

# As much as possible

Memory limit : 32 MB

Time limit : 1 sec

ในวันหนึ่งคุณสามารถเล่นเกมๆหนึ่ง ซึ่งเกมนี้จะมีระบบการเก็บเหรียญที่วางเป็นแถวยาว  $A$  ซึ่งมีจำนวน  $N$  เหรียญ ซึ่งแต่ละเหรียญจะมีมูลค่าไม่เท่ากัน สำหรับการเก็บเหรียญนั้นคุณมีความจำเป็นที่จะต้องเก็บเหรียญที่อยู่ติดกันเท่านั้น (กล่าวคือคุณต้องเก็บเหรียญที่  $i$  ถึง เหรียญที่  $j$  โดยที่  $1 \leq i \leq j \leq N$ ) (หากคุณพยายามจะเก็บแบบผิดวิธีจะเกมโอเวอร์ทันที) แต่จะเลือกเริ่มเก็บเหรียญที่ตำแหน่งใดก็ได้ แต่เนื่องจากเกมนี้มีระบบ ชีวิต มาเกี่ยวข้อง กล่าวคือ ถ้าหากคุณเก็บเหรียญได้ถึงมูลค่า  $M$  แล้วชีวิตคุณจะเพิ่มขึ้น แต่มูลค่ารวมจะหายไป  $M$  เช่น  $M = 3$  และคุณเก็บเหรียญจนมีมูลค่า 5 คุณจะได้รับชีวิตเพิ่มขึ้น 1 และยังมีมูลค่าคงเหลืออยู่ 2 ในตัวละครของคุณ

เนื่องจากเกมนั้นจะแข่งกันที่มูลค่าสูงสุดของตัวละครเมื่อจบด่านแต่ละด่าน คุณจึงคิดว่าคงจะสนใจเป็นแน่แท้ถ้าคุณได้คะแนนสูงสุดของเกม จึงเป็นที่มาของการเขียนโปรแกรมในข้อนี้ :3

## ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก รับจำนวนเต็มบวก 2 จำนวน  $N, M$  โดย  $2 \leq N \leq 10^5$  และ  $1 \leq M \leq 10^{14}$

บรรทัดที่สอง รับจำนวนเต็มบวก  $A_i$  ( $1 \leq i \leq N$ ) ทั้งหมด  $N$  ตัวแทนมูลค่าของเหรียญที่  $i$

## ข้อมูลส่งออก

มี 1 บรรทัด แสดงถึงจำนวนมูลค่าสะสมสูงสุดที่ตัวละครสามารถเก็บได้

## ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
5 7	6
3 3 9 9 5	

คำอธิบาย

สามารถเก็บเหรียญในรูปแบบต่างๆได้ดังนี้

(3),(3),(9),(9),(5),

(3,3),(3,9),(9,9),(9,5),

(3,3,9),(3,9,9),(9,9,5),

(3,3,9,9),(3,3,9,9,5),(3,9,9,5)

ซึ่งมูลค่าสะสมที่จะเหลือจากการแปลงเป็นชีวิตแล้วคือ

3,3,2,2,5,6,5,4,0,1,0,2,3,1,5 ตามลำดับ

และมูลค่าสะสมสูงสุดที่ได้คือ 6