1. На примере 1 2 4 3 1 2 100 кузнечик своим алгоритмом не сможет набрать наибольшее количество монеток, его стратегия будет не оптимальна.

С первого столбика он прыгнет на столбик, где больше монеток, то есть на столбик номер 3. После этого он опять выберет столбик, где больше монеток, он перепрыгнет на столбик номер 6. Дальше он не сможет прыгать, он получит 7 монеток. Однако, не по его стратегии можно было набрать больше монеток, прыгнув сначала на столбик номер 4, а потом на номер 7, и получить 104 монеток.

1. Для того, чтобы действовать кузнечику так, чтобы он мог набрать максимальное количество монеток, ему надо для каждого столбика знать, какое наибольшее количество монеток он сможет набрать для каждого столбика. Для приведённого выше примера, получается ряд чисел 1 0 5 4 6 7 106. Видно, что, дойдя до конца, можно получить 106 монеток.