

Protože zajímavost každého předmětu je nezáporná, můžeme použít hladový algoritmus. Ten bude fungovat tak, že v každém kroku posouvá index posledního pytlíku, přepočítá si hmotnost a zajímavost aktuálního úseku, pokud je hmotnost příliš vysoká, posunu první index a přepočítám hmotnost a zajímavost, a následně zajímavost porovnám z aktuálním maximem a případně si uložím indexy. Pokud přepočítávání v každém kroku implementuje přepočítáváním z úseku v předchozím kroku (zjistíme, jak se změnila při změně indexu hmotnost a zajímavost) nebo pomocí prefixových součtů, má tento algoritmus časovou složitost $\mathcal{O}(n)$ a prostorovou složitost $\mathcal{O}(1)$.