

מבטאים יפה את האלגוריתם של הסכימים.

השחקן במהלך השחק, באלון אצבעי בוחר מחצית

בכל שלב האם מקיף את המס במקומות הריגים

או הא' זוגים .

נניח כל פעם לחלף את הסכום החצול ע"י החסרה

מחיסום הקוים א המס הנבחר ולא כל פעם להחיל

מחצית את פוז חישוב הסכומים.

קא בליז אפלטוני - מטאמורפוזיס דקאא אבן. אצבעי' 13, S₂=12

פסיון

של

אצבעי

סכימים

זוגים

א' זוגים

בע"ה המספרים המכונים ז'נאלי:

בני"ה המטריצה:

	0	1	2	3
0	5			
1		2		
2			7	
3				11

5 2 7 11

האספון הוא המצג

כי מא [סומ]

מ"צ ע"י הציר המטריצה

מחר מאינדקס סלום.

צא רק אחר השקן -5.

הא ציגפס במט מ"צ

מחר מאינדקס סלום -5. צא [5,2] לבו הריגה 3

המכונה הדינאמי בא ע"י ביטוי ע"י הנוסחה:

$$mat[i,j] = \max(arr[i] - mat[i+1,j], arr[j] - mat[i,j-1])$$

↑
המקור

	0	1	2	3
0	5	3	4 $7-3=4$ $5-5=0$	7 $5-6=-1$ $11-4=7$
1		2	5	6 $2-4=-2$ $11-5=6$
2			7	4
3				11

① שלב

② שלב

③ שלב

מה בעצם קורה? הכל שלב בזקם מה עזל <
קצה הימני פתח הרווח השני של מלאר
המערך (פתח הקצה הימני העליון)

אז הקצה הימני של המערך פתח הרווח של המערך השני.

כאשר משקלים - < אלקדים א המילינה למה בניה, ומוצרים
אחורה מהפנה העליונה, שאליה מה בחינה? א
צילציל א צילציל, ע"א א הקצה הימני הוא הקצה הימני
לפי הרווח הקדום בניה. כן יוצרים מה כל שחקן בחי
אם הרווח $mat[i] - arr[i]$ יורד קדום
אז השחקן בחי צילציל והפוך לקבי צילציל.

