Számsorjáték

Áron és Balázs kedvenc játékukat játszák. Két sorban letesznek az asztalra pozitív egész számokat. A két játékos felváltva lép. Egy lépésben a soron következő játékos elveheti az asztalon lévő két számsorból az egyik első számot, vagy mind a kettő elsőt, aminek az értéke a pontszámához adódik (ami minden játszma kezdetekor 0).

Több játszmát is akarnak játszani, minden játszmában Áron kezdi a játékot. Minden játszma akkor ér véget, amikor mindkét sorból elfogytak a számok.

Készíts programot, amely minden játszmára kiszámítja, hogy Áron hány pontot szerez, feltételezve, hogy Balázs is arra törekszik, hogy a lehető legtöbb pontot szerezze!

Bemenet

A standard bemenet első sorában három egész szám van. Az első szám az első sorban lerakott számok darabszáma (1≤N≤5 000), a második szám a második sorban lerakott számok darabszáma (1≤M≤5 000), a harmadik a játszmák száma (1≤K≤10 000).

A második sor pontosan N darab pozitív egész számot tartalmaz: az első sorban lerakott számokat. A harmadik sor pontosan M darab pozitív egész számot tartalmaz: a második sorban lerakott számokat. A második és harmadik sorban lévő számok értéke legfeljebb 10 000.

A további K sor mindegyike a K darab különböző játszma kezdetét adja meg, i j számpár formájában (1≤i≤N, 1≤j≤M), ami azt jelenti, hogy az adott játszmában a játék úgy indul, hogy az első sorban az első az i. szám, a második sorban az első a j. szám lesz.

Kimenet

A standard kimenetre K sort kell írni. Az a. sorba (1≤a≤K) azt a pontszámot kell írni, amelyet Áron szerezhet az a. játszmában, feltételezve, hogy Balázs is a maga számára optimálisan játszik!

Példa

Bemenet	Kimenet
3 5 3 2 1 7	9 1.3
1 4 1 3 2	4
2 5	
1 1	
2 4	

Korlátok

Időlimit: 1.0 mp.

Memórialimit: 32 MB

Pontozás

A pontok 15%-szerezhető olyan tesztekre, ahol K=1 és N≤1000 és M≤1000.

A pontok további 20%-szerezhető olyan tesztekre, ahol N≤1000 és M≤1000.