

C 语言程序设计实践 1.5

You jump, I jump

★实验任务

“You jump, I jump.”刚看完 Titanic 的 Anani_leaf 被这句台词深深震撼。ta 赶忙拉来 Vayh_E 想重现这一幕，然而遭到了 Vayh_E 赤裸裸的拒绝，“不来不来”。为了不太过打击 Anani_leaf，Vayh_E 提出了一个新游戏：jump game

给定一个含有 n 个数的数组，且数组的每个元素均为非负整数，从左往右，第 i 个数为 a[i] (1<=i<=n)，代表在该位置可以向某个方向跳 a[i]步。一开始 Vayh_E 在下标为 1 的位置，Anani_leaf 在下标为 n 的位置。如果 Vayh_E 一直往右跳，Anani_leaf 一直往左跳，那么最后俩人能到达数组的另一端吗？（即 Vayh_E 能否到达 n，Anani_leaf 能否到达 1）

★数据输入

第一行一个正整数 n(1<=n<=1000)，表示有 n 个位置（从 1 到 n）。
第二行为 n 个非负整数，第 i 个数表示第 i 个位置能跳 a[i]步，0<=a[i]<=1000
一开始 Vayh_E 在下标为 1 的位置，Anani_leaf 在下标为 n 的位置。

★数据输出

输出一行，如果 Vayh_E 能到达 n，而且 Anani_leaf 能到达 1，那么输出 “Yes”（不含引号）；否则输出 “No”（不含引号）

★样例

输入示例	输出示例
5 2 3 1 1 4	Yes
5 2 3 1 1 5	No
5 2 3 1 2 4	No
5 2 3 1 2 5	No

★Hint

样例 1：
Vayh_E 的位置变化为：1=>3=>4=>5

Anani_leaf 的位置变化为: $5 \Rightarrow 1$

因此为 Yes

样例 2:

Vayh_E 的位置变化为: $1 \Rightarrow 3 \Rightarrow 4 \Rightarrow 5$

Anani_leaf 的位置变化为: $5 \Rightarrow 0$, 超出范围

因此为 No

样例 3:

Vayh_E 的位置变化为: $1 \Rightarrow 3 \Rightarrow 4 \Rightarrow 6$, 超出范围

Anani_leaf 的位置变化为: $5 \Rightarrow 1$

因此为 No

样例 4:

Vayh_E 的位置变化为: $1 \Rightarrow 3 \Rightarrow 4 \Rightarrow 6$, 超出范围

Anani_leaf 的位置变化为: $5 \Rightarrow 0$, 超出范围

因此为 No