# 11034번 - 캥거루 세마리2 출처 다듬어 분류

시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞은 사람	정답 비율
1 초	256 MB	1040	328	273	36.352%

## 문제

캥거루 세 마리가 사막에서 놀고 있다. 사막에는 수직선이 하나 있고, 캥거루는 서로 다른 한 좌표 위에 있다.

한 번 움직일 때, 바깥쪽의 두 캥거루 중 한 마리가 다른 두 캥거루 사이의 정수 좌표로 점프한다. 한 좌표 위에 있는 캥거루가 두 마리 이상일 수는 없다. 캥거루는 최대 몇 번 움직일 수 있을까?

## 입력

여러개의 테스트 케이스로 이루어져 있으며, 세 캥거루의 초기 위치 A, B, C가 주어진다. (0 < A < B < C < 100)

# 출력

각 테스트에 대해 캥거루가 최대 몇 번 움직일 수 있는지 출력한다.

## 예제 입력 1 복사

2 3 5 3 5 9

## 예제 출력 1 복사

1 3

## 출처

High School (/category/97) > Vietnam High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) I번 High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) IU High School Programming Contest (/category/322) > HSPC 2014 (/category/detail/1366) IU High School Programming Contest (/category/deta

• 문제를 번역한 사람: uk7880 (/user/uk7880)