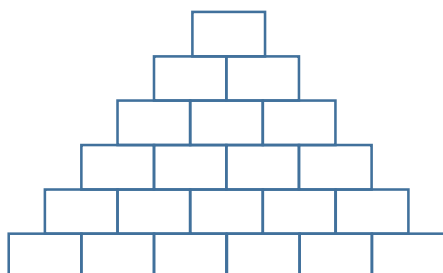


Stacking Number

Stacking Number เป็นเกมสัณฐานหนึ่งที่มีกล่องตัวเลขวางซ้อนกันเป็นพีระมิตโดยมีฐานพีระมิต 6 กล่อง และมีจำนวนกล่องทั้งหมด 21 กล่องดังรูป



งานของคุณ

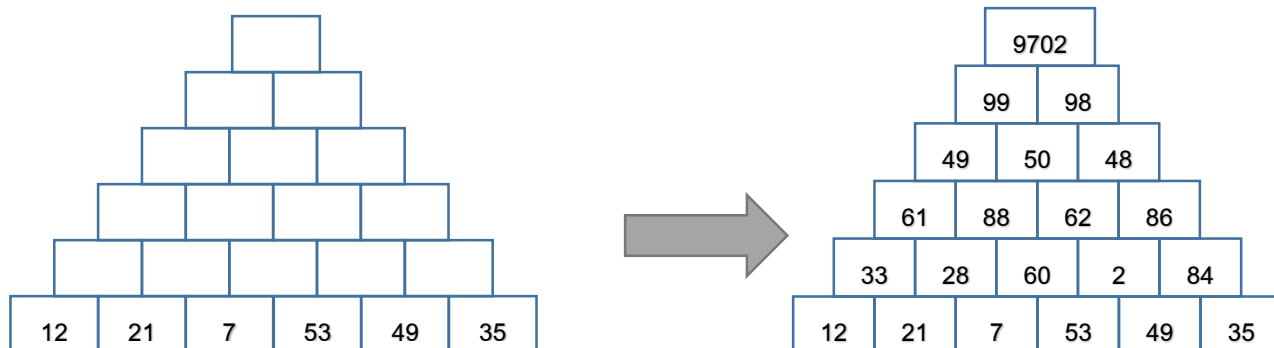
คุณจะต้องหาตัวเลขจำนวนเต็มมาใส่ในกล่องในแถวล่างสุดเพื่อที่จะทำให้ยอดพีระมิตมีค่าสูงสุดโดยมีกฎดังนี้
ก่อนการเล่นเกมนี้นักเล่นต้องกำหนดตัวเลขหนึ่งตัวชื่อตัวเลขอ้วนพี F โดยตัวเลขในกล่องตัวเลขทุกกล่อง ยกเว้นยอดพีระมิตจะต้องไม่เกินเลขอ้วนพี

ค่าในกล่องตัวเลขตั้งแต่แถวที่ 2 – 4 ได้มาจากผลบวกของค่าในกล่องตัวเลขที่ถูกทับอยู่ โดยที่ถ้าผลบวกเกินเลขอ้วนพีตัวเลขดังกล่าวจะถูกลดค่าลงด้วยการนำไปลบกับเลขอ้วนพี

ค่าในกล่องตรงส่วนของยอดพีระมิตจะใช้กฎที่แตกต่างกันก็จะเป็นค่าที่ได้จากผลคูณของกล่องที่โดนทับ (กล่องในแถวที่ 4)

ตัวอย่าง

กำหนดให้เลขอ้วนพีมีค่าเป็น 100



จากตัวอย่างเมื่อพิจารณาช่องตัวเลขช่องแรกในแถวที่ 3 (61) ตัวเลขในช่องได้มาจากผลบวกของช่องที่ถูกทับอยู่ ($33 + 28 = 61$) สำหรับช่องตัวเลขช่องแรกในแถวที่ 4 (49) เมื่อนำตัวเลขในช่องด้านล่างมาบวกกันจะได้ค่าเกินเลขอ้วนพี ($61 + 88 = 149$) ดังนั้นค่านี้จะไม่สามารส่งในช่องได้ต้องนำมาลบกับเลขอ้วนพีก่อนแล้วจึงจะส่งช่องพีระมิต จะได้ $149 - 100 = 49$ ตัวเลขบนยอดพีระมิตได้มาจากผลคูณของตัวเลขในช่องที่ถูกทับ ($99 \times 98 = 9702$)

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก: ตัวเลขอ้วนพี F โดยที่ $1 \leq F \leq 32768$

บรรทัดที่สอง: เลขจำนวนเต็มบวก S สำหรับกำหนดจำนวนตัวเลขที่ใช้ในการเลือกช่องตัวเลขของฐานพีระมิต โดยที่ $6 \leq S \leq 32$

บรรทัดที่สาม: เลขจำนวนเต็มบวกจำนวน S ตัว ที่จะเลือกมาใส่ในช่องตัวเลขของฐานพีระมิต โดยที่เลขแต่ละตัวจะต้องไม่ซ้ำกัน

ข้อมูลส่งออก

บรรทัดแรก: ตัวเลขที่อยู่ในช่องตัวเลขบนยอดของพีระมิตซึ่งเป็นค่าสูงสุดจากการเลือกวางตัวเลขที่เหมาะสมลงในฐานพีระมิต

บรรทัดที่สอง: ตัวเลขที่นำส่งในช่องตัวเลขของฐานพีระมิตเรียงตามลำดับเพื่อให้ได้ค่าตัวเลขสูงสุดบนยอดของพีระมิต

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
100 7 1 2 3 4 5 6 7	8100 2 5 6 7 4 3
100 8 7 12 15 21 35 49 53 67	9702 12 21 7 53 49 35