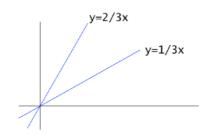
프로그래밍 과제 04: 3, 4, 7, 8, 10

(모든 문제에 대해서 배열을 사용해서는 안된다.)

1. 2차원 평면의 1사분면에서 직선 y = 2/3x의 아래쪽에 있고 직선 y = 1/3x의 위쪽에 있으면서 원점으로부터 거리가 100이하인 정수 좌표 점의 개수는? x-좌표나 y-좌표가 0이거나 직선 상에 있는 점도 포함한다. (정답: 1362)



- 2. 2에서 100 사이의 정수들 중에서 서로 서로소의 관계인 세 정수쌍의 개수를 세는 프로그램을 작성하라. 예를 들어 (3, 5, 7)은 서로 서로소이다. (정답: 44142)
- 3. 하나의 양의 정수 N을 입력받는다. 2차원 평면의 1사분면에서 x-좌표와 y-좌표가 각각 0이상 N이하의 정수인 모든 점들의 좌표를 다음과 같은 순서로 한 줄에 하나씩 출력한다: y-좌표가 증가하는 순서로 출력한다. y-좌표가 동일한 경우 y-좌표가 짝수이면 x-좌표가 증가하는 순서대로, y-좌표가 홀수이면 x-좌표가 감소하는 순서대로 출력한다.

입력 예 (K)	출력
2	0 0
	1 0
	2 0
	2 1
	1 1
	0 1
	0 2
	1 2
	2 2
1	0 0
	1 0
	1 1
	0 1

4. 하나의 양의 정수 K를 입력 받아서 평면 상에서 x-좌표와 y-좌표가 각각 음수가 아닌 정수이면서 그 합이 K 이하인 모든 점들의 좌표를 한 줄에 하나씩 출력한다. 단, 점들은 x-좌표와 y- 좌표의 합이 작은것 부터 큰 것 순서로 출력해야하며, 합이 동일한 경우에는 x-좌표가 작은것부터 큰 것 순으로 출력해야 한다.

	입력 예 (K)	출력
2		0 0
		0 1
		1 0
		0 2
		1 1
		2 0

입력 예 (K)	출력
4	0 0
	0 1
	1 0
	0 2
	1 1
	2 0
	0 3
	1 2
	2 1
	3 0
	0 4
	1 3
	2 2
	3 1
	4 0
1	0 0
	0 1
	1 0

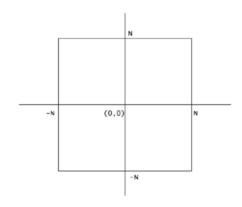
5. 1에서 N 사이의 정수들을 모두 종이에 적었을 때 사용된 0의 개수가 총 몇개인지 계산하는 프로그램을 작성하라.

입력 예 (N)	출력
10	1
100	11
1234	343
10120	3143
100000	38894

6. 입력으로 하나의 양의 정수 N을 받아서 1~N 사이의 정수들 중 각 자리의 합이 7의 배수인 것들의 개수를 세어 출력하는 프로그램을 작성하라. 예를 들어 12345의 각 자리의 합은 1+2+3+4+5=15이며 7의 배수가 아니다.

입력 예 (N)	출력
10	1
100	13
1000	139
10000	1421
100000	14281

7. 원점 (0,0)에서 출발하여 매 스텝마다 동서남북 4방향 중 한 방향을 각각 1/4의 확률로 랜덤하게 선택하여 1만큼 움직인다. x-좌표나 y-좌표가 N이나 -N에 도달하면 종료한다. 종료할 때까지 몇 스텝이 걸리는지 실험적으로 판단하는 프로그램을 작성하라. 즉 동일한 실험을 T번 반복하여 가장자리에 도달하는데 걸린 스텝 수의 평균을 구하라. N은 입력으로 주어지고 T는 1000으로 하라.



	입력 예 (N)	출력 (정답이 없는 문제이므로 대략 비슷하면 된다)	
10		1	113
20		4	152
50		29	915
100		116	571
1000		11695	519

- 8. 1693년에 Samuel Pepys는 뉴튼에게 다음 중 어느 쪽이 더 일어날 확률이 높은지 질문하였다: "주사위를 6번 던져서 적어도 한 번 1이 나오는 것과 주사위를 12번 던져서 적어도 두 번 1이 나오는 것". 이 질문에 대한 답을 시뮬레이션을 통해 알아내는 프로그램을 작성하라. 즉 T=1,000,000번의 실험을 반복하여 두 사건이 일어난 경우의 수를 각각 카운트하는 프로그램을 작성하라. (6번 던져서 적어도 1번 1이 나오는 사건의 확률은 1-(5/6)6 ~ 0.6651이고, 12 번 중 적어도 2번 1이 나오는 사건의 확률은 1-(5/6)12-2(5/6)11 ~ 0.618667이다. 대략 이 확률에 근접하는 실험 결과가 나오면 정답이다.)
- 9. Monty Hall 문제는 위키피디아에도 한자리를 차지하고 있고 아직도 인터넷 상에서 논쟁이 벌어지곤 하는 유명한 문제이다. 1970년대 "Let's make a deal"이라는 TV쇼에서 유래한 문제이다. 세 개의 문이 있고 그 중 하나의 문 뒤에는 스포츠카가 있고 다른 두 개의 문 뒤에는 염소가 있었다고 한다. 진행자는 어떤 문 뒤에 스포츠카가 있는지 알고 있다. 게임의 참가자는 먼저 3개의 문 중 하나를 선택한다. 그러면 진행자는 나머지 두 개의 문들 중에서 염소가 있는 문을 하나 개방한다. 그런 다음 참가자에서 자신의 선택을 바꿀 기회를 한 번 준다. 즉자신이 선택한 문과 아직 열리지 않고 남아있는 하나의 문 중에서 선택을 바꿀 기회를 주는 것이다. 이때 참가자가 선택을 바꾸는 것이 이길 확률에 영향을 미칠까? 이 문제에 대한 답을 알기 위한 시뮬레이션 프로그램을 작성하라. 즉 T번 실험을 반복하여 선택을 바꾸는 경우와 바꾸지 않는 두 경우의 승률을 계산하는 프로그램을 작성하라.
- 10. 평면상에서 좌표축에 평행한 2개의 직사각형이 입력으로 주어진다. 두 사각형이 교차하는 영역, 즉 두 사각형에 공통으로 포함되는 영역의 면적을 구하는 프로그램을 작성하라. 각각의 사각형은 대각 방향의 두 꼭지점의 좌표로 주어진다. 꼭지점의 좌표값은 -1,000,000 이상이고 1,000,000이하의 정수이다. (Hint: 두 사각형이 교차하는 면적은 x-축으로 두 사각형이 겹치는 길이와 y-축으로 두 사각형이 겹치는 길이의 곱이다.)

	입력 예	출력
1 1 4 4 1 1 2 3		2
0 4 5 0 1 1 3 3		4
0 4 5 0 4 6 2 1		6
0 0 5 4 -1 1 8 8		15
5 0 0 4 3 -1 2 6		4
1 1 3 4 3 1 4 4		0
4 4 1 1 2 2 3 3		1

11. $x \in \{0,1\}$ 일 때 $x \sim t$ 한번 이상 반복되는 모든 이진 수열을 말하고, $(xyz) \sim t$ 괄호 안에 있는 xyz가 한번 이상 반복되는 모든 이진 수열을 말한다. 예를 들어

```
1 \sim = \{1, 11, 111, 1111, \ldots\}
(01) \sim = \{01, 0101, 010101, 0101011, \ldots\}
(1001) \sim = \{1001, 10011001, 100110011001, \ldots\}
10 \sim 11 = \{1011, 10011, 100011, 1000011, \ldots\}
(10 \sim 1) \sim = \{101, 1001, 10001, \ldots, 1011001, \ldots, 100110110001101, \ldots\}
```

우리가 식별 하고자 패턴은 다음과 같다.

여기에 속하는 예를 들어보면, 1001, 10000111, 1000111001, 1001100011100011 등이다. 입력으로 N개의 0 혹은 1이 주어질 때, 이것이 $(100\sim1\sim)\sim$ 패턴에 해당되는지 아닌지를 판별하는 프로그램을 작성하라. N은 5,000 이하이고 배열을 사용해서는 안된다.

입력 형식: 먼저 이진 수열의 길이 N이 주어지고 다음 줄에는 0 혹은 1이 한 칸씩 띄워져서 N개 주어진다.

입력 예	출력
8 1 0 0 1 0 1 1 1	NO
14 0 1 0 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 1	NO
15 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1	YES
13 1 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 1 1	YES
16 1 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1	YES
22 1 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1	YES
7 1 1 0 0 0 0 1	NO