

—	섹션 0. 파이썬 기초 문법(선수지식)	13 강의	🕒 176 : 29
▶	0. 파이썬 설치		🕒 03 : 41
▶	1. 변수와 출력함수		🕒 21 : 32
▶	2. 변수입력과 연산자		🕒 12 : 32
▶	3. 조건문(if분기문, 다중if문)		🕒 16 : 41
▶	4. 반복문(for, while, break, continue)		🕒 17 : 05
▶	5. 반복문을 이용한 문제 풀이		🕒 09 : 54
▶	6. 중첩반복문(2중 for문)		🕒 07 : 13
▶	7. 문자열과 내장함수		🕒 17 : 30
▶	8. 리스트와 내장함수(1)		🕒 19 : 02
▶	9. 리스트와 내장함수(2)		🕒 18 : 12
▶	10. 2차원 리스트 생성과 접근		🕒 08 : 43
▶	11. 함수만들기		🕒 16 : 15
▶	12. 람다함수		🕒 08 : 09

— 섹션 1. 강의자료 (문제파일, 소스파일, 채점폴더)		1 강의
⌚ 강의자료 : 공지사항 반드시 읽어보시고 결정하세요.		
— 섹션 2. 코드 구현력 기르기		12 강의 ⌚ 111 : 31
⌚ 1. 환경설정 및 K번째 약수 풀이	⌚ 14 : 22	
⌚ 2. K번째 수	⌚ 09 : 58	
⌚ 3. K번째 큰 수	⌚ 06 : 55	
⌚ [선수지식] 최솟값 구하기	⌚ 10 : 36	
⌚ 4. 대표값	⌚ 12 : 28	
⌚ 4. 대표값 오류수정	⌚ 05 : 41	
⌚ 5. 정다면체	⌚ 09 : 45	
⌚ 6. 자릿수의 합	⌚ 11 : 14	
⌚ 7. 소수의 개수(에라토스테네스 체)	⌚ 09 : 34	
⌚ 8. 뒤집은 소수	⌚ 10 : 04	
⌚ 9. 주사위 게임	⌚ 08 : 09	
⌚ 10. 점수 계산	⌚ 02 : 45	

—	섹션 3. 탐색&시뮬레이션(string, 1차원, 2차원 리스트 탐색)	11 강의	🕒 127 : 33
▶	1. 회문 문자열 검사		🕒 13 : 18
▶	2. 숫자만 추출		🕒 06 : 14
▶	3. 카드 역배치		🕒 10 : 07
▶	4. 두 리스트 합치기		🕒 10 : 32
▶	5. 수의 합		🕒 15 : 22
▶	6. 격자판 최대합		🕒 11 : 57
▶	7. 사과나무		🕒 06 : 19
▶	8. 곳감(모래시계)		🕒 14 : 28
▶	9. 봉우리		🕒 09 : 46
▶	10. 스톡 검사		🕒 18 : 05
▶	11. 격자판 회문수		🕒 11 : 25

—	섹션 4. 이분탐색(결정알고리즘) & 그리디 알고리즘	11 강의	🕒 125 : 25
▶	1. 이분 검색		🕒 10 : 40
▶	2. 랜선 자르기(결정알고리즘)		🕒 19 : 30
▶	3. 뮤직비디오(결정알고리즘)		🕒 11 : 45
▶	3. 뮤직비디오 반례 수정 영상		🕒 03 : 54
▶	4. 마구간 정하기(결정알고리즘)		🕒 13 : 42
▶	5. 회의실 배정(그리디)		🕒 12 : 15
▶	6. 씨름 선수(그리디)		🕒 09 : 16
▶	7. 창고 정리(그리디)		🕒 06 : 00
▶	8. 침몰하는 타이타닉(그리디)		🕒 10 : 13
▶	9. 증가 수열 만들기(그리디)		🕒 12 : 29
▶	10. 역수열(그리디)		🕒 15 : 41

—	섹션 5. 자료구조 활용 (스택, 큐, 해쉬, 힙)	13 강의	🕒 166 : 48
▶	1. 가장 큰 수 (스택)		🕒 21 : 42
▶	2. 쇠막대기(스택)		🕒 14 : 57
▶	3. 후위 표기식 만들기(스택)		🕒 21 : 16
▶	4. 후위 연산(스택)		🕒 12 : 04
▶	5. 공주구하기(큐)		🕒 14 : 43
▶	6. 응급실(큐)		🕒 13 : 30
▶	7. 교육과정설계(큐)		🕒 12 : 07
▶	8. 단어찾기(해쉬)		🕒 05 : 25
▶	9. 아나그램(딕셔너리 해쉬)		🕒 14 : 39
▶	9. 아나그램 딕셔너리 개선코드		🕒 05 : 26
▶	9.1. 아나그램(리스트 해쉬)		🕒 09 : 37
▶	10. 최소힙		🕒 16 : 59
▶	11. 최대힙		🕒 04 : 23

— 섹션 6. 완전탐색 (백트래킹, 상태트리와 CUT EDGE)-DFS(깊이우선탐색)기초

17 강의 ⌚ 262 : 16

⌚ [선수지식] 재귀함수와 스택(중요)	⌚ 19 : 27
⌚ 1. 재귀함수를 이용한 이진수 출력	⌚ 14 : 56
⌚ 2. 이진트리순회(DFS : Depth First Search)	⌚ 27 : 27
⌚ 3. 부분집합 구하기(DFS)	⌚ 14 : 34
⌚ 4. 합이 같은 부분집합(DFS)	⌚ 17 : 53
⌚ 잠깐지식(전역변수와 지역변수)	⌚ 15 : 13
⌚ 5. 바둑이 승차-Cut Edge Tech	⌚ 17 : 02
⌚ 6. 중복순열 구하기(DFS)	⌚ 15 : 01
⌚ 7. 동전 교환-Cut Edge Tech	⌚ 19 : 01
⌚ 8. 순열 구하기(DFS)	⌚ 12 : 02
⌚ 9. 수열 추측하기(순열, 파스칼 응용)	⌚ 24 : 18
⌚ 10. 조합구하기(DFS)	⌚ 09 : 30
⌚ 11. 수들의 조합(DFS)	⌚ 09 : 34
⌚ 12. 라이브러리를 이용한 순열(수열추측하기)	⌚ 10 : 01
⌚ 13. 라이브러리를 이용한 조합	⌚ 03 : 57
⌚ 14. 인접행렬	⌚ 13 : 43
⌚ 15. 경로 탐색(그래프 DFS : Depth First Search)	⌚ 18 : 37

— 섹션 7. 깊이/넓이 우선 탐색(DFS, BFS) 활용

17 강의 ⌚ 224 : 27

▶ 1. 최대점수 구하기(DFS)	⌚ 07 : 49
▶ 2. 휴가(DFS)	⌚ 10 : 32
▶ 3. 양팔저울(DFS)	⌚ 18 : 54
▶ 4. 동전 바꾸주기(DFS)	⌚ 10 : 24
▶ 5. 동전분배하기(DFS)	⌚ 12 : 27
▶ 6. 알파코드(DFS)	⌚ 17 : 16
▶ 7. 송아지 찾기(BFS: Breadth First Search)	⌚ 15 : 06
▶ 8. 사과나무(BFS : Breadth First Search)	⌚ 15 : 20
▶ 9. 미로의 최단거리 통로(BFS : Breadth First Search)	⌚ 08 : 46
▶ 10. 미로 탐색(DFS)	⌚ 08 : 20
▶ 11. 등산 경로(DFS)	⌚ 09 : 47
▶ 12. 단지 번호 붙이기(DFS)	⌚ 13 : 59
▶ 13. 섬나라 아일랜드(BFS : Breadth First Search)	⌚ 06 : 24
▶ 14. 안전영역(DFS)	⌚ 21 : 32
▶ 15. 토마토(BFS : Breadth First Search)	⌚ 18 : 45
▶ 16. 사다리 타기(DFS)	⌚ 11 : 11
▶ 17. 피자배달거리(DFS)	⌚ 17 : 55

— 섹션 8. Dynamic programming(동적계획법)	14 강의 ⌚ 226 : 04
⌚ 1. 동적계획법이란? 네트워크 선 자르기(Bottom-Up)	⌚ 15 : 34
⌚ 2. 네트워크 선 자르기(Top-Down : 재귀, 메모이제이션)	⌚ 12 : 50
⌚ 3. 도전과제	⌚ 08 : 49
⌚ 4. 최대 부분 증가수열(LIS : Longest Increasing Subsequence)	⌚ 18 : 27
⌚ 5. 최대 선 연결하기(LIS 응용)	⌚ 06 : 57
⌚ 6. 가장 높은 탑 쌓기(LIS응용)	⌚ 14 : 26
⌚ 7. 알리바바와 40인의 도둑(Bottom-Up)	⌚ 14 : 37
⌚ 8. 알리바바와 40인의 도둑(Top-Down)	⌚ 14 : 24
⌚ 9. 가방문제(냅색 알고리즘 : Knapsack algorithm)	⌚ 20 : 45
⌚ 10. 동전교환(냅색알고리즘)	⌚ 16 : 13
⌚ 11. 최대점수 구하기(냅색 알고리즘)	⌚ 27 : 41
⌚ 12. 플로이드-와샬(그래프 최단거리)	⌚ 26 : 36
⌚ 13. 회장뽑기(플로이드-와샬 응용)	⌚ 16 : 15
⌚ 14. 위상정렬(그래프)	⌚ 12 : 30

— **섹션 9. 블록 게임 만들기(총 7회) : 시뮬레이션(격자탐색과 DFS활용)**

9 강의 🕒 118 : 17

🕒 게임소개 및 업로드 일정	🕒 06 : 09
🕒 0. 게임소스코드	
🕒 STEP 1 : 터틀 그래픽 이용한 게임판 만들기	🕒 24 : 43
🕒 STEP 2 : 터틀그래픽을 이용한 블록 떨어뜨리기	🕒 18 : 32
🕒 STEP 3 : 새 블록생성과 키조작하기	🕒 15 : 06
🕒 STEP 4 : DFS를 이용해 인접한 같은색 블록 개수 세기	🕒 09 : 57
🕒 STEP 5 : 블록지우고 중력작용으로 떨어뜨리기 시뮬레이션	🕒 14 : 47
🕒 STEP 6 : YOU WIN, GAME OVER 표시	🕒 18 : 08
🕒 STEP 7 : 연쇄반응 시뮬레이션과 게임완성	🕒 10 : 55