

首先因为是写了个类来解决这个问题，也就是说，类只初始化一次，但是函数会重复调用，为了节省查找的时间，那么要做的一定是，一次初始化，多次查询。所以最主要控制的就是这个查询的时间复杂度。

如果查询的时间是O(n)但是查询次数多了，相当耗费时间，所以一定要在构造函数中就初始化得到自己需要的数据，使得查询的时候能够直接的使用已知数据在O(1)时间范围内得到自己需要的数据。

与一维的相比，二维的更难了一些。在二维中，使用了数学中很简单的一点思路，就是说进行了一下分解。

**一维代码思路：**

1. 构造函数中每个位置的数据为从数组从0加到本身这个元素之和。
2. 那么查询的时候就特别简单，只需要做差就直接得到

**二维代码思路：**

这种情况下直接做差就不行了，需要考虑实际情况。

每个二维坐标都存储的是从0,0位置到这个位置之和。拿I,j位置举例，I,j位置应该是:

 =  -  -  + 