

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



문제 정보

문제 ID	시간 제한	메모리 제한	제출 횟수	정답 횟수 (비율)
BOGGLE	10000ms	65536kb	9720	1577 (16%)
출제자	출처	분류		
JongMan	알고리즘 문제 해결 전략	보기		

문제

(a)

(b)

(c)

(d)

보글(Boggle) 게임은 그림 (a)와 같은 5x5 크기의 알파벳 격자인 게임판의 한 글자에서 시작해서 펜을 움직이면서 만나는 글자를 그 순서대로 나열하여 만들어지는 영어 단어를 찾아내는 게임입니다. 펜은 상하좌우, 혹은 대각선으로 인접한 칸으로 이동할 수 있으며 글자를 건너뛸 수는 없습니다. 지나간 글자를 다시 지나가는 것은 가능하지만, 펜을 이동하지않고 같은 글자를 여러번 쓸 수는 없습니다.

예를 들어 그림의 (b), (c), (d)는 각각 (a)의 격자에서 PRETTY, GIRL, REPEAT을 찾아낸 결과를 보여줍니다.

보글 게임판과 알고 있는 단어들의 목록이 주어질 때, 보글 게임판에서 각 단어를 찾을 수 있는지 여부를 출력하는 프로그램을 작성하세요.

“ 주의: 알고리즘 문제 해결 전략 6장을 읽고 이 문제를 푸시려는 분들은 주의하세요. 6장의 예제 코드는 이 문제를 풀기에는 너무 느립니다. 6장의 뒷부분과 8장을 참조하세요.

입력

입력의 첫 줄에는 테스트 케이스의 수 C($C \leq 50$)가 주어집니다. 각 테스트 케이스의 첫 줄에는 각 5줄에 5글자로 보글 게임판이 주어집니다. 게임판의 모든 칸은 알파벳 대문자입니다.

그 다음 줄에는 우리가 알고 있는 단어의 수 N($1 \leq N \leq 10$)이 주어집니다. 그 후 N줄에는 한 줄에 하나씩 우리가 알고 있는 단어들이 주어집니다. 각 단어는 알파벳 대문자 1글자 이상 10글자 이하로 구성됩니다.

출력

각 테스트 케이스마다 N줄을 출력합니다. 각 줄에는 알고 있는 단어를 입력에 주어진 순서대로 출력하고, 해당 단어를 찾을 수 있을 경우 YES, 아닐 경우 NO를 출력합니다.

예제 입력

1
URLPM
XPRET
GIAET
XTNZY
XOQRS
6
PRETTY
GIRL
REPEAT
KARA
PANDORA
GIAZAPX

예제 출력

PRETTY YES
GIRL YES
REPEAT YES
KARA NO
PANDORA NO
GIAZAPX YES

https://algospot.com/judge/problem/read/BOGGLE

1/2

노트

45개의 댓글이 있습니다.