다. 전체를 두 개의 그룹으로 나누고, 그룹의 승자끼리 카드를 비교해서 이긴 사람이 최종 승자가 된다.

그룹의 승자는 그룹 내부를 다시 두 그룹으로 나눠 뽑는데,  $i$ 번부터  $j$ 번까지 속한 그룹은 파이썬 연산으로 다음처럼 두개로 나눈다.



두 그룹이 각각 1명이 되면 양 쪽의 카드를 비교해 승자를 가리고, 다시 더 큰 그룹의 승자를 뽑는 방식이다.

다음은 4명이 카드를 비교하는 경우로, 숫자 1은 가위, 2는 바위, 3은 보를 나타낸다. 만약 같은 카드인 경우 편의상 번호가 작은 쪽을 승자로 하고, 처음 선택한 카드는 바꾸지 않는다.



N명이 학생들이 카드를 골랐을 때 1등을 찾는 프로그램을 만드시오.

[입력]

첫 줄에 테스트 케이스 개수  $T$ 가 주어진다.  $1 \leq T \leq 50$

다음 줄부터 테스트 케이스의 별로 인원수  $N$ 과 다음 줄에  $N$ 명이 고른 카드가 번호순으로 주어진다.  $4 \leq N \leq 100$

카드의 숫자는 각각 1은 가위, 2는 바위, 3은 보를 나타낸다.

[출력]

각 줄마다 "#T" (T는 테스트 케이스 번호)를 출력한 뒤, 1등의 번호를 출력한다.

3  
4  
1 3 2 1  
6  
2 1 1 2 3 3  
7  
1 3 3 3 1 1 3

```
#1 3
#2 5
#3 1
```

sample\_input.txt

sample\_output.txt

이전

학습완료

7 차시 학습 시작하기

Problem Information

Problem No.4880

참여자 886

제출 1617

정답 698

정답률 43.17%

추천 0

Master

커피가보약

Problem으로 이동

About

SW Expert Academy

포인트와 랭킹

학습 가이드

Support

공지사항

FAQ

Q&A

사이트 오류 제보

사이트 맵

이용 약관 | 개인정보처리방침 | 이메일 무단 수집 거부

1366\*768 이상 해상도에 최적화되어 있으며 Google Chrome 브라우저를 권장합니다. (Internet Explorer 11 이상 지원)

본 사이트의 콘텐츠는 저작권법의 보호를 받는 바 무단 전재, 복사, 배포 등을 금합니다.

© 2017 SAMSUNG. ALL RIGHTS RESERVED