

CareLAB

https://cafe.naver.com/carelab

전체글보기 이미지모아보기 카페태그보기

검색

카페정보 나의활동



메니저 **조윤기**  
since 2017.03.27.  
카페소개

비공개카페  
6 초대하기  
즐거찾는 멤버 1명  
게시판 구독수 0회  
우리카페맵 수 0회

카페 글쓰기

카페 채팅

즐거찾는 게시판

전체글보기 43

자유게시판  
신규멤버소개

삼성 코딩테스트 문제  
카카오 코딩테스트 문제

최근 댓글 · 답글

- 적군 처치(불드체 부분 추...
- 징검다리
- 괄호 추가하기
- 징검다리
- 징검다리

이전 | 다음

카페탈퇴하기



궁금한게 있을 땐  
카페 스마트봇

삼성 코딩테스트 문제 >

적군 처치



조윤기 카페메니저 1:1 채팅  
2020.07.14. 10:14 조회 23

댓글 0 URL 복사

첨부파일 1

1. 문제

시가전에서 적의 탱크와 대치하고 있는 아군의 탱크가 있다. 아군의 탱크가 포탄을 쏘기 위해 정지되어 있는 상태이다. 현재 아군의 탱크는 가로 나 세로에 있는 타킷만을 공격할 수 있다. 사방으로 벽이 있는 경우 벽 너머에 있는 타킷은 보이지 않기 때문에 공격할 수 없다. 마찬가지로 타킷 뒤에 있는 타킷은 앞에 타킷으로 인해 보이지 않기 때문에 공격할 수 없고 아군의 탱크도 공격하지 않는다.

가로 7칸 세로 7칸으로 이루어진 시가전 상황에서 T는 아군 탱크, E는 적군의 탱크(타킷), 건물은 B로 표시하되 가시성을 위해 색칠이 되어 있다.

	0	1	2	3	4	5	6
0	E		T		E	E	
1							
2	E		E			T	E
3				T			E
4	E	T	E				
5		E		E			T
6							E

아군의 탱크가 5대로 (0, 2), (2, 5), (3, 3), (4, 2), (5, 6)에 위치하고 있다. 첫 번째 있는 아군 탱크 (0, 2)는 적군 탱크 (0, 0), (0, 4)를 공격할 수 있고, 적군 탱크 (2, 2)는 건물 때문에 볼 수 없어 공격하지 않는다. 적군 탱크(0, 5)는 적군 탱크 (0, 4) 때문이다. 아군 탱크가 공격한 것은 다른 아군 탱크가 다시 공격하지 않는다.

(1) 문제 제시

상부에서 아군의 탱크가 공격하여 폭파시킨 적의 탱크의 수를 알아온다고 할 때 이를 구하기 위한 프로그램을 작성하라.

(2) 제약사항

시가전을 위한 지도를 2차원 배열로 입력한다. 지도의 크기는 10 X 10이하로 한다.

2. 입력 및 출력 형태

(1) 입력

첫째 줄은 테스트케이스 N을 입력한다. (1 < N ≤ 3).

둘째 줄은 지도의 크기 n을 입력한다. 그 다음 줄은 2차원 배열을 입력하되 아군 탱크는 T로, 적군 탱크는 E로, 건물은 B로 표시하고, 비어 있는 공간은 0으로 표시한다.

테스트케이스만큼 지도의 크기와 2차원 배열을 추가로 입력한다.

(2) 입력 예

input.txt
2
7
E 0 T 0 E E 0
0 B B 0 B 0 0

```
EBEOTE
BBOTBOE
ETE0B00
0E0EBOT
00BBBBE
5
EOTOE
0BB0B
EBEOB
BBOTB
ETE0B
```

(3) 출력

#x현태로 시작하고 공백을 두고 그 다음에 군이 격추한 적의 탱크 수를 출력한다(x는 테스트케이스 번호)

(4) 출력 예

```
output.txt
#1 10
#2 4
```

댓글

댓글알림

조직원

댓글을 남겨보세요



등록

---

CareLAB <https://cafe.naver.com/carelab>