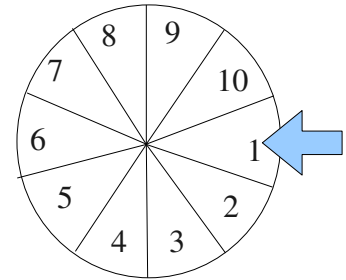


วงล้อรางวัลแจกสะบัด

เวลาการทำงาน 1 วินาที, หน่วยความจำที่ใช้ได้ 16MB

ในเกมวงล้อรางวัล มีล้อกลมที่แบ่งเป็น N ช่อง ไล่จากช่องที่ 1 ไปจนถึงช่องที่ N ตามเข็มนาฬิกา โดยช่องที่ N จะติดกับช่องที่ 1 ในแต่ละช่องของวงล้อมีรางวัลมูลค่าต่าง ๆ ระบุไว้ โดยช่องที่ i สำหรับ $1 \leq i \leq N$ จะมีรางวัลมูลค่า A_i บาท วงล้อดังกล่าวหมุนได้ และมีลูกศรชี้ช่องรางวัลปัจจุบันไว้ โดยเมื่อเริ่มต้นลูกศรชี้ช่องที่ 1 (ดูรูปด้านข้าง)



มีผู้เล่น K คนเข้าร่วมเล่นเกมครั้งนี้ เกมจะดำเนินเป็นตา โดยเริ่มจากผู้เล่นคนที่ 1 คนที่ 2 ไปจนถึงผู้เล่นคนที่ K จากนั้นจะวนกลับมาผู้เล่นคนที่ 1 อีกครั้ง ในการเล่นแต่ละตา ผู้เล่นคนที่เล่นตานั้นจะโยนลูกเต๋า เมื่อได้ผลลัพธ์จากลูกเต๋ได้แล้วสมมติได้คะแนนเป็น X จะหมุนวงล้อไปในทิศทางทวนเข็มนาฬิกาโดยจะหมุนข้ามช่องที่ยังมีรางวัลอยู่ไป X ช่อง และไปหยุดอยู่ที่ช่องที่มีรางวัลช่องถัดไป ผู้เล่นที่โยนลูกเต๋าก็ได้ของรางวัลในช่องนั้น และผลัดให้ผู้เล่นคนถัดไปโยนลูกเต๋า เกมจะดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งของรางวัลหมด

พิจารณาการเล่นเกมนวงล้อที่แบ่งเป็น 5 ช่อง โดยที่มูลค่าของรางวัลในช่องต่าง ๆ เริ่มจากช่องที่ 1 คือ 3, 5, 2, 4, และ 1 บาท สมมติว่ามีผู้เล่น 3 คน ตัวอย่างการเล่นเกมนแสดงดังตารางด้านล่าง (หมายเลขช่องที่หมุนข้ามที่แสดงในวงเล็บแสดงช่องในวงล้อที่ไม่มีรางวัลแล้ว ดังนั้นในการหมุนให้หมุนข้ามไปเลย)

ตาที่	ผู้เล่น	โยนลูกเต๋ามาได้	หมุนข้ามช่อง	หยุดที่ช่อง	มูลค่าที่ได้
1	1	3	1,2,3	4	4
2	2	5	(4),5,1,2,3,(4),5	1	3
3	3	1	(1),2	3	2
4	1	2	(3),(4),5,(1),2,(3),(4)	5	1
5	2	1	วนสองรอบ	2	5

ดังนั้นผู้เล่นคนแรกจะได้รางวัลมูลค่ารวม 5 บาท คนที่สองมูลค่ารวม 8 บาท และคนที่สามมูลค่ารวม 2 บาท

งานของคุณ

ให้เขียนโปรแกรมที่รับข้อมูลของรางวัลบนล้อ และแต้มของลูกเต๋ามาที่ผู้เล่นแต่ละคนโยนได้ จากนั้นคำนวณว่าผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับรางวัลมูลค่ารวมกี่บาท

ข้อมูลนำเข้า (อ่านจาก standard input)

บรรทัดแรกระบุจำนวนเต็ม N และ K ($1 \leq N \leq 100$; $1 \leq K \leq 20$)

จากนั้นอีก N บรรทัดจะระบุมูลค่าของรางวัลในช่องต่าง ๆ กล่าวคือในบรรทัดที่ $i + 1$ สำหรับ $1 \leq i \leq N$ จะระบุค่า A_i ($1 \leq A_i \leq 100$)

อีก N บรรทัดจะระบุแต้มของลูกเต๋าที่โยนได้ตามลำดับ กล่าวคือในบรรทัดที่ $j + N + 1$ สำหรับ $1 \leq j \leq N$ จะระบุจำนวนเต็ม X_j แทนแต้มของลูกเต๋าในการโยนครั้งที่ j แต้มของลูกเต๋ามีค่าที่เป็นไปได้ตั้งแต่ 1 ถึง 6 ($1 \leq X_j \leq 6$)

ข้อมูลส่งออก (แสดงออกทาง standard output)

ข้อมูลส่งออกมีทั้งสิ้น K บรรทัด แต่ละบรรทัดมีจำนวนเต็มหนึ่งจำนวนระบุมูลค่ารวมของรางวัลที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ เริ่มจากคนที่ 1 ถึงคนที่ K บรรทัดละค่า

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า

5 3
3
5
2
4
1
3
5
1
2
1

ข้อมูลส่งออก

5
8
2

ข้อจำกัดเรื่องเวลาและหน่วยความจำ

โปรแกรมจะต้องทำงานเสร็จสิ้นในเวลา 1 วินาทีและใช้หน่วยความจำไม่เกิน 16 MB

การให้คะแนน

ในการให้คะแนนจะมีข้อมูลชุดทดสอบหลายชุด คะแนนสำหรับแต่ละชุดทดสอบจะเป็น 100% ถ้าคำตอบถูกต้อง และเป็น 0% ถ้าคำตอบผิด