

## 挖地雷

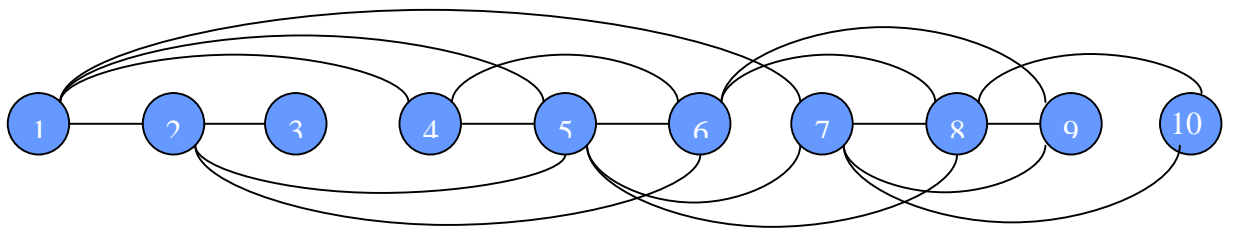
【源程序名】 *LANDM.PAS*

【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)

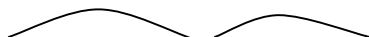
$A_{12} \dots A_{1N}$   
 $A_{23} \dots A_{2N}$   
 $\dots$   
 $A_{N-1N}$

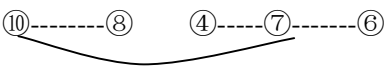
地窖之间连接路径（其中  $A_{ij}=1$  表示地窖  $i, j$  之间是否有通路：通  $A_{ij}=1$ , 不通  $A_{ij}=0$ ）

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：

```

5
10 8 4 7 6
1 1 1 0
0 0 0
1 1
1
```

输出：

```
1 3 4 5
27
```