Swift Jump

สังเกตดูดีๆว่าตอนที่เรากระโดดไม่xก็yที่จะเพิ่มขึ้นเราเลยสามารถsortแล้วค่อยๆไล่ขึ้นไปได้เลย

ทีนี้ตอนเราsortเราจะตามmaxของพิกัดx,yแบบนี้ตัวเริ่มเราจะไม่เอามาsortนะเพราะเป็นbase case



ซึ่งเมื่อเราsortเราจะสามารถทำตามโจทย์ได้เลยโดยเราจะมีdp2ตัว

Dpx[i]บอกว่าเมื่อเรามาถึงพิกัดที่แกนxเท่ากับiเราจะมีพลังงานมากสุดเท่าไหร่

Dpy[i]บอกว่าเมื่อเรามาถึงพิกัดที่แกนyเท่ากับiเราจะมีพลังงานมากสุดเท่าไหร่

ทีนี้ถ้าเราสนใจพิกัดx,yใดๆก็ตาม

เราจะดูว่าdpx[x]มีพลังงานมากกว่าBหรือไม่ถ้ามากกว่าก็กระโดดมาหาเราได้

โดยเราจะเก็บใส่ตัวแปรซักตัวแปรนึงว่าถ้าเรากระโดดจากdpx[x]มาหาจุดเราจะได้พลังงานเท่าใด

โดยจะมีสมการดังนี้now1=dpx[x]-b+valของช่องx,yสมการเป็นงี้คือเรากระโดดจากdpx[x]เสียพลังงานbแล้วได้พลังงานเพิ่มจากช่องเราทำแบบนี้กับdpy[y]เหมือนกันแล้วเก็บใส่ตัวแปรnow2

แล้วไปอัพเดทให้dpx[x]=max(dpx[x],max(now1,now2))

dpy[y]=max(dpy[y],max(now1,now2));

แต่มันจะมีเคสที่เราไม่สามารถกระโดดมาช่องx,yได้คือพิกัดxน้อยกว่าจุดเริ่มแกนxหรือพิกัดyน้อยกว่าจุดเริ่มแกนyถ้าเจอแบบนี้คือcontinueไปเลยแล้วถ้าพิกัดx,yที่เราสนใจมันเท่ากับจุดจบก็ให้breakตอบmax(now1,now2)เลย