

강의

코딩 테스트 준비 - 문제

최백준

코딩 테스트에 주로 나오는 4개의 알고리즘 위주로 강의가 구성되어 있습니다.

- 시뮬레이션과 구현
- 브루트 포스
- 그래프와 BFS
- 다이나믹 프로그래밍

강의는 총 3개로 이루어져 있습니다.

- 코딩 테스트 준비 - 기초: 브루트 포스, 그래프와 BFS, 다이나믹 프로그래밍에 대한 기본 이론 설명과 기초 문제들을 풀어봅니다.
- 코딩 테스트 준비 - 연습: 기초에서 설명한 알고리즘의 연습 문제를 풀어봅니다.
- 코딩 테스트 준비 - 문제: 다양한 문제 풀이를 통해서 위의 4개 알고리즘을 연습해봅니다.

강의에 사용하는 언어는 C++, Java, Python3이며, 강의에서 이 3가지 언어에 대해서 모두 설명합니다. 슬라이드에는 C++, Java, Python3 코드가 모두 첨부되어 있습니다.

이 강의는 다음과 같이 구성되어 있습니다.

1. 브루트 포스

브루트 포스 Part 1

- 16968번 - 차량 번호판 1 (<https://www.acmicpc.net/problem/16968>)
- 16917번 - 양념 반 후라이드 반 (<https://www.acmicpc.net/problem/16917>)
- 16922번 - 로마 숫자 만들기 (<https://www.acmicpc.net/problem/16922>)
- 16924번 - 십자가 찾기 (<https://www.acmicpc.net/problem/16924>)
- 16936번 - 나3곱2 (<https://www.acmicpc.net/problem/16936>)
- 16937번 - 두 스티커 (<https://www.acmicpc.net/problem/16937>)
- 16938번 - 캠프 준비 (<https://www.acmicpc.net/problem/16938>)



- 16943번 - 숫자 재배치 (<https://www.acmicpc.net/problem/16943>)
- 16637번 - 괄호 추가하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/16637>)
- 15683번 - 감시 (<https://www.acmicpc.net/problem/15683>)
- 17088번 - 등차수열 변환 (<https://www.acmicpc.net/problem/17088>)
- 15686번 - 치킨 배달 (<https://www.acmicpc.net/problem/15686>)
- 2210번 - 숫자판 점프 (<https://www.acmicpc.net/problem/2210>)
- 2422번 - 한윤정이 이탈리아에 가서 아이스크림을 사먹는데 (<https://www.acmicpc.net/problem/2422>)
- 17089번 - 세 친구 (<https://www.acmicpc.net/problem/17089>)
- 17406번 - 배열 돌리기 4 (<https://www.acmicpc.net/problem/17406>)
- 17135번 - 캐슬 디펜스 (<https://www.acmicpc.net/problem/17135>)
- 17281번 - 🏓 (<https://www.acmicpc.net/problem/17281>)

브루트 포스 Part 2

- 17779번 - 게리맨더링 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/17779>)
- 17070번 - 파이프 옮기기 1 (<https://www.acmicpc.net/problem/17070>)
- 17069번 - 파이프 옮기기 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/17069>)
- 16638번 - 괄호 추가하기 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/16638>)
- 17085번 - 십자가 2개 놓기 (<https://www.acmicpc.net/problem/17085>)
- 17825번 - 주사위 윷놀이 (<https://www.acmicpc.net/problem/17825>)
- 16987번 - 계란으로 계란치기 (<https://www.acmicpc.net/problem/16987>)
- 16988번 - Baaaaaaaaaduk2 (Easy) (<https://www.acmicpc.net/problem/16988>)
- 15684번 - 사다리 조작 (<https://www.acmicpc.net/problem/15684>)
- 16945번 - 매직 스퀘어로 변경하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/16945>)
- 16953번 - A → B (<https://www.acmicpc.net/problem/16953>)
- 17136번 - 색종이 붙이기 (<https://www.acmicpc.net/problem/17136>)
- 17471번 - 게리맨더링 (<https://www.acmicpc.net/problem/17471>)

브루트 포스 Part 3

- 16985번 - Maaaaaaaaaze (<https://www.acmicpc.net/problem/16985>)
- 17090번 - 미로 탈출하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/17090>)
- 12931번 - 두 배 더하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/12931>)
- 16958번 - 텔레포트 (<https://www.acmicpc.net/problem/16958>)
- 12908번 - 텔레포트 3 (<https://www.acmicpc.net/problem/12908>)
- 16957번 - 체스판 위의 공 (<https://www.acmicpc.net/problem/16957>)
- 16971번 - 배열 B의 값 (<https://www.acmicpc.net/problem/16971>)
- 17472번 - 다리 만들기 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/17472>)
- 14056번 - K번째 좋은 문자열 (<https://www.acmicpc.net/problem/14056>)

그래프와 BFS

그래프 알고리즘

- 2252번 - 줄 세우기 (<https://www.acmicpc.net/problem/2252>)
- 2056번 - 작업 (<https://www.acmicpc.net/problem/2056>)
- 14263번 - 카드 놓기 (<https://www.acmicpc.net/problem/14263>)

BES 알고리즘 code.plus+ (/main)

- 8111번 - 0과 1 (<https://www.acmicpc.net/problem/8111>)
- 17071번 - 숨바꼭질 5 (<https://www.acmicpc.net/problem/17071>)
- 16973번 - 직사각형 탈출 (<https://www.acmicpc.net/problem/16973>)
- 1175번 - 배달 (<https://www.acmicpc.net/problem/1175>)
- 16959번 - 체스판 여행 1 (<https://www.acmicpc.net/problem/16959>)
- 16952번 - 체스판 여행 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/16952>)
- 12851번 - 숨바꼭질 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/12851>)
- 9328번 - 열쇠 (<https://www.acmicpc.net/problem/9328>)
- 16920번 - 확장 게임 (<https://www.acmicpc.net/problem/16920>)
- 15653번 - 구슬 탈출 4 (<https://www.acmicpc.net/problem/15653>)
- 15558번 - 점프 게임 (<https://www.acmicpc.net/problem/15558>)
- 1385번 - 벌집 (<https://www.acmicpc.net/problem/1385>)

다이나믹 프로그래밍

- 1695번 - 팰린드롬 만들기 (<https://www.acmicpc.net/problem/1695>)
- 11049번 - 행렬 곱셈 순서 (<https://www.acmicpc.net/problem/11049>)
- 12969번 - ABC (<https://www.acmicpc.net/problem/12969>)
- 14238번 - 출근 기록 (<https://www.acmicpc.net/problem/14238>)
- 12026번 - BOJ 거리 (<https://www.acmicpc.net/problem/12026>)
- 12996번 - Acka (<https://www.acmicpc.net/problem/12996>)
- 2281번 - 데스노트 (<https://www.acmicpc.net/problem/2281>)
- 3012번 - 올바른 괄호 문자열 (<https://www.acmicpc.net/problem/3012>)
- 2616번 - 소형기관차 (<https://www.acmicpc.net/problem/2616>)
- 1413번 - 박스 안의 열쇠 (<https://www.acmicpc.net/problem/1413>)
- 10564번 - 팔굽혀펴기 (<https://www.acmicpc.net/problem/10564>)
- 1970번 - 건배 (<https://www.acmicpc.net/problem/1970>)
- 2163번 - 초콜릿 자르기 (<https://www.acmicpc.net/problem/2163>)
- 12872번 - 플레이리스트 (<https://www.acmicpc.net/problem/12872>)

4. 시뮬레이션과 구현

- 1913번 - 달팽이 (<https://www.acmicpc.net/problem/1913>)
- 1952번 - 달팽이2 (<https://www.acmicpc.net/problem/1952>)
- 1959번 - 달팽이3 (<https://www.acmicpc.net/problem/1959>)
- 4577번 - 소코반 (<https://www.acmicpc.net/problem/4577>)
- 2064번 - IP 주소 (<https://www.acmicpc.net/problem/2064>)
- 3107번 - IPv6 (<https://www.acmicpc.net/problem/3107>)
- 2571번 - 색종이 - 3 (<https://www.acmicpc.net/problem/2571>)
- 1089번 - 스타트링크 타워 (<https://www.acmicpc.net/problem/1089>)
- 20056번 - 마법사 상어와 파이어볼 (<https://www.acmicpc.net/problem/20056>)
- 20057번 - 마법사 상어와 토네이도 (<https://www.acmicpc.net/problem/20057>)
- 20058번 - 마법사 상어와 파이어스톤 (<https://www.acmicpc.net/problem/20058>)
- 5373번 - 큐빙 (<https://www.acmicpc.net/problem/5373>)

c{}de.plus+ 01 브루트 포스 PART 1 (/main)

차량 번호판 1 - 십자가 찾기

00:21:06

나3곱2 - 숫자 재배치

00:16:58

괄호 추가하기, 감시

00:18:50

등차수열 변환 - 숫자판 점프

00:16:11

세 친구 - 

00:32:53

02 브루트 포스 PART 2

게리맨더링 2 - 파이프 옮기기

00:14:57

괄호 추가하기 2

00:05:44

십자가 2개 놓기 - 계란으로 계란치기

00:26:33

Baaaaaaaaaduk2 (Easy) - 매직 스퀘어로 변경하기

00:19:41

A → B - 게리맨더링

00:13:59

03 브루트 포스 PART 3

Maaaaaaaaaze - 두 배 더하기

00:19:44

텔레포트 - 텔레포트 3

00:14:47

체스판 위의 공 - 배열 B의 값

00:18:23

다리 만들기 2 - K번째 좋은 문자열

00:24:41

DAG

00:19:15

카드 놓기

00:05:32

05 BFS 알고리즘

0과 1 - 숨바꼭질 5

00:16:02

직사각형 탈출

00:15:49

배달 - 체스판 여행 2

00:13:41

숨바꼭질 2 - 확장 게임

00:20:16

구슬 탈출 4 - 벌집

00:20:03

06 다이나믹 프로그래밍

팰린드롬 만들기 - 행렬 곱셈 순서

00:13:37

ABC - 출근 기록

00:22:21

BOJ 거리 - Acka

00:06:47

데스노트 - 초콜릿 자르기

00:29:20

플레이리스트

00:09:13

07 시뮬레이션과 구현

code.plus+

날뽕이 - 날뽕이3

(/main)

00:13:38

소코반 - IPv6

00:22:26

색종이 - 3 - 스타트링크 타워

00:16:19

마법사 상어와 파이어볼 - 큐빙

00:27:42











코딩 테스트 준비 - 문제

🎤 강사:	최백준
📅 수강일:	결제일로부터 45일
₩ 가격:	66,000원
₩ 할인가:	66,000원
● 난이도:	기초
🌐 사용 언어	C++, Java, Python
📖 교재:	()
🕒 총시간:	8시간 56분 28초

[+ 수강 신청 \(/user/login?next=%2Fcourse%2F53\)](/user/login?next=%2Fcourse%2F53)

참고자료

- 📄 1-1a - 브루트 포스 Part 1.pdf
- 📄 1-1s - 브루트 포스 Part 1.pdf
- 📄 1-1 - 브루트 포스 Part 1.pdf
- 📄 1-2 - 브루트 포스 Part 2.pdf
- 📄 1-2a - 브루트 포스 Part 2.pdf
- 📄 1-2s - 브루트 포스 Part 2.pdf
- 📄 1-3 - 브루트 포스 Part 3.pdf
- 📄 1-3a - 브루트 포스 Part 3.pdf

 (/main) 2-1 - 그래프 알고리즘.pdf 2-1a - 그래프 알고리즘.pdf 2-1s - 그래프 알고리즘.pdf 2-2 - BFS 알고리즘.pdf 2-2a - BFS 알고리즘.pdf 2-2s - BFS 알고리즘.pdf 3 - 다이나믹 프로그래밍.pdf 3a - 다이나믹 프로그래밍.pdf 3s - 다이나믹 프로그래밍.pdf 4 - 시뮬레이션과 구현.pdf 4a - 시뮬레이션과 구현.pdf 4s - 시뮬레이션과 구현.pdf

사업자 등록 번호: 541-88-00682

회사 이름: 주식회사 스타트링크

전화번호: 02-521-0487 (이메일로 연락 주세요)

대표자명: 최백준

주소: 서울시 서초구 서초대로74길 29 서초파라곤 4층 412호

통신판매신고번호: 제 2017-서울서초-2193 호

환불 문의/탈퇴 문의/기타 문의: codeplus@startlink.io (<mailto:codeplus@startlink.io>) (환불규정 안내) (/help/refund)

이용 약관 (/terms#access) 및 개인 정보 보호 (/terms#private)