



scpc\_girrikteam007

[Edit](#) [Log out](#)

Contests 

>

Other Applications:

Single Sign-On

User Search

Username:

Search

←

⌵

Coderclass SCPC - Minggu 4

AnnouncementsProblemsSubmissionsClarificationsScoreboard

Current language: English (en-US) 

Switch to English (en-US) Switch

Contest ended

Tumbuh-Tumbuhan

Time limit: 1 s

Memory limit: 64 MB

Kali ini Anda bermain sebuah game dengan peran sebagai dewa tumbuh-tumbuhan bernama Zues.

Di depan Anda terbentang N petak-petak subur yang memanjang dari kiri ke kanan. Petak-petak dinomori dari kiri: 1, 2, 3, dst. Anda, sebagai dewa tumbuh-tumbuhan yang sangat paham dan mengerti luar-dalam mengenai tumbuh-tumbuhan, mengetahui bahwa di setiap petak tersebut terdapat bakal tumbuh-tumbuhan yang dapat tumbuh jika Anda memerintahkannya untuk tumbuh.

Anda ingin memerintahkan seluruh tumbuhan tersebut untuk dapat langsung tumbuh menjadi tumbuh-tumbuhan dewasa. Sayangnya, dalam satu waktu Anda hanya dapat memerintahkan sebuah bakal tumbuhan untuk tumbuh (tidak dapat dua atau lebih tumbuhan tumbuh dalam satu waktu yang sama).

Tidak hanya itu, Anda juga mengetahui bahwa ternyata, tumbuhnya suatu tanaman ternyata mempengaruhi skor dari game yang Anda jalankan ini. Tanaman ke-\$i\$ memiliki lima nilai yaitu:

- \$a\_i\$, yaitu nilai yang akan ditambahkan pada skor jika saat tanaman ke-\$i\$ tumbuh, tidak ada tanaman lain dalam jarak 2 atau kurang yang telah tumbuh,
- \$b\_i\$, yaitu nilai yang akan ditambahkan pada skor jika saat tanaman ke-\$i\$ tumbuh, terdapat tepat satu tanaman lain dalam jarak 2 atau kurang yang telah tumbuh,
- \$c\_i\$, yaitu nilai yang akan ditambahkan pada skor jika saat tanaman ke-\$i\$ tumbuh, terdapat tepat dua tanaman lain dalam jarak 2 atau kurang yang telah tumbuh,
- \$d\_i\$, yaitu nilai yang akan ditambahkan pada skor jika saat tanaman ke-\$i\$ tumbuh, terdapat tepat tiga tanaman lain dalam jarak 2 atau kurang yang telah tumbuh,
- \$e\_i\$, yaitu nilai yang akan ditambahkan pada skor jika saat tanaman ke-\$i\$ tumbuh, terdapat tepat empat tanaman lain dalam jarak 2 atau kurang yang telah tumbuh.

Tentu saja, Anda ingin mendapatkan skor semaksimal mungkin pada game ini. Tentukan skor maksimal yang dapat Anda dapatkan dalam game ini sebagai Zues.

**Format Masukan**

Pada baris pertama terdapat bilangan bulat positif \$T\$ yang menyatakan banyaknya kasus uji.

Setiap kasus uji diawali dengan sebuah bilangan bulat \$N\$ yang menyatakan banyaknya petak subur. N baris berikutnya masing-masing berisikan lima buah bilangan bulat \$a\_i\$, \$b\_i\$, \$c\_i\$, \$d\_i\$, dan \$e\_i\$, untuk setiap \$i\$ dari \$1\$ hingga \$N\$.

**Format Keluaran**

Untuk setiap kasus uji, keluarkan sebuah bilangan bulat yang menyatakan skor maksimal yang mungkin diraih pada game.

**Contoh Masukan**

```
2
5
5 0 0 0 0
5 0 0 0 0
5 5 5 0 0
5 0 0 0 0
5 0 0 0 0
5
1 0 1 0 1
0 1 0 1 0
1 0 1 0 1
0 1 0 1 0
1 0 1 0 1
```

**Contoh Keluaran**

```
15
4
```

**Batasan**

- \$1 \leq T \leq 5\$
- \$1 \leq N \leq 8000\$
- \$1 \leq a\_i, b\_i, c\_i, d\_i, e\_i \leq 500\$

Submit Solution

Source Code

Choose File

No file selected

Language

C++11

Submit

© 2016 Judgels

Powered by Judgels Uriel 0.8.0