

A. 跳跃 (jump.cpp)

题目描述

你是一只兔子，在数轴上玩耍。

一开始你在 K 点处，要前往 M 点，你要使得自己尽可能愉悦。

具体来说，你有一个愉悦度，初始为 0。数轴上有 N 个位置有胡萝卜，第 i 个胡萝卜位于 T_i 。当你到达 T_i 后，可以吃掉这个位置的胡萝卜并收获 B_i 的愉悦度（以后到达 T_i **不会再**收获愉悦度）。

在数轴上移动的方法是跳跃。如果当前你的位置是 x ，你可以在一步之内跳跃到位置 y ，满足 y 是整数，且 $|x - y| \leq D$ 。

但是，你不想让自己太累，所以每次跳跃你的愉悦度会**减少** A 。

在到达点 M 时，你可以选择结束玩耍。求结束玩耍时你的愉悦度最大为多少。注意愉悦度**可能为负**。

输入格式

第一行五个非负整数 K, M, D, A, N 。

接下来 N 行每行两个正整数 T_i, B_i 。

输出格式

一行一个整数，表示结束时最大的愉悦度。

样例输入 1

```
0 9 3 7 2
3 6
7 1
```

样例输出 1

```
-15
```

样例 1 解释

先跳到位置 3 并吃掉胡萝卜，愉悦度减少 7 再增加 6。

然后跳到位置 6，愉悦度减少 7。

然后跳到位置 9，愉悦度减少 7。结束玩耍。

最后的愉悦度为 -15 ，可以证明这是最优的。

数据范围与约定

对于 20% 的数据： $N \leq 1000$ 。

另有 30% 的数据： $D \leq 100$ 。

对于 100% 的数据： $1 \leq A, D, B_i \leq 10^9$ ， $1 \leq N \leq 10^5$ ，

$0 \leq K < T_1 < T_2 < \dots < T_N < M \leq 10^9$ 。