

## 실전프로젝트 - 차차차

‘차차차’라는 게임은 자동차를 운전하여 장애물을 피하면서 높은 점수를 얻는 것이 목적인 게임이다. 이 게임에서 점수를 얻는 방법은 총 3가지이다.

- 1) 주행거리에 비례하여 점수 획득.
- 2) 장애물을 스쳐 지나가면 1점 획득.
- 3) 보너스 아이템을 먹으면 아이템에 따라 점수 획득.

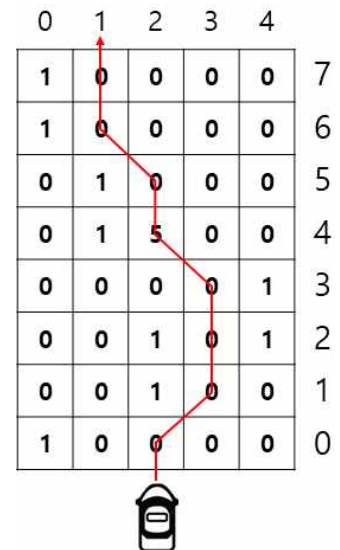
코스를 끝까지 주행했을 때 얻을 수 있는 최대 점수는 (2), (3)에 의해 결정된다.

그렇다면 전체 코스 정보가 입력으로 주어질 때, 얻을 수 있는 최대 점수를 계산하는 프로그램을 작성하시오.

오른쪽 그림은 입력된 코스를 시각화한 것이다. 숫자 1은 장애물, 숫자 0은 주행 가능한 빈 도로, 그 외 숫자는 아이템을 의미한다. 아이템을 지나가는 경우 아이템을 표시한 숫자만큼 점수가 올라가며, 2번 행과 같이 두 장애물 사이를 스쳐 지나가는 경우 2점을 얻을 수 있다. 장애물이 있는 도로는 이동할 수 없다.

게임은 항상 2번 열에서 시작하며 가로 폭의 크기는 5로 고정돼 있다. 자동차의 전진 주행은 일정한 속도로 자동으로 주행하며, 사용자는 전진 주행 시점에 맞춰 좌측 또는 우측으로 1칸씩 이동하거나 이동하지 않을 수 있다.

그림의 빨간 선은 최대 점수를 얻을 수 있는 경로를 표시한 것으로, 이 경로대로 주행하는 경우 13점을 얻을 수 있다.



### 입력

첫 번째 줄에는 테스트 케이스 개수를 나타내는  $t(2 \leq t \leq 10)$ 가 입력된다. 두 번째 줄부터는 각 테스트 케이스에 대한 입력이 주어진다.

각 테스트 케이스의 첫 번째 줄에는 코스의 크기  $N(5 \leq N \leq 100)$ 이 주어진다. 다음  $N$ 개의 줄에는 0과 10 사이의 정수 5개가 공백을 기준으로 주어지며, 모든 입력은 끝까지 주행 가능하다.

### 출력

입력되는 테스트 케이스 순서대로 출력의 첫 줄에 얻을 수 있는 최대 점수를 출력한다.

입출력 예

입력	출력
2	13
8	11
1 0 0 0 0	
1 0 0 0 0	
0 1 0 0 0	
0 1 5 0 0	
0 0 0 0 1	
0 0 1 0 1	
0 0 1 0 0	
1 0 0 0 0	
5	
1 0 0 0 0	
1 0 1 0 10	
1 0 0 0 0	
1 0 0 0 0	
1 0 0 0 0	