

S I N C E 2 0 0 7



로그인하세요.  
sign in sign up

뉴스 피드

포럼

뉴스

자유게시판

질문과 답변

과거 게시판

위키

페이지 목록

온라인 저지

문제 풀기

랜덤 문제 고르기

최근 제출된 답안

사용자 랭킹

튜토리얼

캘린더

알고스팟 대화방

초대장 받기

이용 안내

검색하기

AOJ 문제 바로가기

다가오는 이벤트들

Hacker Cup 2018 Round 3  
(8/19 02:00)

see all



출전 순서 정하기

문제    답안    제출    통계

문제 정보

문제 ID	시간 제한	메모리 제한	제출 횟수	정답 횟수 (비율)
MATCHORDER	1000ms	65536kb	2576	1263 (49%)
출제자	출처	분류		
JongMan	알고리즘 문제 해결 전략	보기		

문제

전세계 최대의 프로그래밍 대회 알고스팟 컵의 결승전이 이틀 앞으로 다가왔습니다. 각 팀은 n명씩의 프로 코더들로 구성되어 있으며, 결승전에서는 각 선수가 한 번씩 출전해 1:1 경기를 벌여 더 많은 승리를 가져가는 팀이 최종적으로 우승하게 됩니다. 각 팀의 감독은 대회 전날, 주최측에 각 선수를 출전시킬 순서를 알려 주어야 합니다.

결승전 이틀 전, 한국팀의 유감독은 첩보를 통해 상대 러시아팀의 출전 순서를 알아냈습니다. 이 대회에서는 각 선수의 실력을 레이팅(rating)으로 표현합니다. 문제를 간단히 하기 위해 1:1 승부에서는 항상 레이팅이 더 높은 선수가 승리하고, 레이팅이 같을 경우 우리 선수가 승리한다고 가정합시다.

경기	1	2	3	4	5	6
러시아팀	3,000	2,700	2,800	2,200	2,500	1,900
한국팀	2,800	2,750	2,995	1,800	2,600	2,000

표와 같이 출전 순서를 정했다고 하면 한국팀은 2번, 3번, 5번, 6번 경기에서 승리해 전체 네 경기를 이기게 됩니다. 그러나 대신 4번 경기와 1번 경기에 나갈 선수를 바꾸면 1번 경기만을 제외하고 모든 경기에 승리할 수 있지요. 상대방 팀 선수들의 순서를 알고 있을 때, 어느 순서대로 선수들을 내보내야 승수를 최대화할 수 있을까요?

입력

입력의 첫 줄에는 테스트 케이스의 수 C ( $C \leq 50$ )가 주어집니다. 각 테스트 케이스의 첫 줄에는 각 팀 선수의 수 N( $1 \leq N \leq 100$ )가 주어집니다. 그 다음 줄에는 N개의 정수로 러시아팀 각 선수의 레이팅이 출전 순서대로 주어지며, 그 다음 줄에는 N개의 정수로 한국팀 각 선수의 레이팅이 무순으로 주어집니다. 모든 레이팅은 1 이상 4000 이하의 정수입니다.

출력

각 테스트 케이스마다 한 줄에 한국팀이 얻을 수 있는 최대 승수를 출력합니다.

예제 입력

3  
6  
3000 2700 2800 2200 2500 1900  
2800 2750 2995 1800 2600 2000  
3  
1 2 3  
3 2 1  
4  
2 3 4 5  
1 2 3 4

예제 출력

5  
3  
3

노트

4개의 댓글이 있습니다.