

Δημιουργία Ομάδας

Σκοπεύετε να δημιουργήσετε μια ομάδα N προγραμματιστών. Τους έχετε ήδη ανιχνεύσει και έχετε εκτιμήσει ότι το επίπεδο δεξιοτήτων του i-οστού ατόμου ($1 \le i \le N$) αντιπροσωπεύεται από τον μη αρνητικό ακέραιο s[i]. Έχετε συνειδητοποιήσει ότι αυτό που πραγματικά έχει σημασία είναι η σειρά με την οποία τους προσλαμβάνετε.

Κάθε προγραμματιστής χαρακτηρίζεται από δύο επιπλέον ακέραιες τιμές: ρυθμό εργασίας και κίνητρο, και τα δύο είναι 0 κατά την άφιξή τους, αλλά μπορούν να αυξηθούν μετά την πρόσληψη νέων μελών της ομάδας. Όταν προσλαμβάνεται ένας νέος προγραμματιστής, συμβαίνουν τα ακόλουθα γεγονότα με τη δεδομένη σειρά:

- Ο νέος προγραμματιστής εντάσσεται στην ομάδα με ρυθμό εργασίας και κίνητρο αρχικοποιημένα σε 0.
- Ο ρυθμός εργασίας κάθε άλλου προγραμματιστή που έχει προσληφθεί προηγουμένως αυξάνεται κατά τη δική του αξία κινήτρου.
- Το κίνητρο του άλλου προγραμματιστή που έχει προσληφθεί προηγουμένως αυξάνεται από το επίπεδο δεξιοτήτων του νεοπροσληφθέντος.

Η δύναμη της ομάδας καθορίζεται στη συνέχεια από το άθροισμα των ρυθμών εργασίας όλων των μελών της ομάδας. Ο στόχος σας είναι να υπολογίσετε τη μέγιστη εφικτή δύναμη της ομάδας βελτιστοποιώντας τη σειρά πρόσληψης.

Για παράδειγμα, εάν προσλάβετε προγραμματιστές με επίπεδα δεξιοτήτων (0,2,2,3) με αυτή τη σειρά, η διαδικασία πρόσληψης θα επηρεάσει τις αξίες τους ως εξής:

Γεγονός	Ρυθμός Εργασίας	Κίνητρα
Πρόσληψη με δεξιότητα 0	0	0
Πρόσληψη με δεξιότητα 2	0 0	0 0
Ενημέρωση ρυθμών εργασίας	0 0	0 0
Ενημέρωση κινήτρων	0 0	2 0
Πρόσληψη με δεξιότητα 2	000	20 0
Ενημέρωση ρυθμών εργασίας	20 0	200
Ενημέρωση κινήτρων	200	42 0
Πρόσληψη με δεξιότητα 3	200 0	420 0
Ενημέρωση ρυθμών εργασίας	620 0	4200
Ενημέρωση κινήτρων	6200	753 0

Η δύναμη της ομάδας θα υπολογιστεί ως 6+2+0+0=8. Ωστόσο, εάν προσλάβετε προγραμματιστές με καλύτερη σειρά (2,2,3,0), θα επιτύχετε μια ομαδική δύναμη 7+3+0+0=10.

Δεξιότητα νέας πρόσληψης	Ρυθμός Εργασίας	Κίνητρα
2	0	0
2	0 0	20
3	200	530
0	7300	5300

Επιπλέον, κατά τη διάρκεια των επόμενων ημερών Q, θα λαμβάνετε ειδοποιήσεις σχετικά με αλλαγές στις αξιολογήσεις επιπέδου δεξιοτήτων ορισμένων προγραμματιστών. Μετά την ημέρα i, το επίπεδο δεξιοτήτων του προγραμματιστή x[i] θα ενημερωθεί σε y[i] (το οποίο μπορεί να ταιριάζει με την προηγούμενη τιμή). Αυτή η ενημερωμένη τιμή δεξιότητας θα χρησιμοποιηθεί τις επόμενες ημέρες, μέχρι να ενημερωθεί ξανά.

Μετά από κάθε μέρα, ξεκινώντας από σήμερα, ο στόχος σας είναι να καθορίσετε τη μέγιστη εφικτή δύναμη της ομάδας προσλαμβάνοντας όλους τους προγραμματιστές N, λαμβάνοντας υπόψη τα αξιολογημένα επίπεδα δεξιοτήτων τη συγκεκριμένη στιγμή.

Μορφή Εισόδου

Η πρώτη γραμμή περιέχει δύο ακέραιους αριθμούς: N και Q.

Η δεύτερη γραμμή περιέχει ακέραιους αριθμούς: s[1], s[2], ..., s[N].

Στη συνέχεια, υπάρχουν Q γραμμές, η i-ιοστή από τις οποίες περιέχει δύο ακέραιους αριθμούς: x[i] και y[i].

Μορφή Εξόδου

Εκτυπώστε Q+1 γραμμές, καθεμία από τις οποίες περιέχει έναν ακέραιο. Αυτοί οι ακέραιοι αντιπροσωπεύουν τη μέγιστη δυνητική δύναμη της ομάδας μετά από κάθε ημέρα, με χρονολογική σειρά.

Παράδειγμα

Τυπική είσοδος	Τυπική έξοδος
42	10
2023	14
2 4	12
4 0	

Η λύση για την αρχική κατάσταση απεικονίζεται παραπάνω. Μετά την πρώτη ημέρα, τα επίπεδα δεξιοτήτων θα ενημερωθούν σε (2,4,2,3) και η μέγιστη εφικτή δύναμη ομάδας θα γίνει 14, και μετά τη δεύτερη ημέρα, θα προσαρμοστούν περαιτέρω σε (2,4,2,0).

Περιορισμοί

- $2 \le N \le 50\ 000$
- $1 \le Q \le 100\ 000$
- 0 < s[i] < 100 000 για κάθε 1 < i < N.
- $1 \le x[i] \le N$ για κάθε $1 \le i \le Q$.
- $0 \le y[i] \le 100~000$ για κάθε $1 \le i \le Q$.

Υποεργασίες

- 1. (11 πόντοι) $N \le 7$; $Q \le 100$
- 2. (19 πόντοι) $N,Q \le 500$
- 3. (15 πόντοι) Q < 10
- 4. (6 πόντοι) Τα επίπεδα δεξιοτήτων δεν υπερβαίνουν ποτέ το 1.
- 5. (9 πόντοι) Τα επίπεδα δεξιοτήτων δεν υπερβαίνουν ποτέ τα 500.
- 6. (12 πόντοι) x[i]=1 για κάθε $1\leq i\leq Q$.
- 7. (10 πόντοι) Κάθε ενημέρωση θα αλλάζει το επίπεδο δεξιοτήτων κατά 1 το πολύ.
- 8. (18 πόντοι) Κανένας επιπλέον περιορισμός.