

Анализ на задача **teams**

Основна техника в задачата е определяне на площадка в масив. Разликите с класическата задача са:

1) участниците в отбора (в смисъла на програмирането: елементите от площадката) трябва да са с разлика между стойностите $\leq X$; тъй като участниците са сортирани по точки във възходящ ред, е достатъчно разликата между двата крайни елемента на площадката да е $\leq X$;

2) условието, че всеки елемент участва само в един отбор и при възможност за включване в няколко отбора, той се включва в последния възможен налага определяне на площадката с обхождане на масива отзад напред;

Допълнително са необходими следните съображения:

- a) дължината на площадката трябва да е поне 2
- b) ако и първият елемент влиза в площадка, трябва да се отработи ситуацията, в която и първият елемент влиза в площадката. В решението на задачата е използван следния похват: още в началото елементите в масива се разполагат от позиция 1 и така позиция 0 остава свободна. На нея поставяме елемент, за който сме сигурни, че разликата му с $t[1]$ ще е по-голяма от X .

Автор: Галя Неделчева