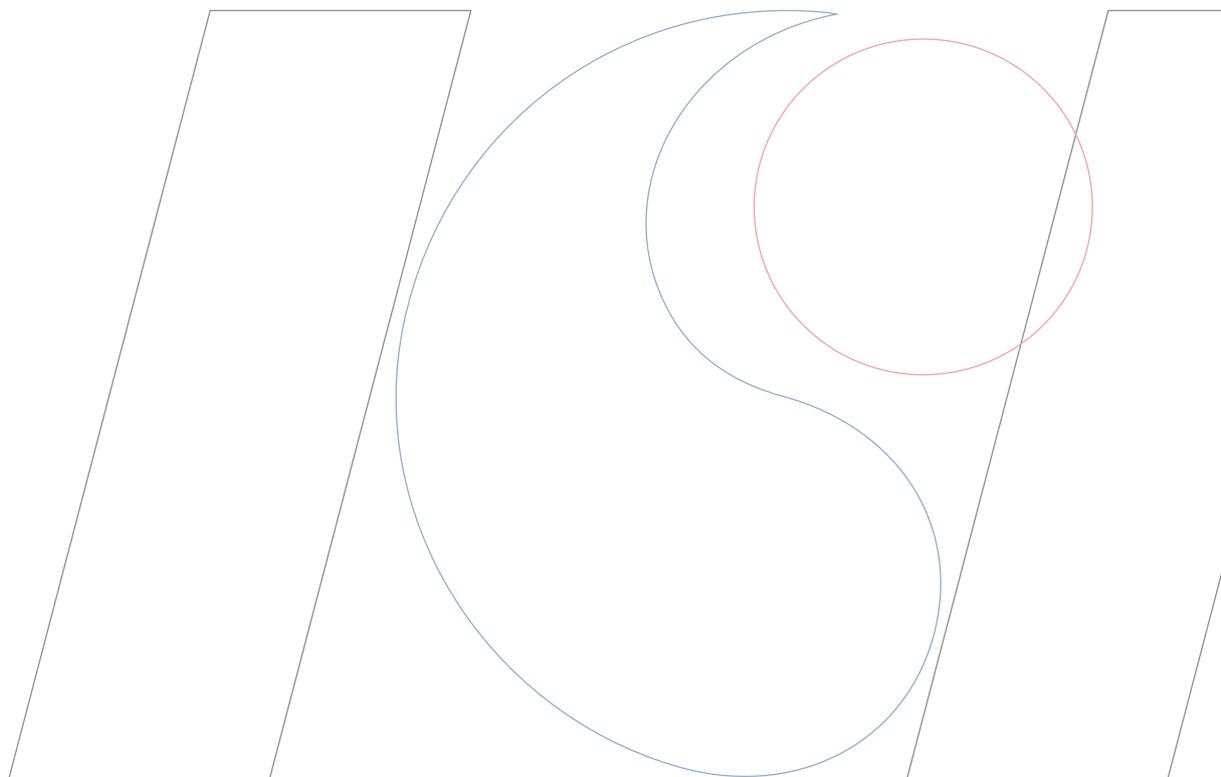




# 한국정보올림피아드 대회 시스템 사용 가이드

2025년 2차대회

[koi.or.kr](http://koi.or.kr)



# 00. 1차대회와의 시스템상 차이점

---

2차대회에는 1차대회와 다르게 프로그래밍형 문제만이 출제되며, 따라서 모든 문제의 점수를 실시간으로 확인할 수 있습니다.

또한 2차대회에서는 1차대회와 다르게 문제에 대한 질의응답이 가능하며, 중도 퇴실이 가능합니다.

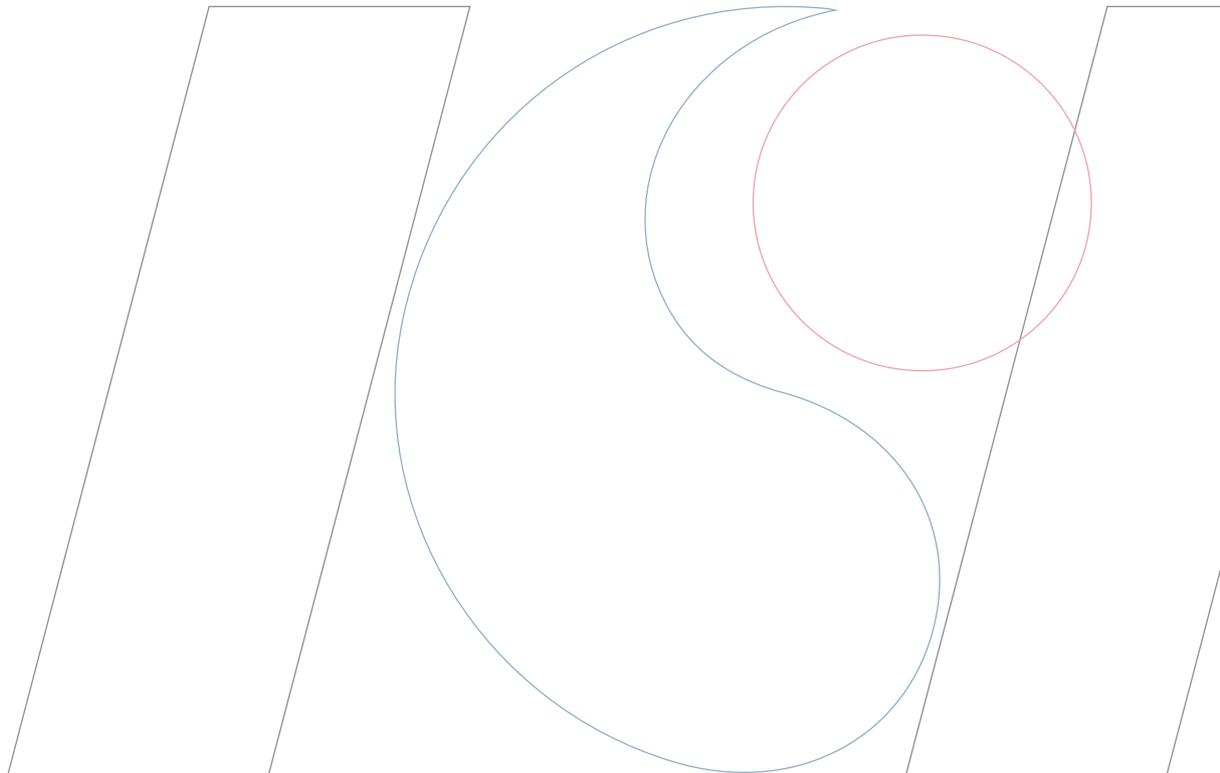
질의응답에 대하여서는 **06. 대회 진행 중 상단 메뉴** (10쪽) 및 **06-3. 질의응답** (13쪽)을 참고해 주시기 바랍니다.

중도 퇴실에 대하여서는 **07. 문제 목록** (14쪽) 및 **07-1. 중도 퇴실** (15쪽)을 참고해 주시기 바랍니다.

# I

## 대회 준비

대회 시스템 접속부터 대회 시간이 시작하기 직전까지의 시스템 요소를 살펴보고, 대회 응시를 위한 준비 사항에 대하여 소개합니다.



# 01. 대회 로그인

**한국정보올림피아드 2025년도 2차대회**

2025년도 정보올림피아드 2차대회 페이지입니다.

이메일로 받은 아이디와 비밀번호를 입력해 주세요.  
실제 대회에서는 다른 아이디와 비밀번호를 사용합니다.

1 아이디

2a 비밀번호

2b 비밀번호 보기

3 로그인

시스템에 접근하면 로그인 화면이 나타납니다. 대회 응시를 위해서는 먼저 배부된 아이디와 비밀번호를 입력해 로그인해야 합니다. 올바른 아이디와 비밀번호를 입력해 대회 시스템에 로그인합니다.

일부 환경에서 비밀번호 입력 시 입력 언어가 한국어로 되어 있으면 로그인에 실패할 수 있습니다. 이 경우 한/영 키를 눌러 영어로 언어를 전환한 뒤 다시 시도해 보십시오. **2b** 비밀번호 보기 버튼을 누르면 현재까지 입력한 비밀번호를 확인할 수 있습니다.

## 1 아이디 입력란

## 2a 비밀번호 입력란

## 2b 비밀번호 보기 버튼

버튼을 클릭하면 지금까지 입력한 비밀번호를 확인할 수 있습니다.

## 3 로그인 버튼

## 02. 대회 목록

---

한국정보올림피아드

홍길동 (e01) 로그아웃

2

3

### 대회 참가

---

1

#### 초등부

⌚ 270분 2099년 1월 1일 13:30 - 2099년 1월 1일 18:00

>

대회 목록에서는 현재 진행 중인 대회 목록을 보고 대회에 참가할 수 있습니다. 참가해야 하는 대회를 클릭해 대회 시스템을 실행할 수 있습니다.

#### 1 참가할 수 있는 대회 리스트

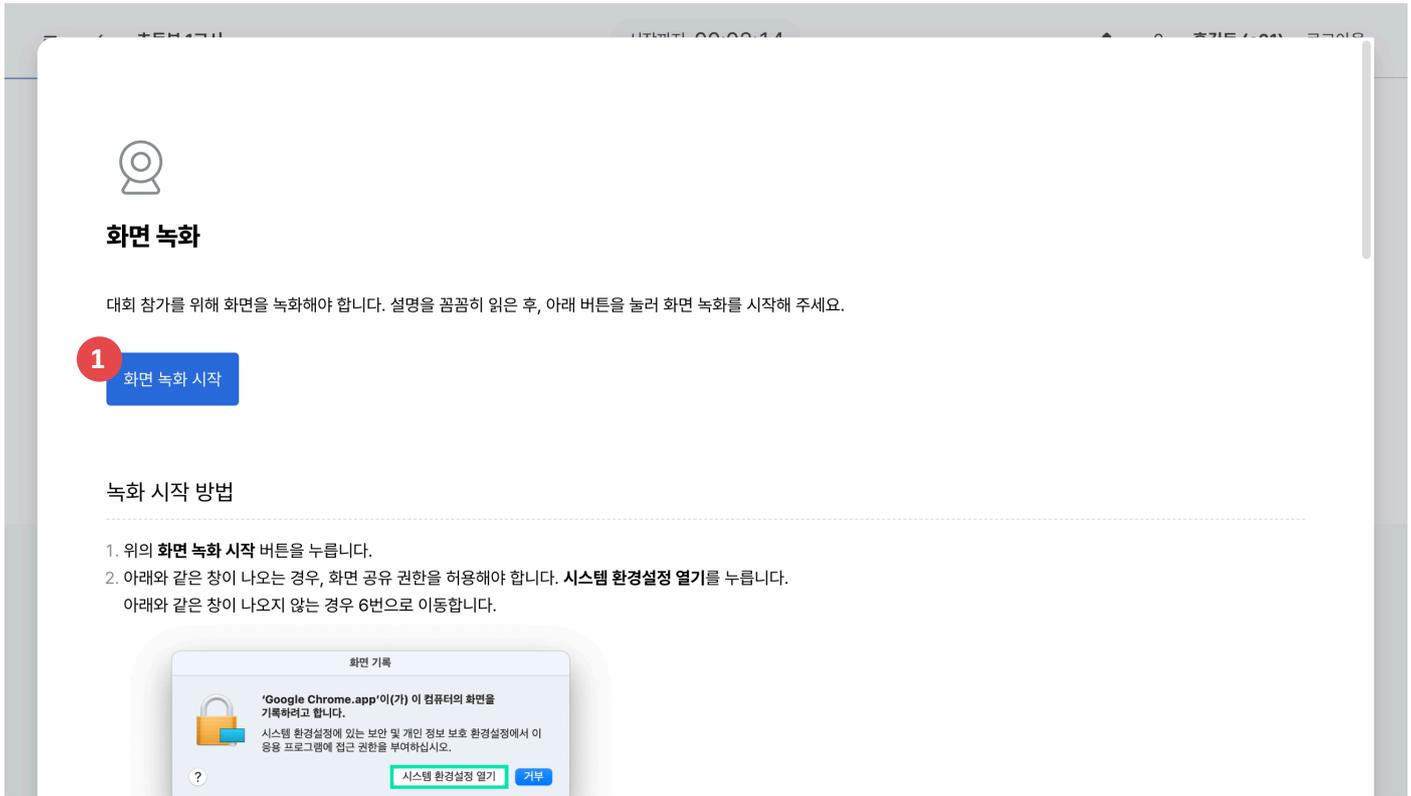
대회 이름을 클릭하면 해당 대회 참가 페이지로 이동할 수 있습니다.

#### 2 현재 참가자 이름과 아이디

로그인한 계정이 본인의 계정이 맞는지 확인할 수 있습니다. 본인의 계정이 아닌 경우, **3 로그아웃 버튼**을 눌러 로그아웃한 뒤 다시 로그인해 주세요.

#### 3 로그아웃 버튼

# 03. 화면 녹화 설정



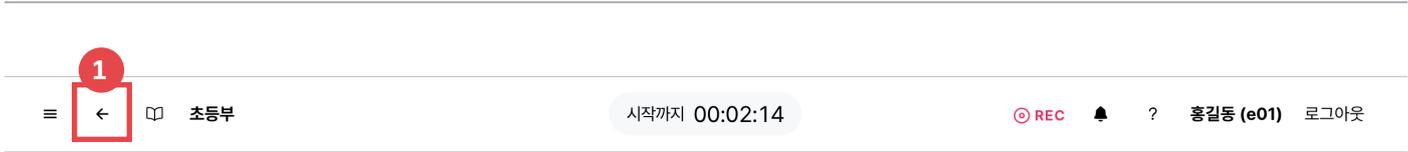
화면 녹화가 필요한 대회의 경우, 대회 시스템 접속 전 화면 공유를 설정해야 합니다. 페이지에 설명되어 있는 **녹화 시작 방법**을 꼼꼼히 읽고, 안내대로 수행해 주십시오.

화면 공유 설정은 대회가 시작하기 전에도 가능합니다. 대회 시작 전 미리 대회 시스템에 접속하여 화면 공유 설정을 점검하는 것을 권장합니다. 대회 시스템을 새로고침하면 화면 공유도 다시 해야 함에 유의해 주십시오.

## 1 화면 녹화 시작 버튼

화면 녹화를 시작합니다. 녹화가 시작되면 대회 시스템에 접근할 수 있습니다.

# 04. 확인 사항 작성



## 초등부 — 참가

부정행위 방지를 위해 대회 중 전체 모니터 화면을 녹화합니다. 대회 시간 중 화면 녹화가 제대로 되지 않았을 시 부정행위 처리될 수 있습니다.  
**\* 필수**

예기치 못하게 연결이 끊기는 등의 돌발 상황 발생 시 **긴급 연락처로 학생이 직접 연락**하면, 일단 응시를 이어서 진행할 수 있도록 대처 방법을 안내할 예정이며, 대회 종료 후 소명 절차를 거쳐 위원회에서 최종 부정행위 여부를 판단합니다. 긴급 연락처:  
**\* 필수**

**3** 설문 제출

대회 시작 전 확인사항들을 작성합니다. 주변 환경 등을 점검하고, 필수 확인 사항에 체크를 완료하여 다음 단계로 진행합니다.

### 1 뒤로 가기 버튼

참가하고자 하는 대회명과 다른 대회명이 보일 경우, 뒤로 가기 버튼을 눌러 다른 대회를 선택합니다. 올바른 대회에 접속했는지 확인합니다.

### 2 확인 사항 목록

꼼꼼히 체크해야 하는 확인 사항 목록입니다.

### 3 확인 사항 제출 버튼

필수 확인 사항들을 전부 체크한 후 확인 사항 제출 버튼을 눌러 다음 단계로 진행할 수 있습니다.

# 05. 대회 시작 전 대기실



대회 시작 전 대기실에는 대회 시작까지 남은 시간이 표시되며, 남은 시간이 전부 소진되면 문제가 자동으로 나타납니다.

## 1 뒤로 가기 버튼

참가하고자 하는 대회명과 다른 대회에 접속했을 경우, 뒤로 가기 버튼을 눌러 다른 대회를 선택합니다. 올바른 교시의 대회에 접속했는지 확인합니다.

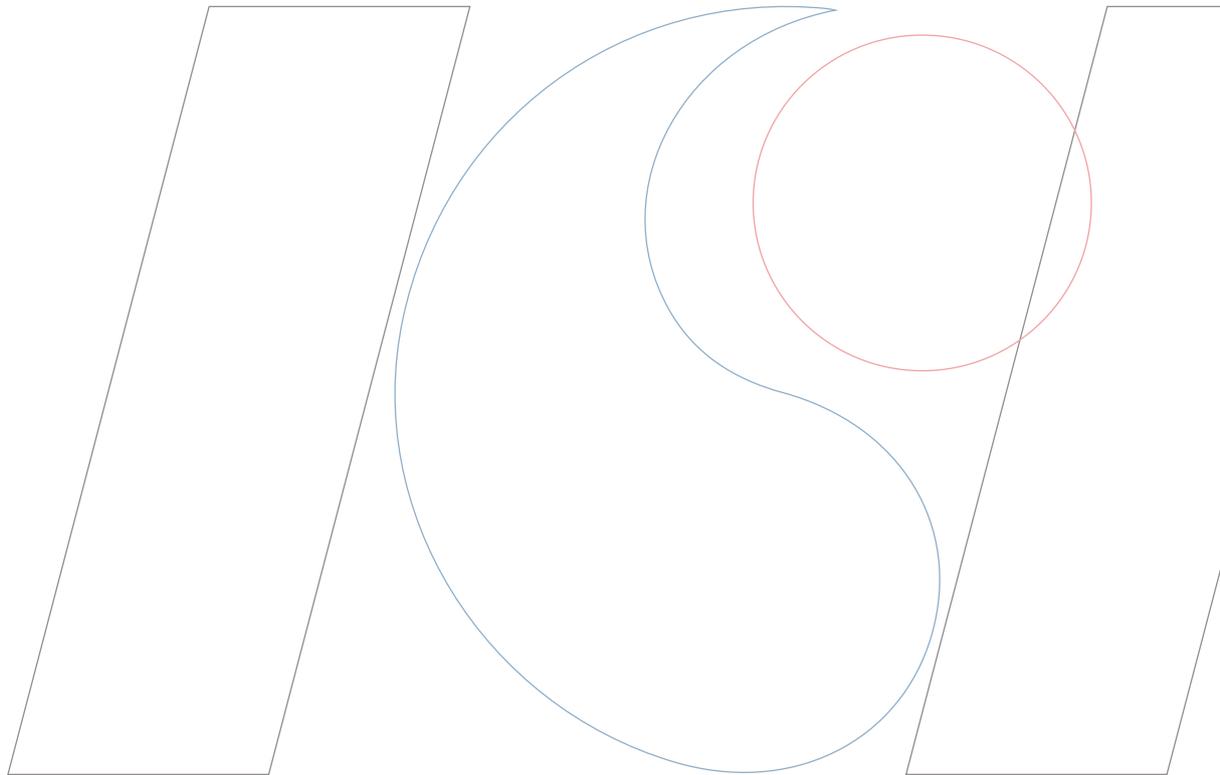
## 2 녹화 알림이

녹화 알림이에 마우스를 올리면 현재 녹화 중인 화면을 확인할 수 있습니다.  
화면 녹화가 제대로 되고 있지 않을 경우 실격 처리의 원인이 될 가능성이 있으므로 녹화 화면을 확인할 것을 권장하며, 녹화가 제대로 되지 않고 있을 경우 키보드의 **F5** 키 (macOS의 경우 **⌘R**)를 눌러 새로고침한 후, 화면을 다시 선택합니다.

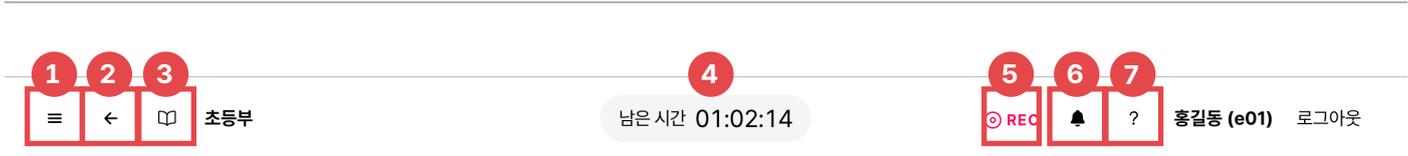
# II

## 대회 중

대회 진행 중에 시스템이 제공하는 기능의 사용 방법에 대하여 소개합니다.



# 06. 대회 진행 중 상단 메뉴



상단 메뉴에는 대회와 관련된 정보가 표시되며, 공지사항 확인 및 문제 선택 등이 가능합니다.

## 1 문제 목록 확인 버튼

| # | 문제     | 점수                       |
|---|--------|--------------------------|
| 1 | 크림병    | 100 / 100                |
| 2 | 대피소    | 0 / 100                  |
| 3 | 아이템 획득 | <span>△ 미제출</span> / 100 |

문제 목록 확인 버튼을 눌러 문제 목록과 배점, 그리고 제출 여부를 확인할 수 있습니다. 문제를 클릭하면 해당하는 제목의 문제로 이동합니다. 문제 목록에서 실시간 획득 점수도 확인 가능합니다.

## 2 뒤로 가기 버튼

문제 페이지에서 뒤로 가기 버튼을 누르면 문제 목록으로 돌아옵니다.

## 3 프로그래밍 언어 문서 열기/닫기

사용 가능한 프로그래밍 언어들의 레퍼런스 문서를 확인합니다. (06-1. 프로그래밍 언어 문서 참조)

## 4 남은 시간 확인

대회 종료까지 남은 시간이 표시됩니다.

## 5 녹화 알림이

녹화 알림이에 마우스를 올리면 현재 녹화 중인 화면을 확인할 수 있습니다. 녹화가 제대로 되지 않고 있을 경우 키보드의 **F5** 키 (macOS의 경우 **⌘R**)를 눌러 새로고침한 후, 화면을 다시 선택합니다.

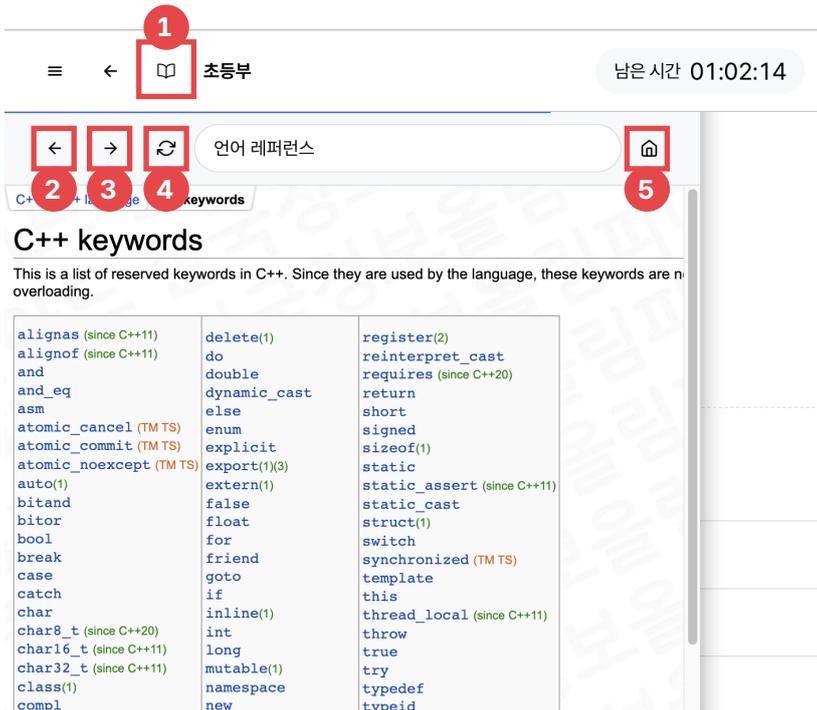
## 6 공지사항 확인

대회 공지사항을 확인합니다. 읽지 않은 공지가 있을 경우  과 같이 표시됩니다. (06-2. 대회 공지사항 참조)

## 7 질의응답

문제에 대한 질문을 남기고 답변을 받습니다. 읽지 않은 답장이 있을 경우  과 같이 표시됩니다. (06-3. 질의응답 참조)

# 06-1. 대회 진행 중 상단 메뉴 > 프로그래밍 언어 문서



사용 가능한 프로그래밍 언어들의 레퍼런스를 확인할 수 있습니다.

## 1 프로그래밍 언어 문서 열기/닫기

프로그래밍 언어 문서가 열려 있을 경우 다시 닫을 수 있습니다.

## 2 이전 페이지로

언어 문서에서 링크를 클릭하는 등의 동작으로 다른 페이지로 이동한 상황에서, 이동하기 전의 페이지로 돌아올 수 있습니다.

## 3 다음 페이지로

언어 문서에서 이전 페이지로 이동하기 전의 페이지로 돌아올 수 있습니다.

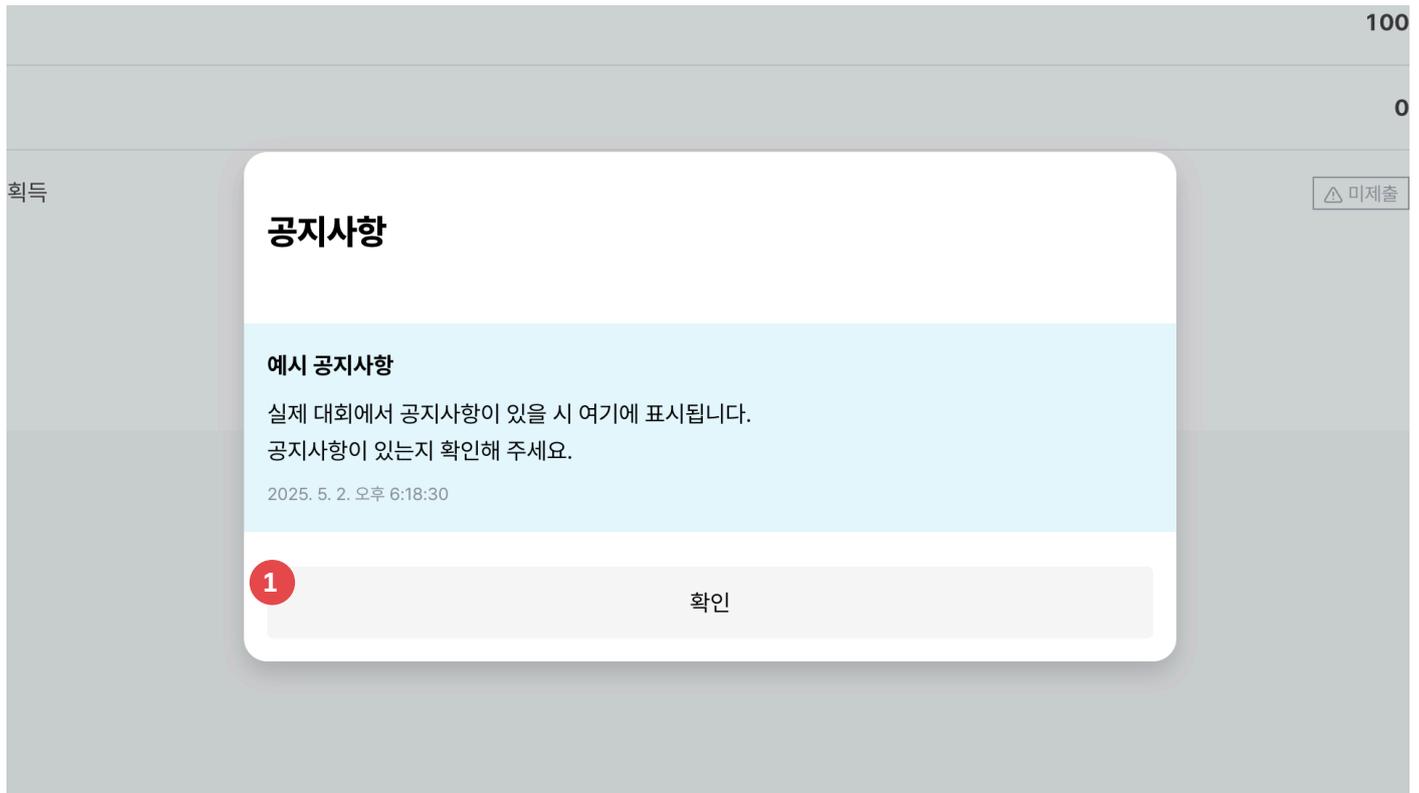
## 4 새로고침

지금 보고 있는 언어 문서 페이지를 다시 로드합니다. 언어 문서가 제대로 로드되지 않을 경우에 시도하는 것을 권장합니다.

## 5 처음 페이지로

프로그래밍 언어 문서 초기 페이지로 이동합니다. 초기 페이지에서는 어떤 언어의 문서를 열람할지 선택할 수 있습니다.

## 06-2. 대회 진행 중 상단 메뉴 > 대회 공지사항



대회 중 공지사항을 확인할 수 있습니다. 읽지 않은 공지사항은 하늘색 배경으로 강조됩니다. 대회 중 공지사항은 최대한 꼼꼼히 확인하는 것을 권장합니다.

### 1 공지사항 확인 완료 버튼

확인 버튼을 클릭하여 대회 시스템으로 돌아갑니다.

## 06-3. 대회 진행 중 상단 메뉴 > 질의응답



대회 중 문제에 대해 궁금한 점에 대해 질문할 수 있습니다. 답변은 늦게 도착할 수 있습니다. 답변이 도착하면 질의응답 아이콘(06. 대회 진행 중 상단 메뉴 참조)에 읽지 않은 응답 개수가 실시간 표시되므로, 답변이 도착하기 전까지는 질문 창을 닫고 다른 문제 해결을 시도하다가, 질의응답 아이콘에 알림이 표시되면 그 때 답변을 확인하는 것이 좋습니다.

욕설 등 부적절한 내용을 담고 있는 메시지로 질문할 경우 대회 결과에 불이익이 있을 수 있습니다.

### 1 질의응답 목록

지금까지 남긴 질의응답을 확인할 수 있습니다.

### 2 문제 선택

클릭하여 질문할 문제를 선택합니다. 문제를 선택하지 않으면 질문을 남길 수 없음을 유의합니다.

### 3 질문 내용 작성

문제에 대해 궁금한 점을 작성합니다.

### 4 질문 전송

질문을 전송합니다. 문제를 선택하지 않았거나, 질문 내용을 작성하지 않았다면 질문을 전송할 수 없음을 유의합니다.

### 5 질의응답 창 닫기 버튼

닫기 버튼을 클릭하여 대회 시스템으로 돌아갑니다.

# 07. 문제 목록

## 초등부

| # | 문제       | 점수          |
|---|----------|-------------|
| 1 | 불안정한 수열  | 100 / 100   |
| 2 | 스케이트 연습  | 100 / 100   |
| 3 | 호숫가의 개미굴 | ⚠ 미제출 / 100 |
| 4 | 고기 파티    | ⚠ 미제출 / 100 |

### 2 조기 퇴실하기

대회가 시작되면 문제 목록을 확인할 수 있습니다. 각 문제에는 배점과 제출 여부가 표시되며, 실시간 획득 점수도 표시됩니다. 문제의 제목을 클릭해 문제를 보고 답안을 제출할 수 있습니다.

#### 1 문제 목록

문제 목록 확인 버튼을 눌러 문제 목록과 배점, 그리고 제출 여부를 확인할 수 있습니다. 문제를 클릭하면 해당하는 제목의 문제로 이동합니다. 문제 목록에서 실시간 획득 점수도 확인 가능합니다.

아직 답안을 제출하지 않은 문제에는 ⚠ 미제출 미제출 마크가 표시됩니다. 대회가 종료될 때까지 답안을 제출하지 않았다면 해당 문제는 0점으로 간주됩니다.

답안을 제출한 문제에는 실시간으로 획득한 점수가 **획득한 점수 / 문제의 만점** 과 같이 표시됩니다.

#### 2 조기 퇴실

대회에서 조기 퇴실할 수 있습니다. (07-1. 조기 퇴실 참조)

## 07-1. 문제 목록 > 조기 퇴실

대회 참가를 종료하시겠습니까?

참가를 종료하면 더 이상 모든 문제에 제출할 수 없으며, 참가 종료는 취소가 불가능합니다.

참가를 종료하려면 아래에 **대회 참가를 종료하겠습니다.** 를 그대로 입력해 주세요.

1

대회 참가를 종료하겠습니다.

2

[> 대회 참가 종료

3

< 대회로 돌아가기

대회 참가를 조기에 종료할 수 있습니다. 참가를 종료하면 더 이상 모든 문제에 제출할 수 없고, 취소가 불가능하므로, 신중하게 결정해 주세요. 중도 퇴실 시 감독관의 허락이 필요합니다. 감독관의 허락 없이 중도 퇴실할 시 부정행위로 처리될 수 있습니다.

### 1 대회 참가 종료 확인란

참가를 종료하려면 화면의 지시대로 '대회 참가를 종료하겠습니다.'를 입력해 주세요.

### 2 대회 참가 종료

확인란 작성 후 대회에서 조기 퇴실할 수 있습니다.

### 3 대회로 돌아가기

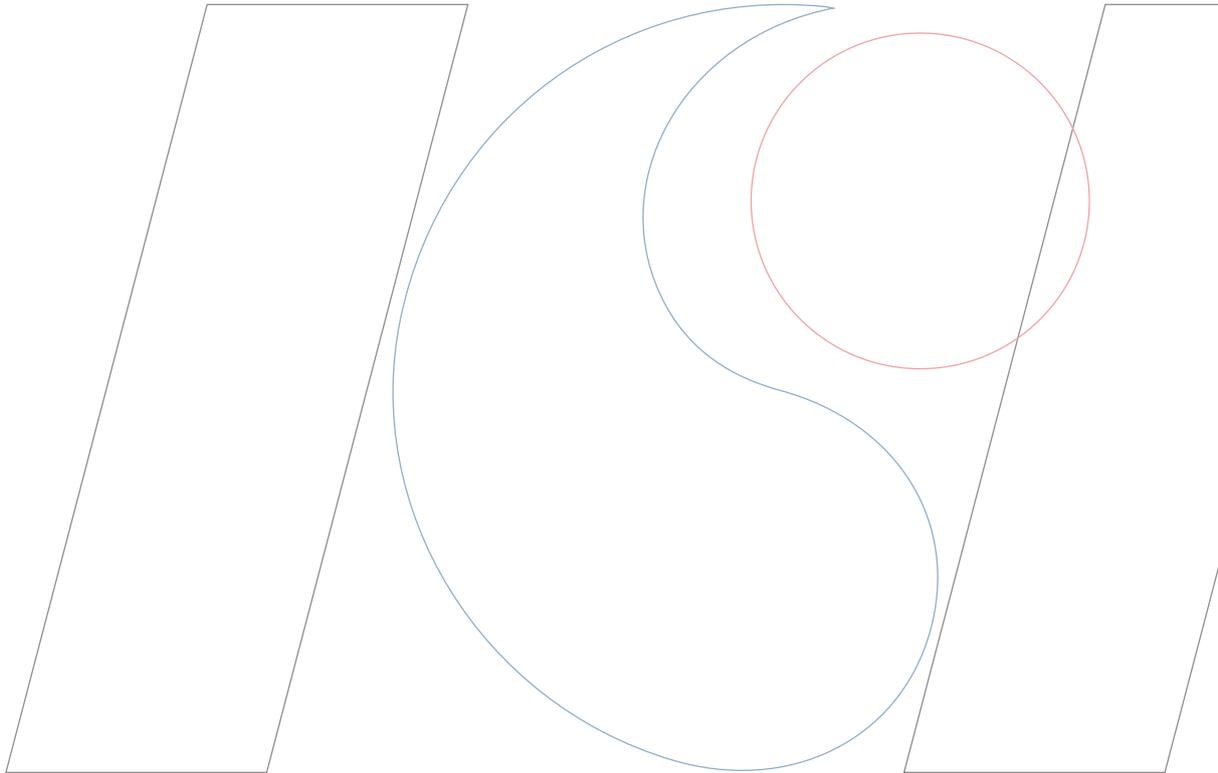
창을 닫고 대회로 돌아갑니다.



# III

## 문제

출제되는 문제를 해결하기 위한 기능들을 살펴보고, 답안 제출 방법을 소개합니다.



# 08. 프로그래밍형 문제 제출 화면

≡ < > 초등부
남은 시간 01:02:14
REC 🔔 ? 홍길동 (e01) 로그아웃

문제 1

## 크림빵

1 ↗ 획득 점수 **100 / 100점**

2 ⌚ 실행 시간 제한 **1초**  
 📄 메모리 제한 **1,024MiB**

| 제출 + 테스트                   | 제출      | 테스트   |
|----------------------------|---------|-------|
| 제출<br>2024-05-03 05:06:30  | ✓ 100점  | C++17 |
| 제출<br>2024-05-03 05:05:34  | ⚠ 10점   | C++17 |
| 제출<br>2024-05-03 05:05:16  | ✗ 0점    | C++17 |
| 테스트<br>2024-05-03 05:04:30 | ✓ 실행 성공 | C++17 |

KOI 빵집에서는 크림을 넣은 빵을 판다. KOI 빵집은 총  $N \times K$ 개의 빵을 만들었다. KOI 빵집은 일렬로 놓여 있는 빵을 앞에서부터 순서대로  $K$ 개씩 묶어서 한 묶음으로 판매할 것이다. 즉, 총  $N$ 개의 빵 묶음이 있다.

하지만 빵을 급하게 만드는 바람에, 빵 중 일부에는 크림이 들어있지 않다. 만약 크림이 없는 빵이 한 묶음에  $P$ 개 이상 있다면 그 묶음은 팔 수 없다. 다시 말해, 빵 묶음은  $K$ 개의 빵 중 크림이 없는 빵이  $P$ 개 미만이어야 팔 수 있다.

각 빵에 크림이 들어 있는지에 대한 정보가 주어진다. 이 때 팔 수 있는 빵 묶음의 수를 출력하여라.

```

1  #include <bits/stdc++.h>
2
3  using namespace std;
4  using ll = long long;
5  using ld = long double;
6  using pii = pair<int, int>;
7
8  /* [🐞] [💡] [🔴] */
9
10 int main() {
11     cin.tie(nullptr), ios::sync_with_stdio(false);
12
13     #ifdef _S
14         freopen("_run/in.txt", "r", stdin), freopen
15     #endif
16
17     int n, k, p;
18     cin >> n >> k >> p;
19
20     int s = 0;
21
22     for (int i = 0; i < n; i++) {
23         int c = 0;
24
25         for (int j = 0; j < k; j++) {
26             int x;

```

🗨
^ C++20
🧪 테스트하기
📤 제출 96회 남음

프로그래밍형 문제의 제출 화면은 지문을 읽으면서 코드 답안을 작성할 수 있도록 좌우로 분할되어 있습니다.

- 1 실시간 획득 점수**

실시간으로 획득한 점수가  
획득한 점수 / 문제의 만점  
 과 같이 표시됩니다.

**4 문제의 지문**

문제의 지문입니다. (08-1. 프로그래밍형 문제 지문 참조)
- 2 문제의 제한**

작성한 코드가 실시간 채점 서버에서 한 개의 데이터에 답을 내기까지 걸리는 시간과, 답을 내기 위하여 서버에서 차지할 수 있는 최대 메모리 제한입니다.

**5 화면 비율 조정 핸들**

화면 비율 조정 핸들을 드래그하여 지문 영역과 프로그래밍 영역이 차지하는 너비를 조절할 수 있습니다.
- 3 제출 및 테스트 목록**

이 문제의 이전 제출 및 테스트의 목록입니다. (10. 제출 목록 및 제출 결과 참조)

**6 코딩 화면 숨기기/보이기 톨글**
- 7 프로그래밍 영역**

09. 프로그래밍 영역을 참고해 주시기 바랍니다.

# 08-1. 프로그래밍형 문제 제출 화면 > 프로그래밍형 문제 지문

KOI 빵집에서는 크림을 넣은 빵을 판다. KOI 빵집은 총  $N \times K$ 개의 빵을 만들었다. KOI 빵집은 일렬로 놓여 있는 빵을 앞에서부터 순서대로  $K$ 개씩 묶어서 한 묶음으로 판매할 것이다. 즉, 총  $N$ 개의 빵 묶음이 있다.

하지만 빵을 급하게 만드는 바람에, 빵 중 일부에는 크림이 들어있지 않다. 만약 크림이 없는 빵이 한 묶음에  $P$ 개 이상 있다면 그 묶음은 팔 수 없다. 다시 말해, 빵 묶음은  $K$ 개의 빵 중 크림이 없는 빵이  $P$ 개 미만이어야 팔 수 있다.

각 빵에 크림이 들어 있는지에 대한 정보가 주어진다. 이 때 팔 수 있는 빵 묶음의 수를 출력하여야.

## 제약 조건

- 주어지는 모든 수는 정수이다.
- $1 \leq N \leq 50$
- $1 \leq K \leq 50$
- $1 \leq P \leq K$

## 부분문제

1. (5점)  $N = 1$
2. (5점)  $K = 1$
3. (5점) 모든 빵에 크림이 들어있거나, 모든 빵에 크림이 들어있지 않다.
4. (10점) 같은 묶음에 속하는 빵들은 모두 크림이 들어있거나, 모두 크림이 들어있지 않다.
5. (10점)  $P = 1$
6. (65점) 추가 제한 없음.

## 입력 형식

첫 번째 줄에  $N$ ,  $K$ ,  $P$ 가 공백을 하나 사이에 두고 주어진다.

두 번째 줄에는 앞에서부터 순서대로 빵에 크림이 들어 있는지를 나타내는 정수가 공백을 사이에 두고 주어진다.

만약 0이 주어진다면 빵에 크림이 없는 것이고, 1이 주어진다면 빵에 크림이 있는 것이다.

## 출력 형식

첫 번째 줄에 팔 수 있는 빵 묶음의 수를 출력한다.

## 예제

### 예제 1

#### 입력

```
2 3 2
1 1 0 1 0 0
```

1

빵이 총  $2 \times 3 = 6$ 개 있고, 앞에서부터 3개씩 묶어 총 2묶음으로 판매하려고 한다. 첫 번째 묶음 1 1 0은 크림이 들어있지 않은 빵이 1개로 기준인  $P = 2$  미만이어서 팔 수 있다. 그러나 두 번째 묶음 1 0 0은 크림이 들어있지 않은 빵이 2개로 기준인  $P = 2$  이상이어서 팔 수 없다. 따라서 총 1개의 빵 묶음을 팔 수 있다.

#### 출력

```
1
```

1

프로그래밍형 문제에는 지문 이외의 추가 요소가 존재합니다. 왼쪽 화면은 프로그래밍형 문제 지문의 예시입니다.

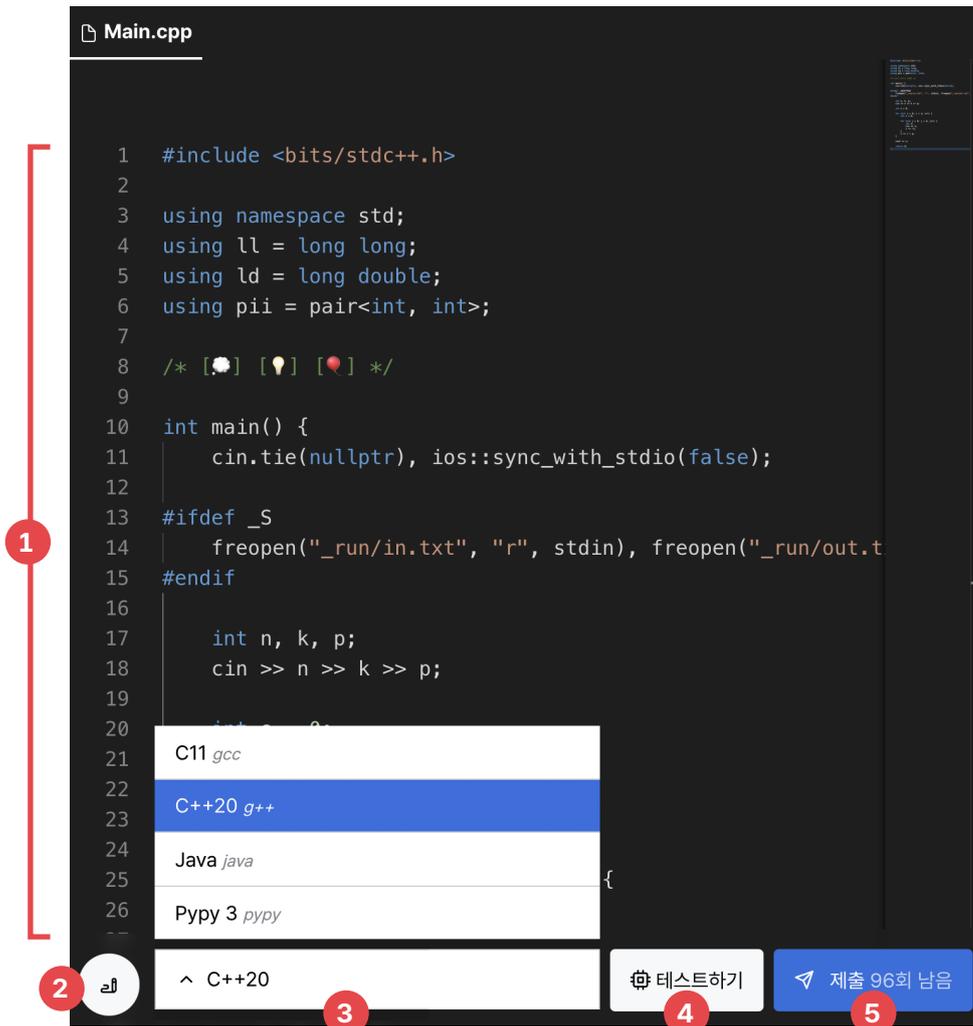
프로그래밍형 문제의 지문은 일반적으로 아래와 같이 구성되어 있으며, 본 시스템의 프로그래밍형 문제 제출 화면의 왼쪽 화면에서 스크롤하는 것으로 전부 확인이 가능합니다.

- **지문**
- **제약 조건:** 답안으로 제출한 프로그램에 자동 채점 서버가 제시하는 입력의 제한입니다.
- **부분문제 배점 및 조건:** 자동 채점 서버가 제시하는 입력의 추가 제한입니다. 추가 제한 상황에서 답안으로 제출한 프로그램이 정답을 받을 경우 배점으로 제시된 부분점수를 획득할 수 있습니다.
- **입력 형식:** 자동 채점 서버가 제시하는 입력의 형식입니다.
- **출력 형식:** 답안으로 제출한 프로그램이 채점 서버의 입력에 대하여 출력하는 답의 형식입니다.
- **예제:** 입력 형식 및 정답 출력의 예시입니다.

## 1 예제 입/출력 복사 버튼

대회 시스템에서 문제의 내용을 드래그하여 복사하는 것은 불가능하나, 예제 입/출력의 경우 오른쪽 위의 복사 버튼을 이용하여 클립보드에 복사할 수 있습니다.

# 09. 프로그래밍 영역



프로그래밍 영역은 프로그래밍형 문제의 답안을 작성하고 제출할 수 있는 부분입니다. 또한, 예제 입력 혹은 직접 구성한 입력을 바탕으로 프로그램을 제출하지 않고 실행해볼 수 있는 '테스트하기' 모드가 제공됩니다.

제출한 프로그램은 실시간으로 채점되며 점수에 반영됩니다. **10. 제출 목록 및 제출 결과**를 참조해 주시기 바랍니다.

- 1 답안 입력란**

프로그래밍형 문제를 해결하는 프로그램을 작성합니다.

**5** 제출 버튼을 누르면 프로그램이 실시간 채점됩니다. 코드는 1분마다 서버에 자동 저장되며, 다른 문제로 이동하거나 대기실로 나오는 경우에도 자동 저장됩니다. 키보드의 Ctrl + S(Mac: ⌘ S)를 눌러 저장할 수도 있습니다.
- 2 추천/자동완성 기능 사용 토크**

입력란은 기본적으로 선택된 언어가 제공하는 키워드, 함수 등의 기능 일부를 추천 및 자동완성합니다. 버튼을 눌러 이 기능을 끄거나 다시 켤 수 있습니다. 이 기능을 끄면 언어 기능들과 관련 없는 추천/자동완성에 한해서만 작동합니다.
- 3 작성 언어 변경**

응시할 언어를 드롭다운에서 선택하여 변경할 수 있습니다. 대회에서 사용 가능한 언어는 응시자 안내 사항에 소개되어 있습니다.
- 4 테스트하기 모드 전환**

프로그램을 제출하지 않고 실행해 볼 수 있는 '테스트하기' 모드로 전환합니다. **(09-1. 테스트하기 모드 참조)**
- 5 프로그램 제출**

작성한 프로그램을 제출합니다. 실행 결과는 제출 목록에서 확인 가능합니다. **(10. 제출 목록 및 제출 결과 참조)** 제출 횟수에는 제한이 있습니다.

# 09-1. 프로그래밍 영역 > 테스트하기 모드



'테스트하기' 모드는 직접 구성한 입력을 바탕으로 프로그램을 제출하지 않고 실행해볼 수 있는 모드입니다. 테스트한 프로그램은 서버에서 실행된 후 출력 결과를 제출 목록에서 확인할 수 있습니다. **10. 제출 목록 및 제출 결과를 참조해 주시기 바랍니다.**

## 1. 답안 입력란

실행할 프로그램을 작성합니다. 코드는 1분마다 서버에 자동 저장되며, 다른 문제로 이동하거나 대기실로 나오는 경우에도 자동 저장됩니다. 키보드의 Ctrl + S (Mac의 경우 ⌘ S)를 눌러 저장할 수도 있습니다.

## 2. 표준 입력 입력란

실행할 프로그램에 제공할 입력을 작성합니다. 해당 입력은 실행할 프로그램에 표준 입력으로 제공되며, C의 scanf 함수, Python의 input 함수 등으로 읽을 수 있습니다.

## 3. 코딩하기 모드 전환

작성한 프로그램을 제출할 수 있도록, '테스트하기' 모드를 종료하고 원래대로의 프로그래밍 영역으로 돌아갑니다. **(09. 프로그래밍 영역 참조)**

## 4. 테스트 실행

작성한 프로그램을 실행합니다. 실행 결과는 제출 목록에서 확인할 수 있습니다. **(10. 제출 목록 및 제출 결과 참조)** 테스트 실행은 제출 횟수를 차감하지 않으며, 실행 결과는 점수에 반영되지 않습니다.

## 09-2. 프로그래밍 영역 > 단축키

프로그래밍 영역은 코드 작성의 편의를 위한 단축키를 제공합니다.

| 동작         | Windows     | macOS     | 동작          | Windows     | macOS     |
|------------|-------------|-----------|-------------|-------------|-----------|
| 작업 내용 저장   | Ctrl + S    | ⌘ S       | 줄 전체 이동     | Alt + ↑/↓   | ⌘ ↑/↓     |
| 찾기/바꾸기     | Ctrl + F    | ⌘ F       | 전체 선택       | Ctrl + A    | ⌘ A       |
| 들여쓰기       | Tab         | Tab       | 위/아래로 선택    | Shift + ↑/↓ | Shift ↑/↓ |
| 내어쓰기       | Shift + Tab | Shift Tab | 왼쪽/오른쪽으로 선택 | Shift + ←/→ | Shift ←/→ |
| 줄 전체 주석 처리 | Ctrl + /    | ⌘ /       |             |             |           |
| 실행 취소      | Ctrl + Z    | ⌘ Z       |             |             |           |
| 다시 실행      | Ctrl + Y    | Shift ⌘ Z |             |             |           |

# 10. 제출 목록 및 제출 결과

| 1<br>제출 + 테스트              | 2<br>제출     | 3<br>테스트       |
|----------------------------|-------------|----------------|
| 제출<br>2024-05-03 05:06:30  | ✓ 100점<br>4 | C++20 ✎<br>5 6 |
| 제출<br>2024-05-03 05:05:34  | △ 10점       | C++20 ✎        |
| 제출<br>2024-05-03 05:05:16  | ✗ 0점        | C++20 ✎        |
| 테스트<br>2024-05-03 05:04:30 | ✓ 실행 성공     | C++20 ㉸        |

제출 목록에서는 문제에 이전에 제출했던 모든 코드와 실행했던 모든 테스트의 정보를 확인할 수 있습니다.

## 1 제출과 테스트 모두 보기

## 2 제출만 모아보기

## 3 테스트 결과만 모아보기

## 4 제출 또는 테스트의 결과

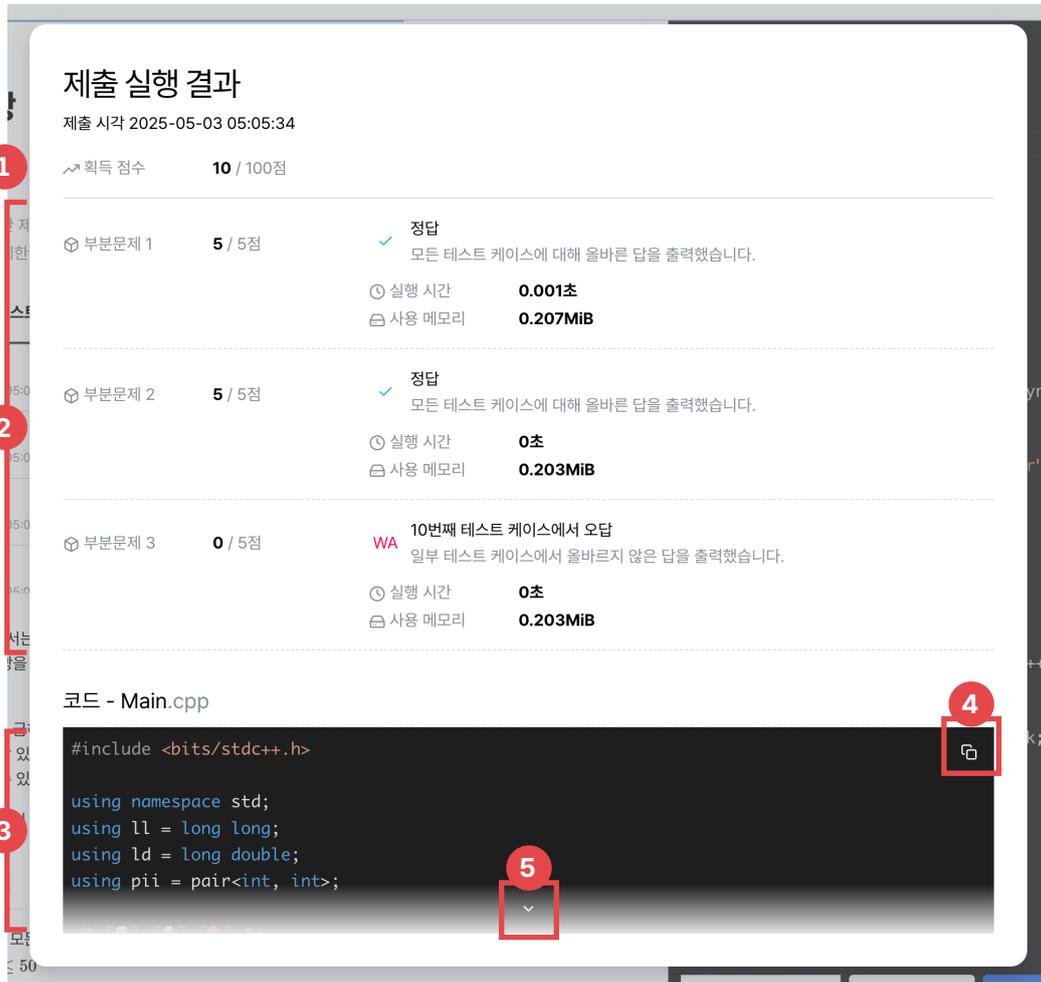
제출의 경우 획득한 점수가 표시되며, 테스트의 경우 테스트의 실행 성공 여부가 표시됩니다. 자세한 내용은 6 자세히 보기 버튼을 클릭해 열람할 수 있습니다. (10-1. 자세한 제출 결과, 10-2. 자세한 테스트 결과 참조)

## 5 제출에 사용한 언어

## 6 자세히 보기 버튼

10-1. 자세한 제출 결과 및 10-2. 자세한 테스트 결과를 참조해 주시기 바랍니다.

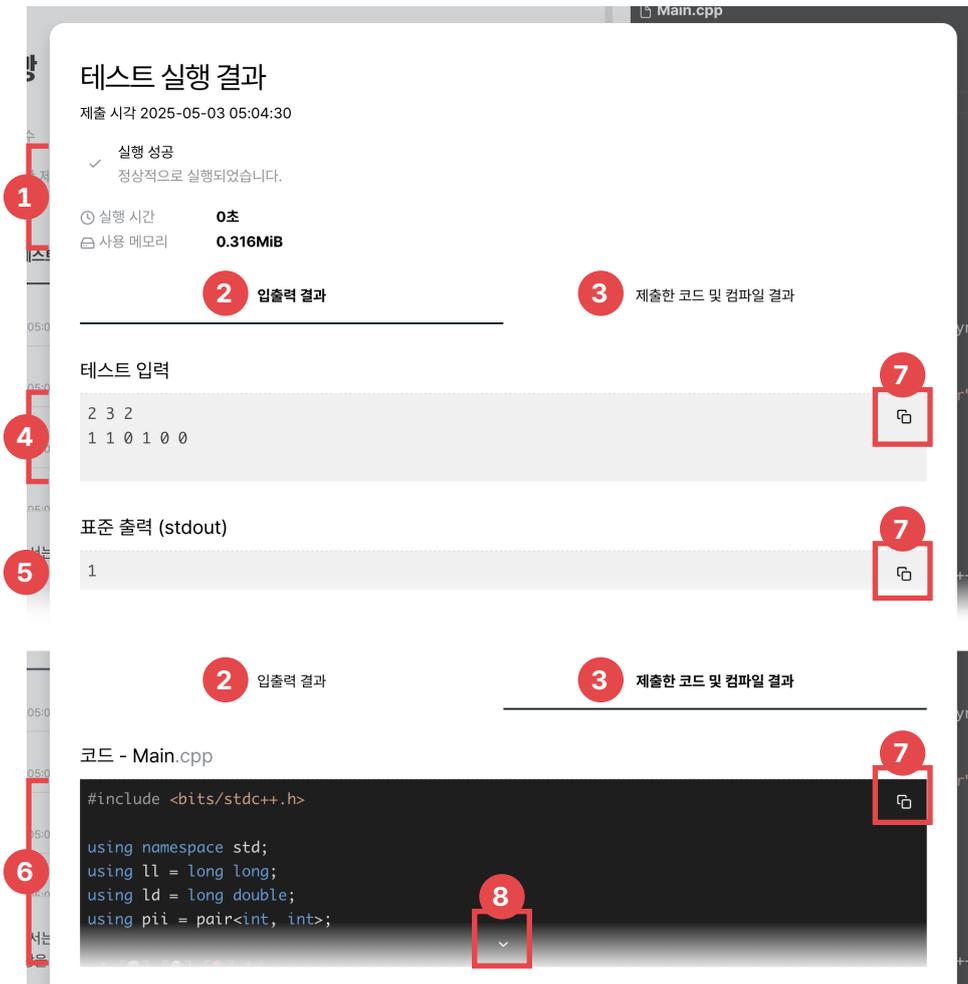
# 10-1. 제출 목록 및 제출 결과 > 자세한 제출 결과



자세한 제출 결과 화면에서는 위와 같이 제출에 대한 실행 시간, 부분문제별 점수 등 더 자세한 정보를 확인할 수 있으며, 이전에 제출한 코드를 확인하고 복사할 수 있습니다. 컴파일에 실패한 경우 혹은 컴파일 경고가 있었던 경우, 컴파일러 출력도 확인할 수 있습니다.

- 1 획득 점수**  
이 제출이 획득한 점수의 총합입니다.
- 2 부분문제별 결과**  
부분문제별 실행 결과 및 획득 점수를 확인할 수 있습니다. 실행 결과 아이콘의 뜻에 관하여서는 **10-3. 프로그램 실행 결과**를 참조해 주시기 바랍니다.
- 3 제출한 코드**  
제출했던 코드입니다.
- 4 제출한 코드 복사**  
제출했던 코드를 복사할 수 있습니다.
- 5 제출한 코드 펼치기**  
제출했던 코드 표시 영역을 펼칠 수 있습니다.

## 10-2. 제출 목록 및 제출 결과 > 자세한 테스트 결과



자세한 테스트 결과 화면에서는 위와 같이 테스트에 대한 실행 시간 및 실행 결과 등의 정보를 확인할 수 있습니다. 이전에 테스트한 코드 및 그 실행 결과를 확인하고 복사할 수 있습니다. 컴파일에 실패한 경우 혹은 컴파일 경고가 있었던 경우, 컴파일러 출력도 확인할 수 있습니다.

### 1 테스트 실행 결과

### 2 입출력 결과 보기

테스트 실행 완료 후 프로그램이 입출력한 결과를 확인하는 화면들을 표시합니다.

### 3 제출한 코드 및 컴파일 결과 보기

테스트를 실행할 때 제출한 코드 및 그 컴파일 결과를 확인할 수 있는 화면들을 표시합니다.

### 4 테스트 입력

테스트를 실행할 때 제공했던 입력입니다.

### 5 표준 출력

테스트한 코드가 '테스트 입력'을 표준 입력으로 받아 출력한 결과입니다.

### 6 테스트한 코드

테스트한 코드입니다.

### 7 내용 복사

각 영역의 내용을 복사할 수 있습니다.

### 8 제출한 코드 펼치기

제출했던 코드 표시 영역을 펼칠 수 있습니다.

## 10-3. 제출 목록 및 제출 결과 > 프로그램 실행 결과

---

제출의 부분문제별 실행 결과는 다음 중 하나입니다.

✓ **정답**

작성한 코드가 모든 테스트 케이스에 대해 올바른 답을 출력했습니다.

△ **부분 점수 획득**

작성한 코드가 부분 점수를 획득했습니다.

WA **오답**

작성한 코드가 일부 테스트 케이스에서 올바르지 않은 답을 출력했습니다.

RTE **런타임 에러**

코드 실행 중 오류가 발생했습니다.

TLE **시간 제한 초과**

코드 실행 시간이 문제에 명시된 시간 제한을 초과했습니다.

제출한 코드가 실행되고 있더라도 시간 제한을 초과하는 순간 실행이 중단됩니다.

ILE **대기 시간 제한 초과**

코드가 실행 중 대기 상태였던 시간이 문제에 명시된 시간 제한을 초과했습니다.

제출한 코드가 실행되고 있더라도 시간 제한을 초과하는 순간 실행이 중단됩니다.

MLE **메모리 제한 초과**

코드가 사용한 메모리가 문제에 명시된 메모리 제한을 초과했습니다.

CE **컴파일 실패**

컴파일 과정 중 오류로 컴파일에 실패했습니다.