

## *Solution*

因为打了部分御符而不打完肯定不优，直接枚举决策是否打完了御符

### 1.不打完

相当于现在只攻击对方兵符，直接用大的打对方小的，直到没有收益为止。从小到大枚举对方，从大到小枚举自己的，是个two pointers问题

### 2.打完

攻击御符需要做到用尽量小的全打完，剩下大的留下来去造成有效伤害，对于御符和自己的兵符从小到大排序，枚举御符，然后选择自己尽量小的但恰好比御符大去打，不难发现也可以直接two pointers扫一遍

打完后相当于多了个无限数量能力值为0的兵符，再按上面1的方法考虑一遍即可