

挖地雷

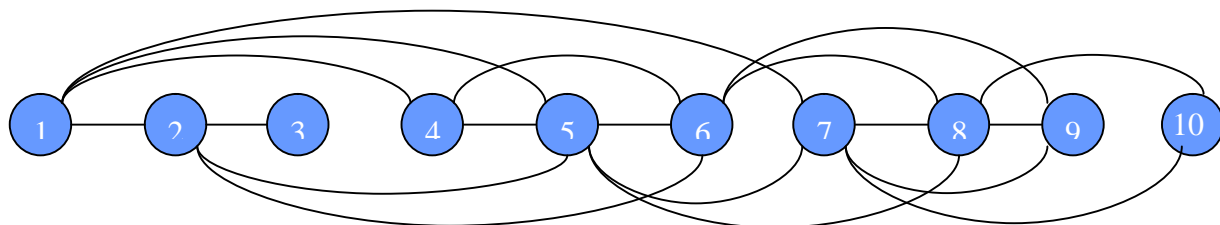
(NOIP1996T3)

【源程序名】 *LANDM.PAS*
 【输入文件】 *LANDM.IN*
 【输出文件】 *LANDM.OUT*
 【问题描述】:

在一条河堤上有若干个地雷坑。每个地雷坑中埋有一定数量的地雷，地雷坑的编号为 $1, 2, 3, \dots, n (n \leq 100)$ 。同时在每个地雷坑中都有一张说明书（除最后一个地雷坑外）。说明书指出，再挖完此坑的地雷后，还可以继续挖哪些坑。

问题：当地雷坑中的地雷数量以及后继关系给出之后，找出一个挖地雷的方法，能挖到最多的地雷。

地雷坑号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
地雷数量	8	14	2	17	33	26	15	17	19	6



题目要求

当地窖及其连接的数据给出之后，某人可以从任一处开始挖地雷，然后可以沿着指出的连接往下挖（仅能选择一条路径），当无连接时挖地雷工作结束。设计一个挖地雷的方案，使某人能挖到最多的地雷。

输入格式： N : (表示地窖的个数)
 $W_1, W_2, W_3, \dots, W_N$ (表示每个地窖中埋藏的地雷数量)

$A_{12} \dots A_{1N}$
 $A_{23} \dots A_{2N}$
 \dots
 A_{N-1N}

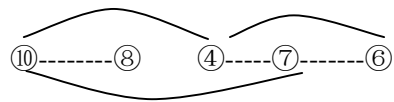
地窖之间连接路径（其中 $A_{ij}=1$ 表示地窖 i, j 之间是否有通路：通 $A_{ij}=1$, 不通 $A_{ij}=0$ ）

输出格式：
 $K_1 K_2 \dots K_v$ (挖地雷的顺序，每个数据后有一个空格)

MAX

(挖地雷的数量，输出后换行)

例如：



其输入格式为：

输出：

5

10 8 4 7 6

1 1 1 0

0 0 0

1 1

1

1 3 4 5

27