

## Egyszemélyes játék – lehető legtöbb pont

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

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

### Bemenet

A *standard bemenet* első sorában első sorában két egész szám van, a kezdeti számsorozat számainak száma, és a lépések maximális száma ( $1 \leq N \leq 10\,000$ ,  $1 \leq K \leq 1000$ ). 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* egyetlen sora egy egész számot tartalmazzon, a játékban elérhető lehető legtöbb pont értékét!

### Példa

Bemenet

6 2  
1 6 8 7 6 2

Kimenet

27

### Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB

Pontozás: A tesztek 40%-ában a  $N \leq 1000$  és  $K \leq 100$