

## C 语言程序设计实践 1.6

### You jump, I jump II

#### ★实验任务

玩了好几把 jump game 之后，Anani\_leaf 觉得这个游戏太简单了一点都没有挑战性，因此他将规则做了一点小小的改动。

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  $a[i]$  ( $1 \leq i \leq n$ )，代表在该位置可以向某个方向跳不超过  $a[i]$  步。一开始 Anani\_leaf 在下标为 1 的位置，。如果 Anani\_leaf 一直往右跳，那么最后 ta 能到达  $n$  的位置吗？

#### ★数据输入

第一行一个正整数  $n$ ，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  $i$  个位置能跳不超过  $a[i]$  步， $0 \leq a[i] \leq n$

一开始 Anani\_leaf 在下标为 1 的位置，且 ta 一直往右跳。

对于 80% 的数据， $n \leq 100$

对于 100% 的数据， $n \leq 100000$

#### ★数据输出

输出一行，如果 Anani\_leaf 能到达  $n$ ，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 1 1 2 4	Yes
5 3 2 1 0 4	No

#### ★Hint

样例 1:

Anani\_leaf 的一种可行位置变化为：1=>2=>5

样例 2:

Anani\_leaf 的一种可行位置变化为:  $1 \Rightarrow 3 \Rightarrow 4 \Rightarrow 5$

样例 3:

Anani\_leaf 无法到达 n