

(SK-VM)

(가 : )

..2

가

AI

Torus

Torus 3 Slot가 7 가  
7 X 7 X 7 = 343 가 가 3 Slot가  
4 Slot 8 X 8 X 8 X 8 가  
3 Slot

가

..AI

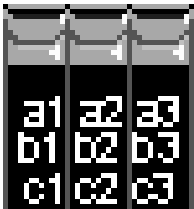
7 Torus가

3

```
for(int a1 = 0; a1 < 2; a1++)
for(int a2 = 0; a2 < 2; a2++)
for(int a3 = 0; a3 < 2; a3++)
{
    for(int b1 = 0; b1 < 2; b1++)
    for(int b2 = 0; b2 < 2; b2++)
    for(int b3 = 0; b3 < 2; b3++)
    {
        for(int c1 = 0; c1 < 2; c1++)
        for(int c2 = 0; c2 < 2; c2++)
        for(int c3 = 0; c3 < 2; c3++)
        {
        }
    }
}
```

}

a, b, c



3Slot 3 .

가 가 ... ..

1. 3 AI가 . 3 가

2. 3

3. 3

4. 3

5. 3

6. 3

7. 3

8. 3

9. 3

10. 3

11. 3

12. 3

13. 3

14. 3

15. 3

16. 3

17. 3

18. 3

19. 3

20. 3

21. 3

22. 3

23. 3

24. 3

25. 3

26. 3

27. 3

28. 3

29. 3

30. 3

31. 3

32. 3

33. 3

34. 3

35. 3

36. 3

37. 3

38. 3

39. 3

40. 3

41. 3

42. 3

43. 3

44. 3

45. 3

46. 3

47. 3

48. 3

49. 3

50. 3

51. 3

52. 3

53. 3

54. 3

55. 3

56. 3

57. 3

58. 3

59. 3

60. 3

61. 3

62. 3

63. 3

64. 3

65. 3

66. 3

67. 3

68. 3

69. 3

70. 3

71. 3

72. 3

73. 3

74. 3

75. 3

76. 3

77. 3

78. 3

79. 3

80. 3

81. 3

82. 3

83. 3

84. 3

85. 3

86. 3

87. 3

88. 3

89. 3

90. 3

91. 3

92. 3

93. 3

94. 3

95. 3

96. 3

97. 3

98. 3

99. 3

100. 3

가? .

```
public void moveScrew(int pos)
{
    bMoving = true;
    int value = pos - tEngine.screwPos;
    switch(value)
    {
        case -2:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_LEFT);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_LEFT);
            break;
        case -1:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_LEFT);
            break;
        case 0:
            break;
        case 1:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_RIGHT);
            break;
```

```

        case 2:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_RIGHT);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_RIGHT);
            break;
    }
}

// 640
// 1 1 0
// 1 0 0
// 0 0 0
case 640:
    switch(torusAling)
    {
        case 0:
            moveScrew(0);
            break;

        case 1:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_DOWN);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_DOWN);
            break;

        case 2:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_RIGHT);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_RIGHT);
            break;

        case 3:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_UP);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_UP);
            break;

        case 4:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_LEFT);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_DOWN);
            break;

        case 5:
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_LEFT);
            tEngine.keyPressed(Canvas.KEY_UP);

```

```
        bMoving = false;
        break;
    }
break;
```

1 .. 5 가  
.. TT 가  
가  
가 3 AI가 가  
가 가 가  
가 가  
가 AI가  
AI  
Torus가  
가 AI 3  
3 . 100  
.. ^^  
.. 가 가 TT..  
.. 가  
.. ㅎㅎㅎ  
가  
... ^^  
:  
:  
: pinkred@hanafos.com  
:  
..  
.