

## Triangolo (Discesa): solo computo del valore ottimo di una soluzione

Abbiamo inserito una moneta in un flipper a premi. I premi, ciascuno con un proprio valore, sono disposti in un triangolo verticale, ciascuno appoggiato su un suo piolo di supporto.

		4			.....	1
	2		6		.....	0
	7	2	3		.....	1
1	2	1	2		.....	0
1	5	3	3	3	.....	1

La nostra pallina parte dal premio collocato nel vertice in alto del triangolo (di valore 4), e scende scegliendo, riga dopo riga, se rimbalzare verso sinistra o verso destra ad ogni piolo colpito. Nel passare da una riga alla successiva, non essendo presente in essa un piolo verticalmente allineato a quello in cui ci troviamo, dovremo portarci verso sinistra oppure verso destra, raggiungendo il primo piolo della riga successiva che si incontra in tale direzione. In questo modo, di ogni riga del triangolo verrà colpito precisamente un piolo (ed acquisito il relativo premio), ed il percorso compiuto ha per valore la somma dei valori dei premi acquisiti. Di fatto il percorso compiuto trova codifica in una stringa sull'alfabeto  $\{L, R\}$  (sinistra/destra) che specifica le scelte compiute come a partire dal vertice in alto. Dove  $n$  è il numero di righe del triangolo, tale stringa è lunga  $n - 1$ . Ma si noti la colonna verticale di bit disposta sulla destra del triangolo. Quando il bit è 1, stà a noi decidere se portarci a sinistra oppure a destra. Quando il bit è 0 è la casa che farà il suo gioco, cercando di minimizzare il valore totale del percorso e il conseguente esborso in premi. Ad esempio, dal 4 disposto al vertice spetta a noi decidere se portarci verso destra (sul 6) oppure verso sinistra (sul 2), ma la prossima scelta spetterà alla casa. In questo caso, le scelte saranno alternate, ma in generale è questo vettore di bit che specifica a chi spetta ciascuna scelta.

La sfida è massimizzare il valore del percorso che verrà a prodursi nel gioco, seguendo il criterio del caso peggiore, poichè siamo consapevoli che la casa non intende regalarci proprio nulla ed è consapevole che anche noi siamo altrettanto attrezzati.

## Input

La prima riga contiene  $T$ , il numero di testcase da risolvere. Seguono  $T$  istanze del problema. Ogni istanza è composta nel seguente modo: la prima riga fornisce  $n$ , il numero di righe del triangolo. La seconda riga offre, separati da spazio, gli  $n - 1$  bit che specificano il giocatore di turno su ciascuna riga, partendo dalla prima e con esclusione dell'ultima dove la pallina si arresta. Seguono le  $n$  righe del triangolo, puoi assumere che esse siano tutte allineate a sinistra.

## Output

L'output deve contenere una riga per ogni testcase, contenente il massimo valore che puoi garantire di portare a casa su quel testcase. Gioca conservativo, la casa farà lo stesso.

## Esempio

### Input

```
2
1

7
5
1 0 1 0
4
2 6
7 2 3
1 2 1 2
1 5 3 3 3
```

Spiegazione: due testcase, il primo dei quali è un triangolo di una sola riga (e quindi di un solo valore intero, il 7). Il secondo triangolo ha invece 5 righe e così la seconda riga che descrive il testcase consta di quattro bit (nel caso del primo testcase quella riga era vuota).

### Output

```
7
17
```

Spiegazione: nel secondo testcase, la prima scelta spetta a te, e ti conviene portarti sul 6, la casa ti porterà quindi sul 2 della terza riga, e tu a quel punto opterai per andare a sinistra e prenderti il 2 anche della quarta riga. L'ultima scelta della casa è di andare a destra, per consegnarti un 3 piuttosto che un 5. Il valore del cammino percorso sarà  $4 + 6 + 2 + 2 + 3 = 17$ .

## Assunzioni

Per il subtasking sono previste le seguenti **size**, dove il default è **big** che include anche i testcase **medium**, **small** e **tiny**:

- **tiny**:  $n \leq 7$
- **small**:  $n \leq 10$
- **medium**:  $n \leq 28$
- **big**:  $n \leq 40$

Il tempo limite per testcase è di 1 secondo.