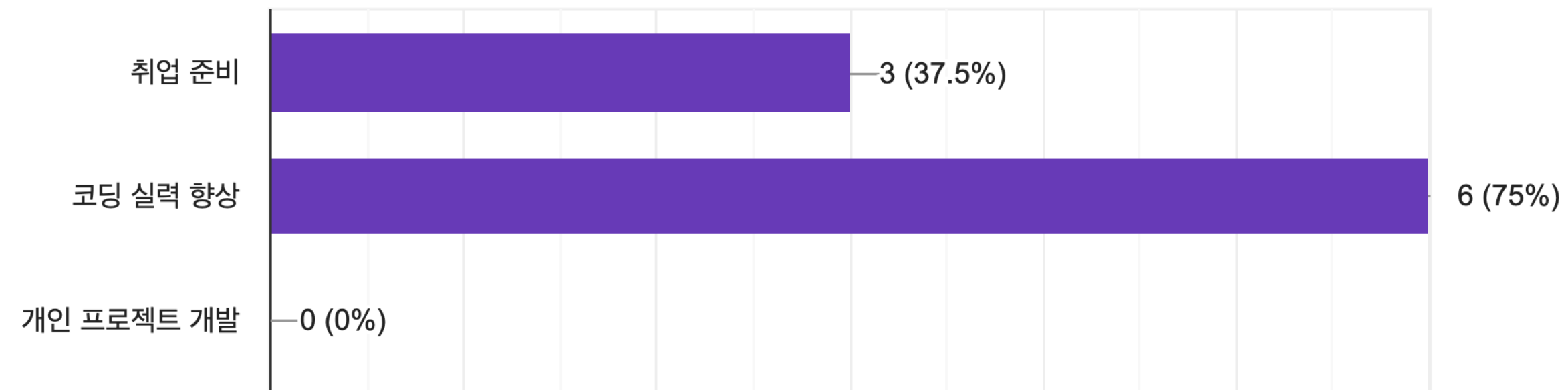


오버테일 알고리즘 스터디

1주: 상세 운영 계획 & 이용안내

스터디 목적

지원 동기
응답 8개

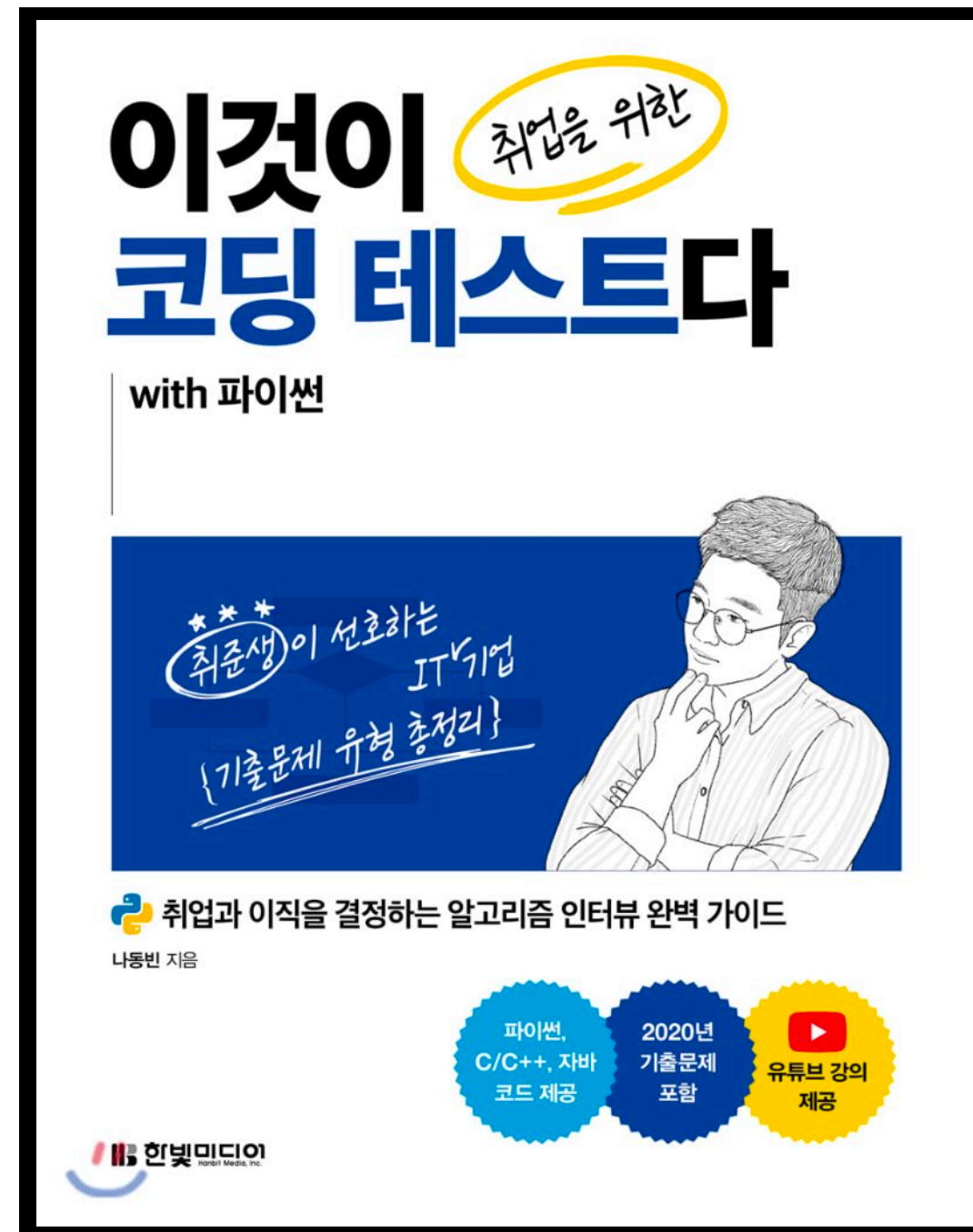


- 꾸준하고 기본적인 코딩 실력 향상
- 취업을 위한 코딩 테스트 대비
- 비정기적 코딩 대회 참가

활동 계획

- 주 7개 온라인 코딩문제 할당
- 주 1회 오프라인/온라인 알고리즘 분석 미팅
- 기타 필요에 따른 부수 활동

참고 도서



이것이 코딩 테스트다 - 나동빈



프로그래밍 대회에서 배우는
알고리즘 문제해결전략 - 구종만

슬랙 이용법 및 가입

우선 발송된 초대 메일을 통해 스터디용 슬랙 Workspace에 가입한다.

OVERTALE Codi...

#공지 ☆
주제 추가

2

+ 추가

Slack 찾아보기

채널

공지

군인

랜덤

토론

현황

+ 채널 추가

다이렉트 메시지

js774433 나

anhojun7949

+ 팀원 추가

#공지 채널을 보고 계십니다.

이것은 언제나 모두를 포함하게 될 단 하나의 채널로 공지를 올리고 팀 전체의 대화를 나누기에 적합한 공간입니다. [설명 편집](#)

오늘 ▾

js774433 오전 9:07

#공지에 참여했습니다.

js774433 오전 9:11

채널 이름을 "일반"에서 "공지"(으)로 변경했습니다.

#공지에게 메시지 보내기

Aa @ 😊 📎

➤

~단톡방: 필요한 목적의 톡방(채널) 선택

~개인톡: 메시지를 보내고픈 개인에게 메시지 보내기

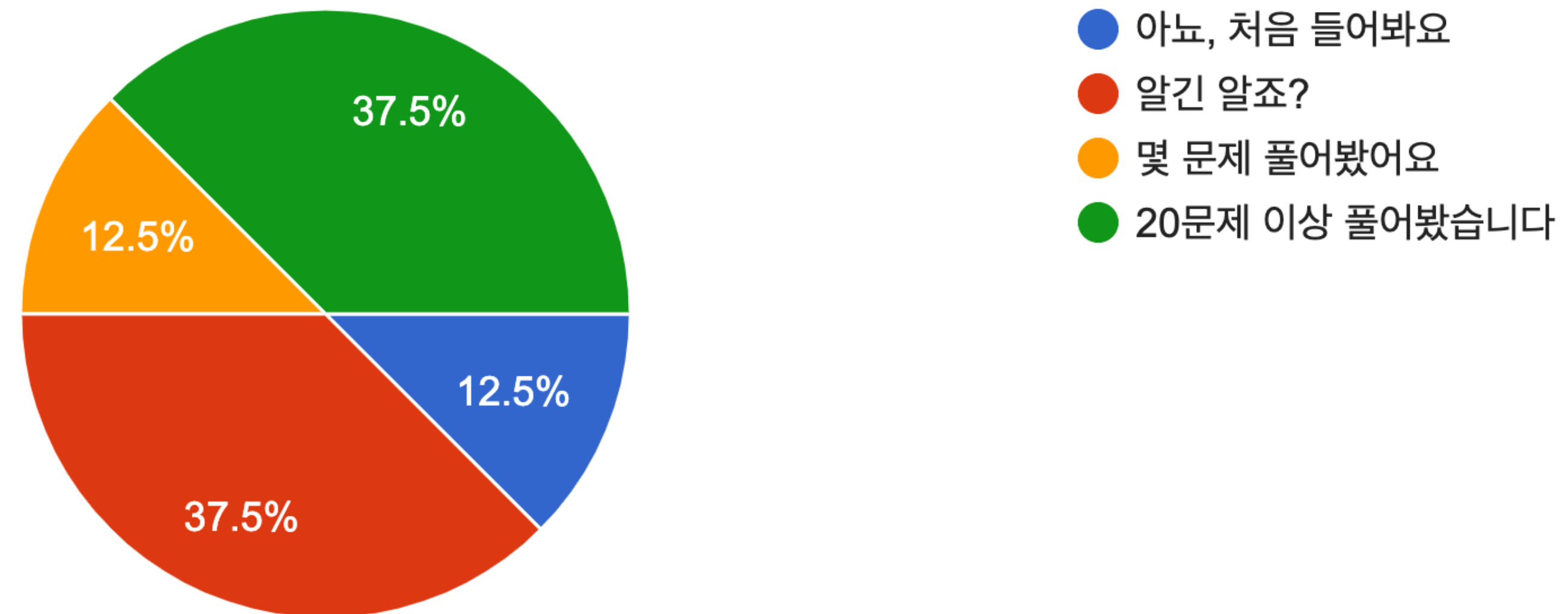
내용 확인 & 메시지 보내기

- 모바일, 맥, 윈도우 모두 자체 앱, 프로그램이 존재 -> 뛰어난 접근성
- 높은 첨부파일, 미디어 호환성
- 보기 좋은 UI 가독성
- 다만 메신저 치고는 workspace 개념으로 인한 조금 어려운 진입장벽

백준 온라인 저지 사용법

백준 온라인 같은 온라인 코딩 사이트 문제를 풀어본 적이 있으신가요?

응답 8개



백준 온라인 저지
한국에서 유명한 온라인 코딩 사이트
다양한 알고리즘 문제 수록

백준 이용방법

1. 주어진 문제 번호를 “<https://www.acmicpc.net/problem/>(문제번호)”로 입력하여 문제에 접속한다.
2. 문제를 읽는다. (입력과 출력에 주의한다.)
3. 다른 IDE나 환경에서 문제를 푼다.
4. 문제 상단 탭을 “문제”에서 “제출”로 이동한다.
5. 소스코드를 복사하고 “제출”버튼을 누른다
6. 결과를 확인한다
7. 틀리면 다시하고 맞으면 다음문제로 넘어간다.

상세 운영 계획

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/
1Pcnj8pDDHVA6aR2eIF6h-
c5mjYUhG9EFP_NO78pAgBI/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Pcnj8pDDHVA6aR2eIF6h-c5mjYUhG9EFP_NO78pAgBI/edit?usp=sharing)

-본인이 푼 문제 체크 가능

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	오버테일 코딩테스트 스터디 전적기록											
2	주차	문제	난이도	윤지상	강동진	김나연	유태연	임동현	장윤희	권순범	강은호	박상민
3	1주차	4673	브론즈1	10.30.								
4		3009	브론즈3									
5		1978	실버4									
6		1932	실버1									
7		1110	브론즈1									
8		2908	브론즈2									
9		11654	브론즈5									
10	2주차											
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17	푼 문제수			1	0	0	0	0	0	0	0	0
18	진행률			14.29%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
19												
20												
21												
22												
23												
24	추가로 푼 문제			푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호	푼 문제 번호
25												
26	총문제		7									

문제 풀이 순서는 반드시 순서대로 할 필요는 없습니다. 풀지 못했다고 해서 패널티가 있거나 하진 않습니다.

<https://github.com/beargrllys/CodingTestStudy>

-본인이 푼 문제 소스코드 깃허브 업로드

<> Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

Settings

master ▾

1 branch

0 tags

Go to file

Add file ▾

Code ▾



beargrllys Make a private folder

293956f 2 minutes ago 2 commits



강동진

Make a private folder

2 minutes ago



강은호

Make a private folder

2 minutes ago



공용자료

Make a private folder

2 minutes ago



권순범

Make a private folder

2 minutes ago



김나연

Make a private folder

2 minutes ago



박상민

Make a private folder

2 minutes ago



유태연

Make a private folder

2 minutes ago



윤지상

Make a private folder

2 minutes ago



임동현

Make a private folder

2 minutes ago



장윤희

Make a private folder

2 minutes ago



test.rtf

Please upload your source code

6 minutes ago

About



No description, website, or topics provided.

Releases

No releases published

[Create a new release](#)

Packages

No packages published

[Publish your first package](#)

Languages

Rich Text Format 100.0%

Help people interested in this repository understand your project by adding a README.

[Add a README](#)

본인의 소스 코드 깃허브 업로드는 선택사항입니다. 사용연습을 해보는것을 권장합니다.

남의 코드를 도와줄 수 있음

본인의 소스 코드를 본인 폴더에 업로드

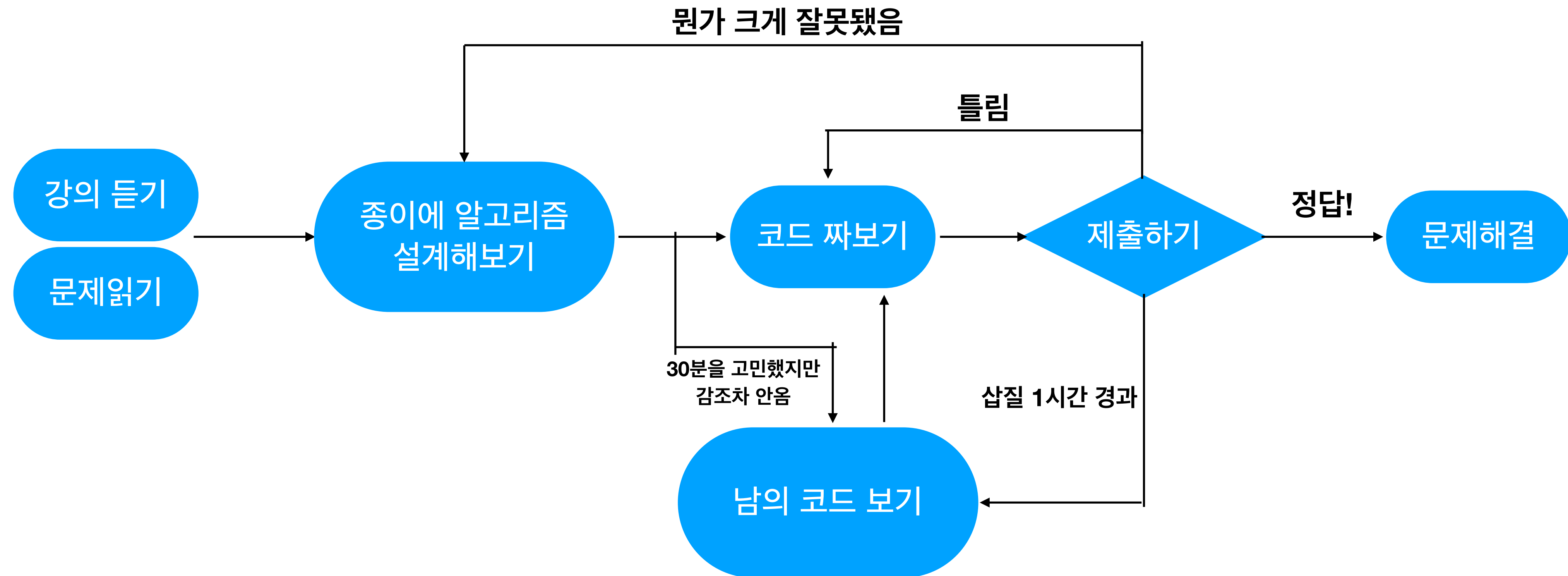
제공되는 자료

- 동빈나 “이것이 코딩 테스트다” 유튜브 강의 -> 주차별 코딩 문제
- 알고리즘 문제 해결 전략 -> 온/오프라인 미팅을 통한 어려운 문제 해결

향후 10주간의 주제

주차	주제
1	나의 수준은?
2	그리디
3	구현
4	정렬
5	트리
6	DFS/BFS
7	이진탐색
8	DP
9	최단경로
10	그래프

알고리즘 문제를 풀때 의식 흐름



핵심: 한문제를 너무 오래 잡고 있지 말아라. 남의 코드를 보고 풀어도 경험치는 쌓인다.

알고리즘 문제를 풀때 자문자답

- 나의 직관은 어떤 해결책을 제시하는가?
- 비슷한 문제를 풀어본 적이 있는가?
- 무식하게 풀수 있지 않을까?
- 문제를 수식으로 표현 할 수 있지 않을까?
- 문제를 단순하게 변형할수 있지 않을까?
- 그림을 그리면 쉽게 풀수 있지 않을까?
- 문제를 여러개로 분해할수 있지 않을까?
- 문제를 거꾸로 생각해볼까?
- 문제 풀기위한 제약 조건을 추가하면 어떨까?

좋은 코드란?

- 코드는 간결하고 보기 좋게 정리해라
- 라이브러리가 있다면 적극적으로 사용해라
- 재사용 가능한 부분은 최대한 코드를 짜인 코드에서 재사용해라.
- 반복문과 이중배열 사용시 똑같은 형태로 작성해라
- 일관되고 직관적인 변수명을 사용해라
- 데이터와 코드를 분리해라
- 하나의 자료는 하나의 자료형으로만 저장해라

자주하는 실수

- 단순 오타(상수, 변수명)
- 무한 반복문(반복문 조건 확인)
- 배열 범위 밖 원소 접근
- 순회 오류, 연산자 오타(<, <= 주의)
- 스택 오버플로우(구동기기에 따라 달라 내컴에선 되는데 백준에선 안되는 경우)
- 다중 배열 인덱스 순서(arr[세로][가로]임)
- 예외적인 상황에 대한 고려 부족(있어야할 else if가 없음)
- 연산자 순서 오류(괄호를 잘써야함)
- 입출력 오류(입력, 출력시 자료형이나 잘못된 입력 값 확인)
- 변수 초기화의 부재

팁과 흥미로운 사실

- 구글신은 모든 것을 알고 있다. 당신이 질문을 이상하게 할뿐
- 현재 코딩테스트에 가장 많이 쓰이는 언어는 파이썬이다.
- 가능한 디버깅은 지양해라 차라리 코드를 한번 더 살펴보자
- 제발 너무 오래 잡고 있지 말아라 다른 할거도 있지 않은가
- 반복문은 최대한 조금만 사용해라 입력값이 커지면 어마어마한 괴물이 된다.
- 주석을 적극적으로 사용하자
- 코드에 대해 대화하는 연습을 하자. 회사에선 남들과 코딩한다.
- 코딩하기 전 종이에 코드를 설계하는 연습을 하자

금주의 문제

1주차	4673	브론즈1	셀프넘버
	3009	브론즈3	네번째 점
	1978	실버4	소수찾기
	1932	실버1	정수 삼각형
	1110	브론즈1	더하기 사이클
	2908	브론즈2	상수
	11654	브론즈5	아스키 코드

금주 관련 강의:

https://www.youtube.com/watch?v=m-9pAwq1o3w&list=PLRx0vPvIEmdAghTr5mXQxGpHjWqSz0dgC&ab_channel=%EB%8F%99%EB%B9%88%EB%82%98

금주의 문제 해결 도전

금주 없음