

Egyszemélyes játék 2 – lehető legtöbb pont

Tekintsük a következő egyszemélyes játékot: A játék kezdetén egy sorban leraknak N darab pozitív egész számot. A játékos legfeljebb L lépést tehet. Egy lépésben a még a táblán lévő számsorból H darab egymás melletti számot levehet, a levett számok a pontszámához adódnak. A levett számok helye üresen marad, és lépés során a szomszédos számok között nem lehet üres hely. A játékosnak az a célja, hogy a lehető legtöbb pontot szerezzze.

Készíts programot, amely kiszámítja, hogy legjobb esetben hány pontot szerezhetsz a játékos!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában három egész szám van, a kezdeti számsorozat számainak száma, a lépések maximális száma és az egyszerre levehető számon darabszáma ($1 \leq N \leq 3000$, $1 \leq L \leq 1000$, $2 \leq H \leq N$). A második sor tartalmazza a kezdeti játékállást, azaz N pozitív egész számot egy-egy szóközzel elválasztva. Minden szám értéke legfeljebb 5000.

Kimenet

A *standard kimenet* első sora egy egész számot tartalmazzon, a játékban elérhető lehető legtöbb pont értékét! A második sor egy olyan lépéssort tartalmazzon, amellyel a maximális pontszám elérhető! Egy lépést a lépésben levett számsor első elemének sorszáma legyen!

Példa

Bemenet	Kimenet
8 2 3	32
1 6 8 7 6 2 1 8	2 6

Korlátok

Időlimit: 0.2 mp.

Memórialimit: 32 MiB

Pontozás: A tesztek 40%-ában $N \leq 1000$ és $L \leq 100$. Helyes első sorral a pontok 40%-a szerezhető meg.