

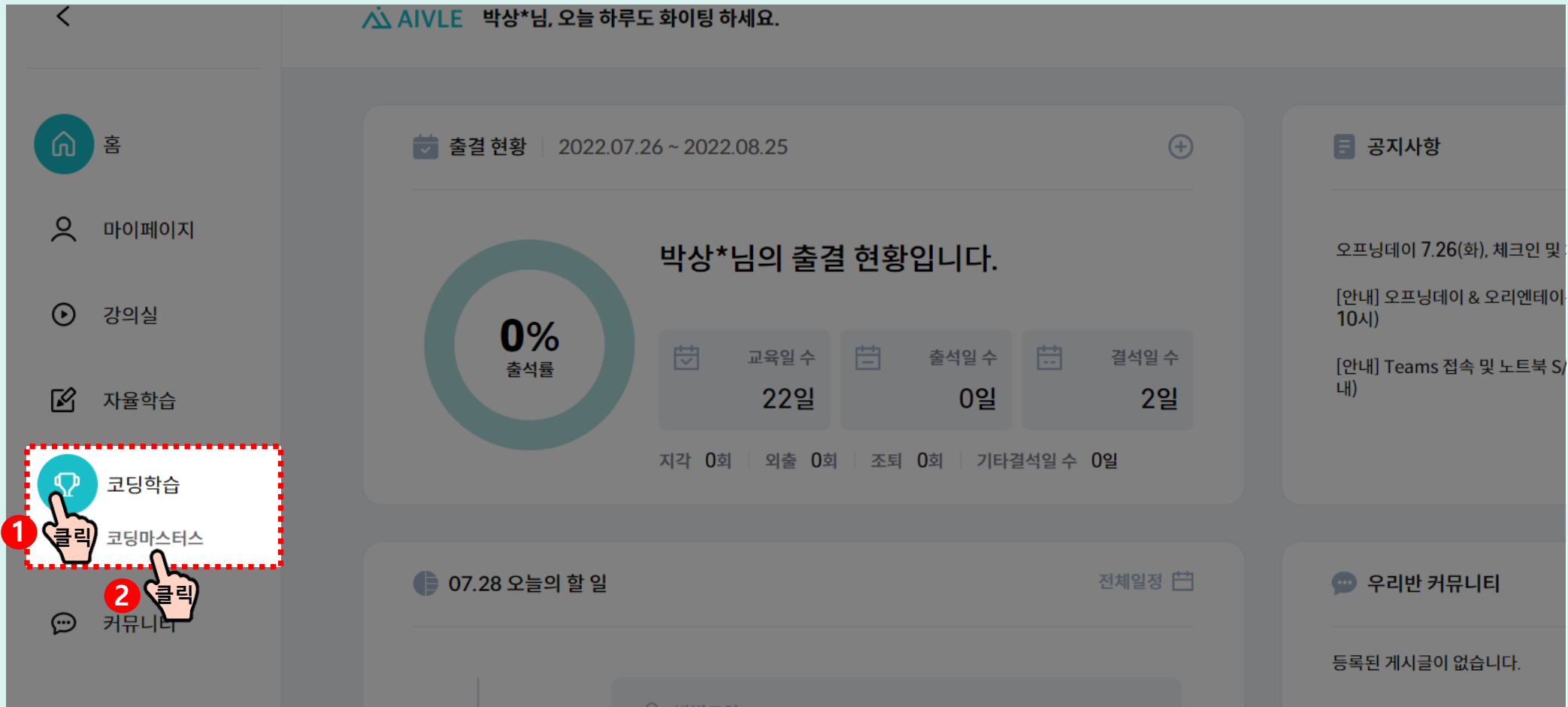
KT 에이블스쿨 (AI/DX 공통) 코딩 마스터스 사용자 매뉴얼



(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

코딩 마스터스 입장하기

- AIVLE-EDU에서 코딩 학습 탭을 클릭 → 코딩 마스터스를 클릭하여 입장 가능



(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

코딩 마스터스 메인 화면

- 코딩 마스터스에 접속하면 총 100문제의 문제 목록을 확인 가능

코딩 마스터스 / 문제 게시판 / 전체 문제

코딩 마스터스

문제 게시판
- 전체 문제

문제 랭킹

전체 문제 0

전체

최신순

2737.구조 요원	중	☆	0% 정답률 7 읽음
2736.loU	중	☆	0% 정답률 5 읽음
2735.뱀 게임	중	☆	0% 정답률 7 읽음
2734.13의 배수	푼 문제	☆	0% 정답률 6 읽음

※ 제출을 완료한 문제는 '푼 문제'라고 표기됨

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개

문제 2737

←

→

☰ 전체 목록

2737. 구조 요원

모

모두의 코딩

0

8 읽음

도리는 여름을 맞아 바닷가에서 인명 구조요원으로 일하게 되었습니다.

직교 좌표계로 바다를 나타내면 y좌표가 양수인 부분이 육지, 나머지는 바다입니다.
도리는 자연수 N에 대해 좌표 (0, N)에 위치합니다.
도리는 육지에서 10m/s로 달릴 수 있고, 바다에서 5m/s로 헤엄칠 수 있습니다.
단, 도리는 경수좌표에서만 입수할 수 있습니다.

물에 빠진 사람을 가장 빨리 도와줄 수 있는 입수 위치의 좌표를 출력하는 프로그램을 만들어주세요.
단, 육지와 바다에서 모두 직선으로 움직이는 게 가장 빠르다고 가정합니다.

입력

1
10-5

출력

7

이전/다음 문제로 이동하기, 전체 목록으로 이동하기 버튼

문제에 대한 설명과 지시사항, 조건 확인 가능

입력 및 출력 값 예시 확인 가능

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

| 코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

○ 문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개

입력

fe80:0000:9c35:ad16:e546:7f51:a983:bbcf

출력

IPv6

입력값 설명

IP가 문자열 형태로 제공됩니다.

출력값 설명

해당 IP가 IPv4 형식이면 "IPv4"를, IPv6 형식이면 "IPv6"를 출력합니다.

코드수정 python Light 코드 저장

```
1 # -*- coding: utf-8 -*-
2 import sys
3
4 a = int(sys.stdin.readline())
5 b = int(sys.stdin.readline())
6
7 print(a + b)
```

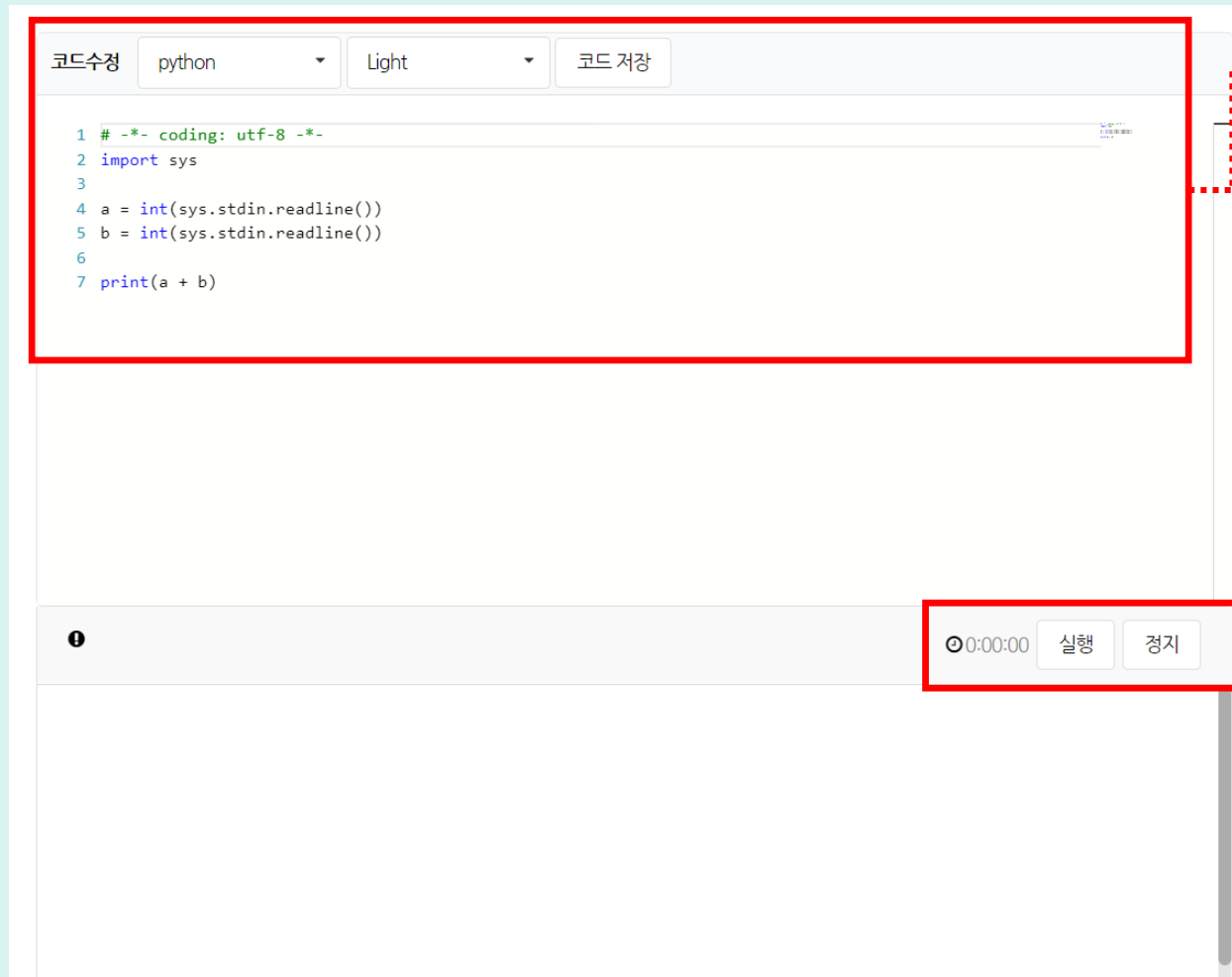
입력 및 출력 값 예시 확인 가능

입력 및 출력 값에 대한 상세 조건, 설명 확인 가능

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개



[코드 작성 창]

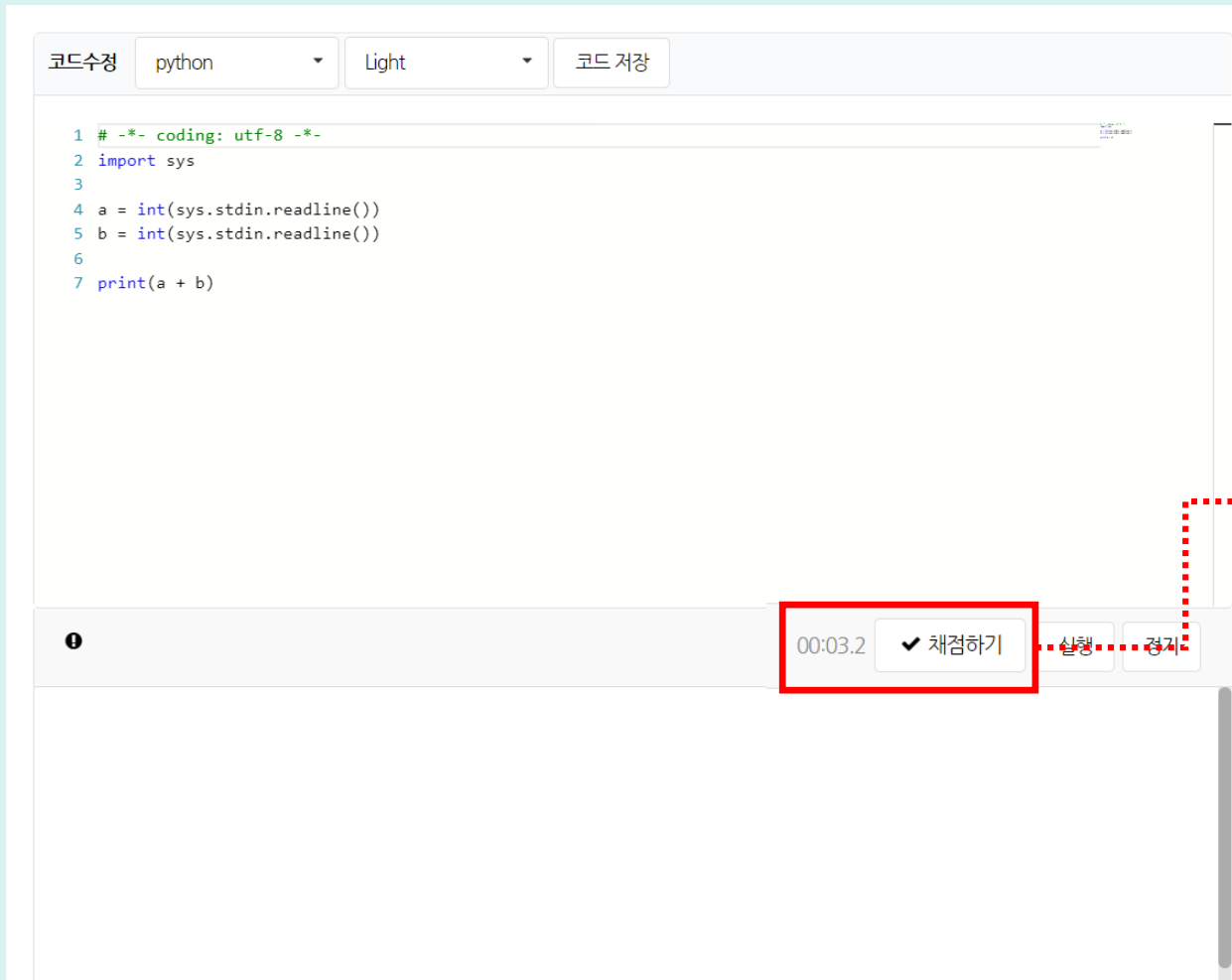
- 언어 : Python / Java 중 선택 가능 (파이썬 권장)
- 바탕색 : Light(흰색), Dark(검회색), Black(진한 검정) 선택 가능
- 코드 저장 : 작성 중인 코드를 임시저장 하는 기능

작성한 코드에 대한 실행 및 실행 중지 버튼

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

| 코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

○ 문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개



실행 버튼을 클릭하면 '채점하기' 버튼 활성화

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개

The screenshot displays the '채점 결과' (Grading Result) section of the Coding Masters problem-solving interface. At the top, there are tabs for '코드수정' (Edit Code), 'python', 'Light', and '코드 저장' (Save Code). The main area contains a table with 7 test cases, all of which are 'Failed'. A red dashed line points from the '채점하기' (Check Answer) button at the bottom right of the table to a callout box on the right. The table has a '닫기' (Close) button at the bottom right.

케이스	결과	시간
케이스 0	Failed	2.286 s
케이스 1	Failed	2.381 s
케이스 2	Failed	2.227 s
케이스 3	Failed	2.808 s
케이스 4	Failed	2.119 s
케이스 5	Failed	2.417 s
케이스 6	Failed	2.43 s

00:03.2 ✓ 채점하기

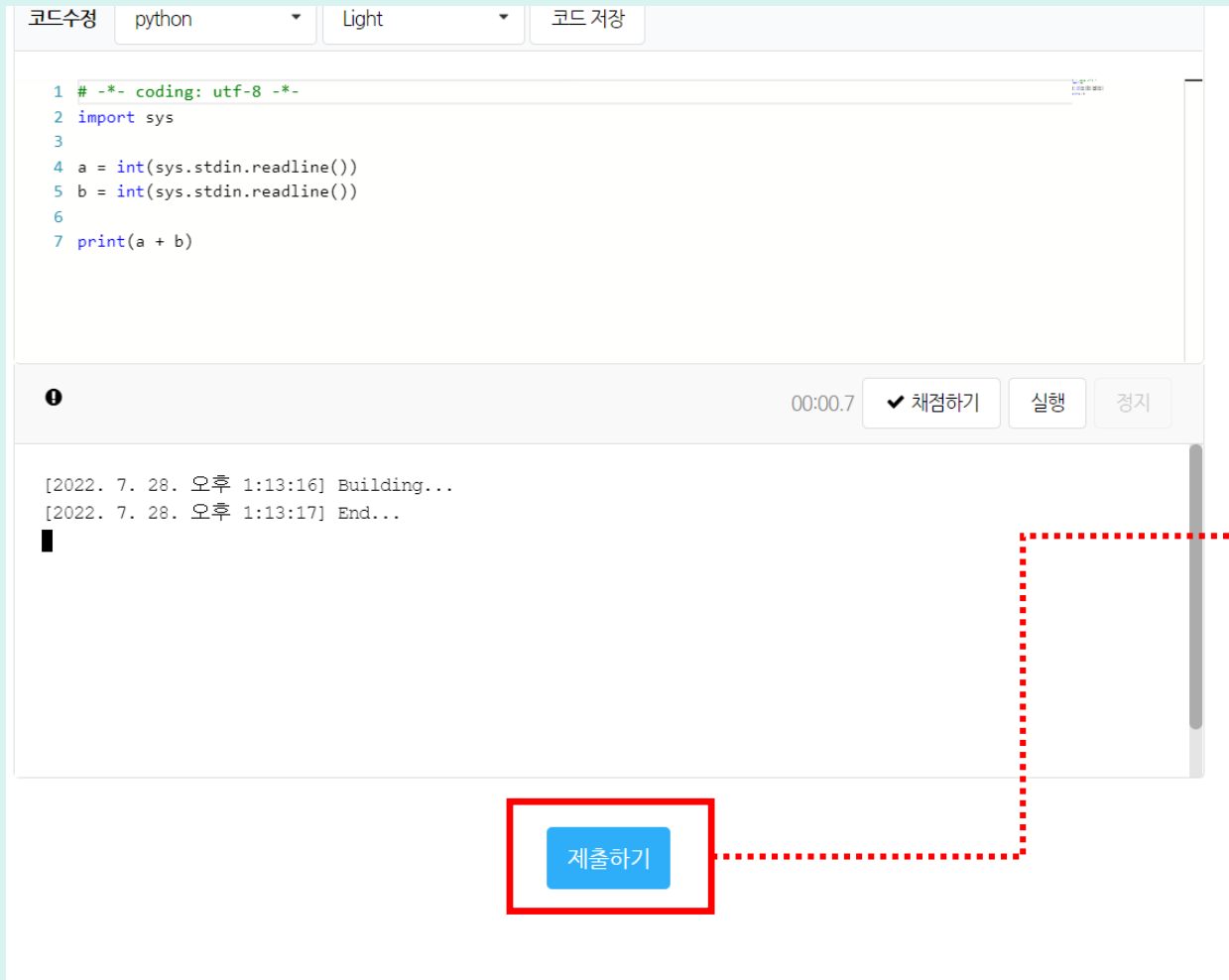
닫기

'채점하기' 버튼을 클릭하면, 총 7개 테스트 케이스에 대한 정답이 채점되며, 결과를 바로 확인 가능
※ 1개의 케이스라도 Failed가 나오면 오답 처리

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

| 코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

○ 문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개



'채점하기'가 완료되면, 제출 여부를 선택할 수 있는
'제출하기' 버튼이 활성화 (클릭 시, 제출 완료)

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개

문제 2638

제출 결과

문제 랭킹

통계

←

→

≡ 전체 목록

제출 : 1명

|

정답 : 0명

|

맞힌 사람 : 0명

|

정답률 : 0%

번호	닉네임	결과	언어	코드길이	제출한 시간
1	<div>k</div> kttest01	✕ 틀렸습니다.	python	230B	12초전



제출하기 완료 시, 문제 상단 탭에 제출결과, 문제랭킹 및 통계를 확인할 수 있도록 활성화

[제출 결과]
개인별 제출 현황 및 결과, 코드길이 등 확인 가능

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

| 코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

○ 문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개

문제 2638	제출 결과	문제 랭킹	통계	←	→	≡ 전체 목록
등수	닉네임	언어	실행속도	코드길이		
	 kttest01	python	2,349 MS	476 B		

[문제 랭킹]

각 문제별로 에이블러 개인별 랭킹 확인 가능

(별첨) 코딩 마스터스 매뉴얼

| 코딩 마스터스 문제풀이 상세화면

○ 문제 풀이 화면 주요 버튼 및 UI 소개

문제 2638

제출 결과

문제 랭킹

통계

←

→

≡ 전체 목록

제출(횟수)	4	제출한 사람 (명)	1
맞은 사람 (명)	1		
평균 시도	4	정답 비율 (%)	25
맞았습니다	1	틀렸습니다.	3

* 정답 비율 : (맞았습니다 / 제출(횟수)) * 100

[통계]

각 문제별로 제출횟수, 정답 비율 등 통계 확인 가능

코딩 마스터스 전체 랭킹 확인하기

- 코딩 마스터스

문제 랭킹 ▼

전체 랭킹

품 문제 수 ▼

전체 