1. Předpoklady
   1. n: celkový počet předmětů
2. Problém převedeme na hledání nejkratší cesty v grafu. Hrana v grafu bude mezi předmětama, mezi které se již žádný jiný předmět nevejde. Graf sestavíme takto:
   1. Máme dva seřazený seznamy předmětů – jeden seřazený dle začátků předmětů (dále „seznam A“) a druhý seřazený dle konců předmětů (dále „seznam B“); oba jsou seřazený od nejnižších hodnot k nejvyšším. Tyto seznamy budou představovat všechny předměty, které jsou za „aktuálním bodem“.
   2. Smyčka – pro každý předmět v pořadí od toho, který končí jako první až po ten, který končí jako poslední (jako první z prvků, které projdeme přidáme počáteční bod a jako poslední z prvků, které projdeme přidáme konečný bod).
      1. Jako „aktuální bod“ označíme ten, na který jsme se dostali v rámci této smyčky.
      2. Pokud již není v grafu, tak přidáme aktuální bod do něj.
      3. Z obou seznamů (ze seznamu A i ze seznamu B) odebereme všechny předměty, které začínají dříve než je aktuální bod.
      4. Vezmeme konec předmětu, který je jako první v seznamu B a vybereme všechny předměty ze seznamu A, které mají jako začátek dříve než je námi vybraný konec předmětu.
      5. Každý z těchto předmětů přidáme do grafu (pokud tam již není).
         1. Přidáme začátek předmětu jako vrchol a konec předmětu jako vrchol.
         2. Spojíme začátek předmětu (jeho vrchol) s koncem předmětu (jeho vrcholem) hranou s ohodnocením 1.
         3. Spojíme aktuální bod (jeho vrchol) s začátkem předmětu (jeho vrcholem) hranou s ohodnocením 0.
3. Nalezneme nejkratší cestu grafem pomocí Dijkstrova algoritmu.
4. Časová složitost
   1. Vytvoření seznamů A a B: O(n log n), protože potřebujeme jej seřadit.
   2. Smyčka: O(n^2): smyčka bude mít po odpuštění konstanty n cyklů a každý cyklus má časovou složitost O(n).
      1. Cyklus smyčky: O(n), protože v seznamu A a seznamu B budeme mít až n předmětů.
   3. Nalezení nejkratší cesty grafem: O(n^2), protože můžeme mít až n^2 hran.
5. Paměťová složitost – O(n^2), protože si v nejhorším případě potřebujeme zapamatovat hrany.