



강의

알고리즘 기초 1/2

최백준

전체 강의 구성은 <https://code.plus/notice/16> (<https://code.plus/notice/16>) 를 참고해주세요.

개요

프로그래밍 언어 (C++, Java)를 할 줄 알고, 기초 알고리즘을 배우는 강의입니다.

100 - 알고리즘 시작

먼저, **알고리즘이 무엇인지, 어떻게 공부하는 것이 좋은지** 알아봅니다. 그 다음으로 알고리즘의 효율성을 측정하는 방법 중 하나인 **시간 복잡도**에 대해서 배워봅니다.

200 - 자료구조 1

스택 (Stack)에 대해서 집중적으로 배워봅니다. 스택을 사용하는 문제를 이용해 **스택의 어떤 성질**을 이용해서 문제를 해결할 수 있는지 알아봅니다. 큐(Queue)와 덱(Deque)은 이 챕터에서 소개만 합니다. 두 자료구조는 그래프와 BFS 챕터에서 집중적으로 다루게 됩니다.

300 - 수학 1

문제를 푸는데 필요한 기본적인 수학 내용을 알아봅니다. **나머지 연산, 최대 공약수, 소수**에 대해서 알아봅니다.

400 - 다이나믹 프로그래밍 1

다이나믹 프로그래밍이 무엇인지, 난이도가 가장 낮은 문제들을 이용해 다이나믹 프로그래밍을 이해해 봅니다.

포함되어 있는 문제

200 - 자료구조 1

- 스택 (<https://www.acmicpc.net/problem/10828>)
- 단어 뒤집기 (<https://www.acmicpc.net/problem/9093>)
- 괄호 (<https://www.acmicpc.net/problem/9012>)
- 스택 수열 (<https://www.acmicpc.net/problem/1874>)
- 에디터 (<https://www.acmicpc.net/problem/1406>)
- 큐 (<https://www.acmicpc.net/problem/10845>)
- 조세퍼스 문제 (<https://www.acmicpc.net/problem/1158>)
- 텍 (<https://www.acmicpc.net/problem/10866>)

201 - 자료구조 1 (연습)

- 단어 뒤집기 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/17413>)
- 쇠막대기 (<https://www.acmicpc.net/problem/10799>)
- 오븐수 (<https://www.acmicpc.net/problem/17298>)
- 오등큰수 (<https://www.acmicpc.net/problem/17299>)

203 - 자료구조 1 (참고)

- 후위 표기식2 (<https://www.acmicpc.net/problem/1935>)
- 후위 표기식 (<https://www.acmicpc.net/problem/1918>)
- 알파벳 개수 (<https://www.acmicpc.net/problem/10808>)
- 알파벳 찾기 (<https://www.acmicpc.net/problem/10809>)
- 문자열 분석 (<https://www.acmicpc.net/problem/10820>)
- 단어 길이 재기 (<https://www.acmicpc.net/problem/2743>)
- ROT13 (<https://www.acmicpc.net/problem/11655>)
- 네 수 (<https://www.acmicpc.net/problem/10824>)
- 접미사 배열 (<https://www.acmicpc.net/problem/11656>)

300 - 수학 1

- 나머지 (<https://www.acmicpc.net/problem/10430>)
- 최대공약수와 최소공배수 (<https://www.acmicpc.net/problem/2609>)
- 최소공배수 (<https://www.acmicpc.net/problem/1934>)
- 소수 찾기 (<https://www.acmicpc.net/problem/1978>)
- 소수 구하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/1929>)
- 골드바흐의 추측 (<https://www.acmicpc.net/problem/6588>)
- 팩토리얼 (<https://www.acmicpc.net/problem/10872>)
- 팩토리얼 0의 개수 (<https://www.acmicpc.net/problem/1676>)
- 조합 0의 개수 (<https://www.acmicpc.net/problem/2004>)

301 - 수학 1 (연습)

- GCD 합 (<https://www.acmicpc.net/problem/9613>)
- 숨바꼭질 6 (<https://www.acmicpc.net/problem/17087>)
- 2진수 8진수 (<https://www.acmicpc.net/problem/1373>)
- 8진수 2진수 (<https://www.acmicpc.net/problem/1212>)
- -2진수 (<https://www.acmicpc.net/problem/2089>)
- 골드바흐 파티션 (<https://www.acmicpc.net/problem/17103>)

303 - 수학 1 (참고)

- 진법 변환 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/11005>)
- 진법 변환 (<https://www.acmicpc.net/problem/2745>)
- Base Conversion (<https://www.acmicpc.net/problem/11576>)
- 소인수분해 (<https://www.acmicpc.net/problem/11653>)

400 - 다이나믹 프로그래밍 1

- 1로 만들기 (<https://www.acmicpc.net/problem/1463>)
- 2×n 타일링 (<https://www.acmicpc.net/problem/11726>)
- 2×n 타일링 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/11727>)
- 1, 2, 3 더하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/9095>)
- 카드 구매하기 (<https://www.acmicpc.net/problem/11052>)
- 카드 구매하기 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/16194>)
- 1, 2, 3 더하기 5 (<https://www.acmicpc.net/problem/15990>)
- 쉬운 계단 수 (<https://www.acmicpc.net/problem/10844>)
- 이친수 (<https://www.acmicpc.net/problem/2193>)
- 가장 긴 증가하는 부분 수열 (<https://www.acmicpc.net/problem/11053>)
- 가장 긴 증가하는 부분 수열 4 (<https://www.acmicpc.net/problem/14002>)
- 연속합 (<https://www.acmicpc.net/problem/1912>)
- 제곱수의 합 (<https://www.acmicpc.net/problem/1699>)
- 합분해 (<https://www.acmicpc.net/problem/2225>)

401 - 다이나믹 프로그래밍 1 (연습)

- 1, 2, 3 더하기 3 (<https://www.acmicpc.net/problem/15988>)
- RGB거리 (<https://www.acmicpc.net/problem/1149>)
- 동물원 (<https://www.acmicpc.net/problem/1309>)
- 오르막 수 (<https://www.acmicpc.net/problem/11057>)
- 스티커 (<https://www.acmicpc.net/problem/9465>)
- 포도주 시식 (<https://www.acmicpc.net/problem/2156>)
- 정수 삼각형 (<https://www.acmicpc.net/problem/1932>)
- 가장 큰 증가 부분 수열 (<https://www.acmicpc.net/problem/11055>)
- 가장 긴 감소하는 부분 수열 (<https://www.acmicpc.net/problem/11722>)
- 가장 긴 바이토닉 부분 수열 (<https://www.acmicpc.net/problem/11054>)
- 연속합 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/13398>)
- 타일 채우기 (<https://www.acmicpc.net/problem/2133>)

402 - 다이나믹 프로그래밍 1 (도전)

- 동물원 (<https://www.acmicpc.net/problem/1309>)
- RGB거리 2 (<https://www.acmicpc.net/problem/17404>)
- 합분해 (<https://www.acmicpc.net/problem/2225>)

01 알고리즘 시작

알고리즘 시작

00:19:44

02 자료구조 1

스택

00:38:36

큐와 덱

00:06:40

연습

00:17:59

03 수학 1

수학 1

00:28:42

연습

00:06:01

04 다이나믹 프로그래밍 1

다이나믹 프로그래밍 소개

00:22:15

1, 2, 3 더하기까지

00:25:07

이천수까지

00:21:17

합분해까지

00:30:47

연습

00:30:30

도전

00:15:37













알고리즘 기초 1/2

🎤 강사:	최백준
📅 수강일:	결제일로부터 30일
₩ 가격:	45,000원
₩ 할인가:	45,000원
● 난이도:	기초
🗣️ 사용 언어	C++, Java
📖 교재:	()
🕒 총시간:	4시간 23분 15초

[+ 수강 신청 \(/user/login?next=%2Fcourse%2F41\)](/user/login?next=%2Fcourse%2F41)

참고자료

- 📄 100 - 알고리즘 시작.pdf
- 📄 100a - 알고리즘 시작.pdf
- 📄 200 - 자료구조 1.pdf
- 📄 200a - 자료구조 1.pdf
- 📄 200s - 자료구조 1 (소스).pdf
- 📄 201 - 자료구조 1 (연습).pdf
- 📄 201a - 자료구조 1 (연습).pdf
- 📄 201s - 자료구조 1 (연습).pdf
- 📄 203 - 자료구조 1 (참고).pdf
- 📄 300 - 수학 1.pdf
- 📄 300a - 수학 1.pdf

-  300s - 수학 1.pdf
-  301 - 수학 1 (연습).pdf
-  301a - 수학 1 (연습).pdf
-  303 - 수학 1 (참고).pdf
-  400 - 다이나믹 프로그래밍 1.pdf
-  400a - 다이나믹 프로그래밍 1.pdf
-  401 - 다이나믹 프로그래밍 1 (연습).pdf
-  401a - 다이나믹 프로그래밍 1 (연습).pdf
-  401s - 다이나믹 프로그래밍 1 (연습).pdf
-  402 - 다이나믹 프로그래밍 1 (도전).pdf
-  402a - 다이나믹 프로그래밍 1 (도전).pdf
-  402s - 다이나믹 프로그래밍 1 (도전).pdf

다음에 들으면 좋은 강의

알고리즘 기초 2/2 (/course/42)



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)