

18158번 - What an Easy Problem

제출 언어 제한

인터랙티브

시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞은 사람	정답 비율
1 초	512 MB	190	76	59	47.200%

문제

이제부터 여러분은 교준이와 간단한 가위바위보 게임을 하게 된다. 교준이는 가위바위보를 하기 전에 다음과 같은 심리전을 펼친다.

- 가위바위보 전에 "교준이는 '가위'를 낼거야!" 라고 말한 경우 실제로 교준이는 '주먹'을 낸다.
- 가위바위보 전에 "교준이는 '보'를 낼거야!" 라고 말한 경우 실제로 교준이는 '보'를 낸다.
- 가위바위보 전에 "교준이는 '주먹'을 낼거야!" 라고 말한 경우 실제로 교준이는 '가위'를 낸다.

이제부터 교준이와 총 T번의 가위바위보를 하게 된다. 다만 여러분은 T번의 가위바위보를 모두 **교준이에게 져야 한다**.

교준이와 가위바위보를 하는 프로그램을 작성하시오.

함수 목록 및 정의

여러분의 프로그램은 제공되는 " **WAEP.h** " 파일을 include 해야 한다.

여러분은 다음과 같은 함수를 작성해야 한다.

- `void init(int T)`
 - 프로그램을 실행하고 난 직후, 한 번만 호출된다. `T` 는 여러분이 교준이와 하게 될 게임의 총 판 수를 나타내는 자연수이다.
- `int janken(int P)`
 - 본 함수의 호출은 게임 한 판의 시작을, 종료는 게임 한 판의 종결을 의미한다.
 - `P = 0` 인 경우, 가위바위보 전에 교준이가 "교준이는 '주먹'을 낼거야!" 라고 심리전을 펼친 것을 의미한다.
 - `P = 2` 인 경우, 가위바위보 전에 교준이가 "교준이는 '가위'를 낼거야!" 라고 심리전을 펼친 것을 의미한다.
 - `P = 5` 인 경우, 가위바위보 전에 교준이가 "교준이는 '보'를 낼거야!" 라고 심리전을 펼친 것을 의미한다.
 - 여러분이 '보'를 내야 할 경우 0을, '주먹'을 내야 할 경우 5를, '가위'를 내야 할 경우 2를 반환한다.

여러분은 제출할 소스 파일 안에서 다른 변수나 함수 등을 자유롭게 선언할 수 있다. 다만 입출력 함수를 호출하거나 파일에 접근하는 행위는 금지된다. 또한 Grader의 취약점이나 포인터를 이용하여, Grader의 숨겨진 변수에 접근하거나, 점수를 조작하는 등의 불법적 행위를 할 경우, 실격 처리될 수 있음에 유의하라.

여러분이 작성한 소스 코드를 테스트하기 위하여, Sample Grader가 제공된다. 제공되는 Sample Grader는 실제 채점에 활용되는 Grader와 다를 수 있다.

입력

Sample Grader는 다음과 같은 정보를 Standard Input을 통해 읽어들인다. 여러분은 어떠한 입력도 받으면 안된다.

첫 번째 줄에 교준이와 할 게임의 총 판수를 의미하는 자연수 `T`가 주어진다.

두 번째 줄부터 `T`개의 줄에 걸쳐, 함수 `janken` 의 인자 `P`의 값이 주어진다.

출력

Sample Grader는 다음과 같은 정보를 Standard Output을 통하여 출력한다. 여러분은 어떠한 출력도 하면 안된다. 첫 번째 줄부터 `T`개의 줄에 걸쳐, 함수 `janken` 이 반환한 값을 출력한다.

제한

- $1 \leq T \leq 100$

제공 파일

- Sample Grader: [grader.cpp \(https://upload.acmicpc.net/2cfbb3a6-d5fa-4abc-8647-4b039e2d48ea/\)](https://upload.acmicpc.net/2cfbb3a6-d5fa-4abc-8647-4b039e2d48ea/)
- WAEP.cpp: [WAEP.cpp \(https://upload.acmicpc.net/9864b8a9-dca0-499e-9ea5-655984d9d348/\)](https://upload.acmicpc.net/9864b8a9-dca0-499e-9ea5-655984d9d348/)
- WAEP.h: [WAEP.h \(https://upload.acmicpc.net/d80f876c-5ad7-49cd-9b8b-6da02f855415/\)](https://upload.acmicpc.net/d80f876c-5ad7-49cd-9b8b-6da02f855415/)

예제 입력 1 복사

```
2
2
2
```

예제 출력 1 복사

```
2
2
```

부연 설명

다음은 위의 입출력 예제에 대해서, Sample Grader와 Interaction하는 과정을 나타낸 것이다.

WAEP.cpp	Grader	설명
	T = 2	Grader에서 T의 값을 읽어들인다.
	init(T = 2) 호출	init 함수는 초기에 한 번만 호출된다.
	P = 2	
	janken(P = 2) 호출	
return 2		가위를 낸다.
	2를 출력	Grader는 리턴 값을 출력한다.
	P = 2	
	janken(P = 2) 호출	
return 2		가위를 낸다.
	2를 출력	Grader는 리턴 값을 출력한다.
	종료	

위의 Interaction 과정은 실제 정해와 전혀 관련이 없으며, 단지 이해를 돕기 위해 만든 예시이다.

출처

- 문제를 만든 사람: yclock (/user/yclock)

제출할 수 있는 언어

C++14, C++17

채점

- 예제는 채점하지 않는다.