

■ 연습 및 훈련

난이도	미션 내용	
Stage 1	플레이어 공(흰 공)으로 한 개의 목적구를 맞혀 2턴 이하로 포켓	
Stage 2	플레이어 공(흰 공)으로 한 개의 목적구를 맞혀 2턴 이하로 포켓	
Stage 3	플레이어 공(흰 공)으로 한 개의 목적구를 맞혀 2턴 이하로 포켓	
Stage 4	플레이어 공(흰 공)으로 두 개의 목적구를 순서 무관하게 맞혀 4턴 이하로 모두 포켓	
Stage 5	플레이어 공(흰 공)으로 세 개의 목적구를 6턴 이하로 모두 포켓(파울, 실격 규칙 유의) ※ 흰 공, 8번 공 제외 랜덤 배치	
Stage 6	플레이어 공(흰 공)으로 세 개의 목적구(1, 3, 8)를 8턴 이하로 모두 포켓 (Competition의 선플레이어와 동일 상황 상대방의 목적구(2, 4) 및 파울, 실격 규칙 유의) ※ 흰 공, 8번 공 제외 랜덤 배치	

```
import math  
# 당일 날 제공되는 코드 상단에 import가 미리 되어있음
```

```
# 두 점의 좌표  
start = (1, 1)  
end = (2, 2)
```

```
a = abs(end[0] - start[0]) # x 좌표의 차이  
b = abs(end[1] - start[1]) # y 좌표의 차이
```

```
r = math.sqrt(a**2 + b**2)
```

```
# 아크탄젠트는 math.atan 함수를 이용하면 계산할 수 있음  
# math.atan의 결과는 radian으로 나옴 (degree가 아님)  
radian = math.atan(b / a)
```

```
# radian을 degree로 변경을 해야 실제 각도를 얻을 수 있음  
print(r, math.degrees(radian))
```