



กลุ่มที่: 2 รหัสนักศึกษา: 63010492 นางสาว นภสร ชาลานุมาศ พลอย วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

Chapter : 4 - item : 3 - code with queue รับ string มาเข้าคิวหา secret code โดยรับ input คือ code เป็น string ยาว hnt คือด้วนรถของรหัสที่ถูกต้อง **ผ่าไป** สะเล่ ของ "ก็ มีค่า = 102 สะเล่ ของ "ก็ มีค่า = 103 สะเล่ ของ "ก็ มีค่า = 105 สะเล่ ของ "ก็ มีค่า = 106 ot full mark !!! Last submission :



กลุ่มที่: 2 รหัสนักศึกษา: 63010492 นางสาว นภสร ชาลานุมาศ พลอย วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

Chapter : 4 - item : 4 - เดาใจไว้แล้วว่าเธอรักฉัน แบบที่ฉันรัก

คะแบบ : 2 / 2

สมมหิว่านักศึกษาแอบขอบกนาหนึ่งอยู่ โดยที่นักศึกษาและคนานั้นจะมีกิจกรรมและสถานที่ที่ไปแคกค่างกันในแต่ละรัน ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมที่จะหาว่าสิ่งที่นักศึกษาและคนานั้นทำในแต่ละวันจะทำให้ได้คบกันหรือไม่ <u>โดยใช้ Queue</u>

กิจกรรม สถานที่
0 − กินจ้าว(Em) 0 − ร้านอาหาร(Ren.)
1 = เล่นเกม(Game) 1 − ท้องเรือน(Class)R.)
2 − ท้าใจทีย์ datastruc(Learm) 2 − ท้างสริงหลืนทั่า(SuperM.)
3 = ดูหนัง(Movie) 3 = บ้าน(Home)

โดยการรับ Input จะประกอบด้วย

กิจกรรม:สถานที่(ของนักศึกษาและของคนๆนั้น) โดยในแต่ละวันจะคั่นด้วยเครื่องหมาย ,

เช่น วันที่ 1 นักศึกษาไปกินจ้าวที่ร้านอาหาร และ คนๆนั้นไปน้ำทำโจทย์ dascarac ที่ร้านอาหาร วันที่ 2 นักศึกษาไปแล่นเกมที่บ้าน และ คนๆนั้นไปคูกนังที่ห้างสรรพสินค้า จะได้ร่า ๑๐ 2-๐.13 3-2

มีการคิดคะแนนดังนี้

- กิจกรรมเคียวกันแต่คนละสถานที่ +1
- สถานที่เคียวกันแต่ทำกิจกรรมต่างกัน +2
- กิจกรรมเดียวกันและสถานที่เดียวกัน +4
- ไม่เหมือนกันเลย

หากมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 7 จะถือว่าได้คบกัน แต่ถ้าคะแนนน้อยกว่า 7 แต่มากกว่า 0 เป็นคนคุย น้อยกว่านั้นถือว่าเป็นได้แค่เพื่อน



กลุ่มที : 2 รหัสนักศึกษา : 63010492 นางสาว นภสร ชาลานุมาศ พลอย วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

มีการคิดคะแนนดังนี้

- กิจกรรมเคียวกันแต่คนละสถานที่ +เ
- สถานที่เคียวกันแต่ทำกิจกรรมต่างกัน +2
- กิจกรรมเดียวกันและสถานที่เดียวกัน +4
- ไม่เหมือนกันเลย

หากมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 7 จะถือว่าได้คบกัน แต่ถ้ำคะแนนน้อยกว่า 7 แต่มากกว่า 0 เป็นคนคุย น้อยกว่านั้นถือว่าเป็นได้แค่เพื่อน

โดยในแต่ละขั้นตอนให้แสดงผลดังตัวอย่าง

You have got full mark !!

Last submission:





กลุ่มที่ : 2 รหัสนักศึกษา : 63010492 นางสาว นคสร ชาลานนาศ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

Chapter: 4 - item: 5 - Color Crush 2

คะแบบ : 2 / 2

sh คืออะไร : Color Crush จะเป็นเกมที่นำสีมาเรียงต่อกัน โดยสีจะหายไปก็ต่อเมื่อมีการเรียงสีเหมือนกันครบ 3 อัน เช่น ABBBA -> AA เนื่องจาก B เรียงติดกัน 3 ตัวทำให้ระเบิดหาย ใบโดยที่สิ่งเมีทั้งหมด 26 สี และจะถูกแทนด่วย A−Z ถ่าหากมีการเรียงกันแบบ ABBAA → Empty เบื่องจาก ถ้าหาก B ระเบิด A(BBB)AA → AAA จะเห็นว่า A ก็เรียงกันอีก 3 ด้วทำให้เกิดการ ระเบิดขึ้นอีกครั้งหนึ่ง และถ้าหากมีการเรียงกันแบบ AAAA → A เนื่องจากมีการเรียงกัน 3 ตัว (AAA)A ทำให้เหลือ A 1 ตัว

เดิมได้ถ้าหาก ระเบิดนั้นเป็นสีเดียวกัน แต่ถ้าเป็นดนละสีก็จะทำให้ไม่เกิดการระเบิดขึ้น) โดยระเบิดอาจจะเกิดการระเบิดข้อนๆกันเรื่อยๆได้จะเป็น Empty เช่น ถ้าหากฝั่งปกติมีระเบิดเรียงแบบนี้ AAAAA และผึ้งโลกกระจกมีระเบิดแบบนี้ AAA ถ้าหากศังปกติระเบิดธรรมดา 1 ที่จะเหลือแต่ AA แต่ถ้าหากศังโลกกระจกมาชัดขวาง จะกลายเป็น AA(A)AAA ก็จะเกิดระเบิด 2 ที่ทำให้ระเบิดผึ้งปกติเป็น Empty

อ<mark>ธิบายรูปแบบ Input ของ Test_Case_1</mark> เล็งปกติจะรำระเบิดเรียงดังนี้ -> AAABBBCDEE ผังโลกกระจาจจะมีระเบิดเรียงดังนี้ -> HHH โดยตั้งโลกกระจาจจะมีระเบิด H ที่เป็น ITEM สำหรับชัดขวาง 1 ลูกไว้สำหรับชัดขวางการระเบิดที่จะเกิดขึ้นกับผึ้งปกติได้ ต่อมาผึ้งปกติจะเกิดการระเบิดของ A และ B ตามลำดับ โดยผึ้งโลกกระจาจจะปาระเบิด H ไปขัดขวางการระเบิดของระเบิด A เพราะระเบิด A เกิดการระเบิดก่อนระเบิด B โดยการขัดระเบิดพันจะเป็นการขัดระหว่างลูกที่ 2 กับลูกที่ 3 เพื่อให้เห็นภาพ -> AAABBBCDEE -> AA(H)ABBBCDEE -> AA(H)ACDEE ลำดับจะเป็นดังนี้ และผึ้งปกติ เกิดการระเบิด 1 ครั้ง ส่วนฝั่งโลกกระจกก็เกิดการระเบิดอีก 1 ครั้ง

ลธินายรูปแบบ Input พลง Test_Case_3 : ถึงปกติจะมีระเบิดเรียงดังนี้ → AAABBCODDEE ถึงโลกกระจากจะมีระเบิดเรียงดังนี้ → BBBTENETAAA โดยถึงโลกกระจากจะมีระเบิด A และ B ที่เป็น ITEM สำหรับชัดชวาง 2 ถูกตามลำคับไว้สำหรับปิดงกันการระเบิดที่จะเกิดขึ้นกับถึงปกติโด่ ต่อมาถึงปกติจะเกิดการระเบิดของ AB และ D ตามลำคับ โดยถึงโลกกระจากจะปาระเบิด A ไปขัดขวางการ ระเบิดของระเบิด A เพราะระเบิด A เกิดการระเบิดก่อนระเบิด B โดยการซีดระเบิดเน็นจะเป็นการซัดระหว่างลูกที่ 2 กันลูกที่ 2 กันลูกที่ 3 กันได้เห็นภาพ → AAABBCODDEE → AA(A)ABBGCODDEE → AA(A)ABBGCODDEE → AAABBCODDEE → ABCODDEE ผลมากิดการระเบิดของ เพื่อเล็ก 1 ครึ่ง ABCODDEE → ABCEE ซึ่งถึงโลกกระจากไม่สามารถขัดขวางได้เพราะ ITEM สำหรับขัดขวางหมดแล้ว และสิ่งปกติเกิดการระเบิดทั้งหมด 3 ครึ่ง ซึ่ง 2 ครึ่งเกิดจากการที่สั่งโลกกระจากไสรามารถขัดขวางได้เพราะ ITEM สำหรับขัดขวางหมดแล้ว และสิ่งปกติเกิดการระเบิดทั้งหมด 3 ครึ่ง ซึ่ง 2 ครึ่งเกิดจากการที่สั่งโลกกระจากไสรามารถเล็กระเบิดสั เดียวกันมาซึ่งถือว่าเป็นการขัดขวางที่ผิดหและเกิดการระเบิดเองอีก 1 ครั้ง ส่วนฝั่งโลกกระจกก็เกิดการระเบิดอีก 2 ครั้ง

อธิบายรูปแบบ Output : แบ่งออกเป็น 2 ผึ้งคือผึ้งปกติกับผึ้งโลกกระวก โดยบรรทัดแรกจะเป็นจำนวนระเบิดที่เหลืออยู่ เขราทัดที่สองจะเป็นระเบิดที่เหลืออยู่แต่ถ้าหากไม่มีระเบิดเหลืออยู่เลยให้แสดง "Empty" บรรพัดที่สามละเป็นจำนวนที่เกิดระเบิดขึ้น บรรพัดที่สิ้จะมีเฉพาะผึ้งปกติถ้าหากเกิดเหตุการณ์ที่ ITEM ของผึ้งโลกกระจกมาขัดขวาง แต่ระเบิดนั้นดันเป็นลูกเดียวกับที่จะเกิดการระเบิด ส่วนทีม สีน้ำเงินจะเหมือนกับทีมสีแดงแต่บรรทัดที่ 2 กับ 3 และขื้อทีม จะเป็นแบบ inverse



กลุ่มที่ : 2 รหัสนักศึกษา : 63010492 บางสาว บอสร ชาลาบบาศ พลอย วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

อธิบาย Case 10:

ฝั่งซ้าย = DDDFFFGGG

ทำเร็งขวากอนโดยการ inverse ABBBAACCC → CCCAABBBA จะได้ระเบิดมา 3 ลูกคือ C B A ตามลำดับจากนั้นเก็บลง Queue ต่อมาดูที่ผึ้งข้าย DDD จะเกิดการระเบิดเราจะนำ C ไปชัด | ต่อมา F จะระเบิดเราจะนำ B มาขัด I ต่อมา G จะระเบิดเราจะนำ A มาขัด สดท้ายจะกลายเป็น DDCDFFBFGGAG

Last submission:



```
2 " กลุ่มที่ : 21010002
3 " 63010492 นกสร บาลามุมาศ
4 "chapter : 4 item : 5 ครั้งที่ : 0001
5 " Assigned : Thursday 2nd of September 2021 11:38:11 AM --> Submission : Friday 17th of September 2021 09:06:51 PM
    * Elapsed time : 22168 minutes.

* filename : _4_5.py
9 class Oueue :
          def __init__(self) -> None:
    self.data = []
        def is_empty(self):
    return len(self.data) == 0
```