

Practice 22

LN 게임에는 피로도 시스템 (0 이상의 정수로 표현합니다.)이 있으며, 일정 피로도를 사용해서 던전을 탐험할 수 있습니다.

이때, 각 던전마다 탐험을 시작하기 위해 필요한 “최소 필요 피로도”와 던전 탐험을 마쳤을 때 소모되는 “소모 피로도”가 있습니다.

“최소 필요 피로도”는 해당 던전을 탐험하기 위해 가지고 있어야 하는 최소한의 피로도를 나타내며, “소모 피로도”는 던전을 탐험한 후 소모되는 피로도를 나타냅니다.

예를 들어 “최소 필요 피로도”가 80, “소모 피로도”가 20인 던전을 탐험하기 위해서는 유저의 현재 남은 피로도는 80 이상 이어야 하며, 던전을 탐험한 후에는 피로도 20이 소모됩니다.

이 게임에는 하루에 한 번씩 탐험할 수 있는 던전이 여러 개 있는데, 한 유저가 오늘 이 던전들을 최대한 많이 탐험하려 합니다.

유저의 현재 피로도 k 와 각 던전별 “최소 필요 피로도”, “소모 피로도”가 담긴 2차원 배열 `dungeons`가 매개변수로 주어질 때, 유저가 탐험할 수 있는 최대 던전 수를 `return` 하도록 `solution` 함수를 완성해주세요.

Practice 22

제한사항

- ▶ k는 1 이상 5,000 이하인 자연수입니다.
- ▶ dungeons의 세로(행) 길이(즉, 던전의 개수)는 1 이상 8 이하입니다.
 - > dungeons의 가로(열) 길이는 2 입니다.
 - > dungeons의 각 행은 각 던전의 ["최소 필요 피로도", "소모 피로도"] 입니다.
 - > "최소 필요 피로도"는 항상 "소모 피로도"보다 크거나 같습니다.
 - > "최소 필요 피로도"와 "소모 피로도"는 1 이상 1,000 이하인 자연수입니다.
 - > 서로 다른 던전의 ["최소 필요 피로도", "소모 피로도"] 가 서로 같을 수 있습니다.

입출력 예

k	dungeons	result
80	[[80, 20], [50, 40], [30, 10]]	3

#1> 현재 피로도는 80 입니다.

만약, 첫 번째 -> 두 번째 -> 세 번째 던전 순서로 탐험한다면

첫 번째 던전 탐험 후 남은 피로도 60, 두 번째 던전 탐험 후 남은 피로도 20, 세 번째 던전 탐험불가 = 2개의 던전 탐험

만약, 첫 번째 -> 세 번째 -> 두 번째 던전 순서로 탐험한다면

첫 번째 던전 탐험 후 남은 피로도 60, 세 번째 던전 탐험 후 남은 피로도 50, 두 번째 던전 탐험 후 남은 피로도 10 = 3개의 던전 탐험

따라서 유저가 탐험할 수 있는 최대 던전 수는 3입니다.