

# 1 지금 가입하면 무신사 스탠다드 페이크삭스가 1,000원

1463번 (/problem/1463) 제출 (/submit/1463) 맞은 사람 (/problem/status/1463) 숏코딩 (/short/status/1463) 풀이 (/problem/solutions/1463)

풀이 작성 (/problem/solution/write/1463) 풀이 요청 재채점/수정 (/problem/history/1463) 채점 현황 (/status?from\_problem=1&problem\_id=1463)

내 소스 (/status?from\_mine=1&problem\_id=1463&user\_id=purang2) 강의 ▼ 질문 검색 (/board/search/all/problem/1463)

## 1로 만들기

## 언어

Java

## 소스 코드 공개

- 공개
- 비공개
- ◉ 맞았을 때만 공개

#### 소스 코드

```
1 #include<stdio.h>
2 int main(void){
4 /*9번째 줄에 이번 문제에 필요한 변수를 설정했어요
5 VAL값은 입력 받기위한 값이구요
6 I와 J는 FOR-문(반복문이에요)을 사용하기 위해 필요해요
7 SUM값은 문제를 풀기위한 알고리즘에 사용되는 값이에요
8 */
9 int val1, val2, i, j, sum1, sum2;
10 /*
11 PRINTF 함수는 가장 자주쓰는 출력 함수에요 HELLO WORLD!라는 글을 출력하고 싶으시면
12 printf("hello world")하시고 세미콜론(;)만 붙여주시면 동작해요
14 SCANF 함수는 반대로 사용자가 입력을 주는 입력 함수에요
15 아래 경우에는
16 임의의 두 VAL 값이 AMICABLE 관계인지를 판별하는 프로그램을 짜는 게 문제라서
17 VAL 값을 입력으로 받기위해 SCANF 함수를 사용했어요.
18 함수 문법(영어에서의 문법 외우시는것과 똑같다고 보시면 돼요)은 구글에 치시면 바로 나와요
19 혹시 비주얼 스튜디오 버전이 2017 이시면 SCANF에 _S를 안붙이면 오류가 나서 제 경우에는 _S까지 붙였어요
21 printf("Sample run: \n");
23 printf("First number: \n");
24 scanf_s("%d",&val1);
25
26 printf("Second number: \n");
27 scanf_s("%d",&val2);
28
29
30 /*
31 여기 아래부터는 문제를 해결하는 알고리즘이에요
32 알고리즘은 수학 문제를 푸실 때 풀이 과정을 코딩하신 거라고 보시면 될 것 같애요.
34 알고리즘을 설명하기전에 먼저 문제를 읽어보고 오시겠어요?
35 간략하게 설명하자면 두 정수를 입력 받았을 때,
36 VAL1의 VAL1 미만 모든 약수의 합이 VAL2의 값과 같음과 동시에,
37 VAL2의 VAL2 미만 모든 약수의 합이 VAL1과 같을 때 ,
38 AMICABLE임을 알려주는(출력해주는 = PRINTF 써야겠죠) 프로그램을 짜시는 문제에요.
```

```
2019.3.6.
                                               1463번 제출
   39
  40 */
  41 /*
   42 알고리즘을 설명드리면(62~75번째 줄)
  43 SUM1과 SUM2를 0으로 두시고
  44 두번의 for문(반복문) 반복을 통해 반복이 끝났을 때
  45 sum 값은 최종적으로 우리가 필요한 약수의 합이 나오게 만든거에요
   46 (SUM1은 VAL1의 약수합, SUM2는 VAL2의 약수합)
  48 FOR문을 설명 드리면 FOR( 시작문 ; 종료문 ; 진행문 ){내용}
   49 이렇게 반복문의 여러조건을 한줄에 끝낼수 있는 간단한 반복문이에요. 간단하니깐 가장 많이 쓰여요.
   51 제가 구현한 FOR문을 해석하면 i가 1부터 val1까지 하나씩 더해가면서 반복한다는 말이에요.
   52
   53 for문 속 if문이 낯설 거에요.
   54 if문은 소괄호 속 조건이 참일때 중괄호 내용을 수행하는 조건문이에요.
   55 그래고 += 연산기호가 보이죠? 구글에 검색해 보시면 알 수 있겠지만
   56 sum+=i; 는,
   57 sum1에 i를 더한다는 말을 간단하게 표현한 기호에요
   59 여기까지 다 끝나면 입력값 VAL과 약수합SUM이 같은지만 체크해주면 끝나겠죠?
   60 98번째 줄로 넘어가면 돼요
   61 */
   62 sum1=0;
   63 sum2=0;
   65 for(i=1; i<= val1 ; i++){
   66 if(val1%i==0) {
   67 sum1 +=i;
   68 }
   69 }
   70
   71 for(j=1; j<= val2; j++){
   72 if(val2%j==0){
   73 \text{ sum2 } += \text{j};
   74 }
   75 }
   76 /*
   77 아래 if문은 최종적으로 두 값이 amicable인지 판별하고 맞으면 amicable을 출력하는 조건문과 출력문이에요
   79 ==과 &&를 두번 쓴 이유는 한번 쓰면 연산의 의미이지만 두번 쓰면 의미가 조금 바뀌기 때문이에요
   80 =를 한번 쓰면 대입의 의미에요(a=1는 a에 1을 대입한다는 말이에요)
   81 ==를 두번 쓰면 뭘까요 ? 비교의 의미에요 두 값이 같으면 참(1)을 출력하고 다르면 거짓을(0) 출력해요
   82 if(a==b)라는 조건에서 볼 수 있어요
  83 (a가 b일때 실행한다 가 되어야지 =를 한번쓰셔서 a에 b를 대입하면 if문 오류나요)
  85 &는 and 연산이에요 (정확히 설명을 못하겠어요 구글에 쳐보시는게 빠를거에요)
   86 &&를 두번 쓰면 집합에서 교집합의 의미에요
   87 즉 아래 if문을 해석하면 sum1이 val2와 '같으면서 동시에'(이게 &&에요) sum2가 val1과 같을 때
   88 if 중괄호 내부를 실행한다 (PRINTF 한다 -> 출력한다)
   89 이거에요
   91 else는 if의 짝이라고 보시면 돼요.
   92 if문 괄호조건이 참이 아닐 때 else 조건을 실행한다는 말이에요
   94 이렇게 하시면 프로그램이 잘 돌아가는 코드가 돼요
  95 모르시겠는거는 따로 카톡해주세요 ㅋㅋ
  96
  97 */
   98 if(sum1==val2 && sum2 == val1) {
   99 printf("amicable!");
```

100 }

```
101
102 else printf("not amicable ");
103
104 return 0;
105 }
```

제출

## Instant Grammar Checker

Makes sure everything you type is easy to read and mistake-free. Try now! Grammarly

## Baekjoon Online Judge

```
소개 (/about)
```

뉴스 (/news)

생중계 (/live)

설문조사 (/poll)

블로그 (/blog)

라이센스 (/license)

캘린더 (/calendar)

Slack (/slack) 기부하기 (/donate)

기능 추가 요청 (https://github.com/Startlink/BOJ-Feature-Request)

스페셜 저지 제작 프로젝트 (https://github.com/Startlink/BOJ-spj)

### 채점 현황

채점 현황 (/status)

## 문제

문제 (/problemset)

단계별로 풀어보기 (/step)

알고리즘 분류 (/problem/tags)

새로 추가된 문제 (/newproblems)

새로 추가된 영어 문제 (/newproblems/english)

새로 추가된 문제 풀이 (/recent/problem/solutions)

문제 순위 (/problem/ranking)

최근 제출된 문제 (/problem/recent/submit)

최근 풀린 문제 (/problem/recent/accepted)

재채점 및 문제 수정 (/change)

## 유저 대회 / 고등학교 대회

FunctionCup (/category/353) kriiicon (/category/319) 구데기컵 (/category/420) 꼬마컵 (/category/358) 네블컵 (/category/421) 소프트콘 (/category/413) 웰노운컵 (/category/416) HYEA Cup (/category/detail/1743) 경기과학고등학교 (/category/364) 대구과학고등학교 (/category/417) 부산일과학고 (/category/429) 서울과학고등학교 (/category/435) 선린인터넷고등학교 (/category/394)

## 출처

ACM-ICPC (/category/1)

ACM-ICPC Korea Regional (/category/211)

Olympiad (/category/2)

한국정보올림피아드 (/category/55)

한국정보올림피아드시.도지역본선 (/category/57)

전국 대학생 프로그래밍 대회 동아리 연합 (/category/318)

대학교 대회 (/category/5)

카카오 코드 페스티벌 (/category/428)

Coder's High (/category/215)

## 대학교 대회

KAIST (/category/320) POSTECH (/category/426) 고려대학교 (/category/341) 광주과학기술원 (/category/434) 국민대학교 (/category/361) 서강대학교 (/category/83) 서울대학교 (/category/354) 숭실대학교 (/category/352) 아주대학교 (/category/408) 연세대학교 (/category/334) 인하대학교 (/category/336) 전북대학교 (/category/347) 중앙대학교 (/category/400) 충남대학교 (/category/402) 한양대 ERICA (/category/418) 홍익대학교 (/category/363) 경인지역 6개대학 연합 프로그래밍 경시대회 (/category/409)

## 도움말

채점 도움말 및 채점 환경 (/help/judge)

2019. 3. 6. 1463번 제출

문제 스타일 안내 (/help/problem) 컴파일 또는 실행 옵션, 컴파일러 버전, 언어 도움말 (/help/language) 대회 개최 안내 (/help/contest) 강의 안내 (/help/lecture)





© 2019 All Rights Reserved. 주식회사 스타트링크 (https://startlink.io) | 서비스 약관 (/terms) | 개인정보 보호 (/privacy) | 결제 이용 약관 (/terms/payment) | 도움말 (https://boj.startlink.help/hc/ko) | 광고 문의 (https://startl.ink/2pmlJaY) | 업데이트 노트 (https://github.com/Startlink/update-note/blob/master/boj.md) | 이슈 (https://github.com/Startlink/update-note/blob/master/boj-issues.md) | TODO (https://github.com/Startlink/update-note/blob/master/boj-todo.md)

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 (mailto:contacts@startlink.io)

통신판매신고번호: 제 2017-서울서초-2193 호

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