Chess Matchup

<https://community.topcoder.com/stat?c=problem_statement&pm=7726&rd=10787>

Câu lạc bộ cờ vua của bạn có một cuộc đối đầu với câu lạc bộ đối phương. Mỗi câu lạc bộ có N thành viên tham gia vào cuộc đấu này, và mỗi thành viên chỉ chơi đúng 1 ván với thành viên đối phương. Nếu thắng ván đó thì được 2 điểm, và mỗi ván hòa thì được 1 điểm. Mục tiêu của bạn là kiếm được nhiều điểm nhất.

Tay trong của bạn đã bí mật điều tra được thực lực của từng người phía bên kia, và dĩ nhiên là bạn cũng biết trình của từng người bên bạn. Bạn sẽ dùng thông tin này để quyết định cặp đối đầu để có được số điểm tối đa. Hãy nhớ là người trình cao hơn luôn thắng và hai người bằng trình thì luôn hòa.

Bạn được đưa cho hai mảng us và them, mỗi mảng chỉ ra trình kĩ năng của bên bạn và đối phương. Kết quả trả về là số điểm tối đa mà bên bạn có thể kiếm được.

Định nghĩa

Class:ChessMatchup

Method:maximumScore

Tham số:int[], int[]

Kiểu trả về:int

Method signature:int maximumScore(int[] us, int[] them)

(đảm bảo method của bạn public)

Giới hạn

Time limit (s):840.000

Memory limit (MB):64

Ràng buộc

- hai mảng us và them chưa từ 1 đến 50 phần tử

- hai mảng us và them có cùng số phần tử

- Mỗi phần tử trong 2 mảng sẽ từ 1 đến 1000

Ví dụ

0)

{5, 8}

{7, 3}

Returns: 4

5 đấu với 3, 8 đấu với 7 và bạn win 2 games

1)

{7, 3}

{5, 8}

Returns: 2

Đây là trường hợp đảo lại của ví dụ trên, 7 đấu 5 và 3 đấu 8 và bạn win được 1 games

2)

{10, 5, 1}

{10, 5, 1}

Returns: 4

Nếu bạn ghép cặp như thứ tự thì được 3 ván hòa, 3 điểm. Nhưng nếu là 10-5, 5-1 và 1-10 thì bạn win 2 thua 1 được 4 điểm.

3)

{1, 10, 7, 4}

{15, 3, 8, 7}

Returns: 5

This problem statement is the exclusive and proprietary property of TopCoder, Inc. Any unauthorized use or reproduction of this information without the prior written consent of TopCoder, Inc. is strictly prohibited. (c)2003, TopCoder, Inc. All rights reserved.