



เลขเด็ด (BestNumber)

จากอะเรย์ของจำนวนเต็ม A หนึ่งมิติขนาด N จงหาเลขเด็ด (l) ที่ทำให้ค่าผลรวมพิเศษมีค่าสูงสุดโดยที่ค่าผลรวมพิเศษคำนวณจาก $A[l] + (A[l+1] + A[l+2]) + (A[l+3] + A[l+4] + A[l+5]) \dots$ จนกว่าจะหมดสมาชิกในอะเรย์
สมมติว่า $N=10$ และ $l=3$

ค่าผลรวมพิเศษ $A[3] + (A[4] + A[5]) + (A[6] + A[7] + A[8])$ จะไม่รวมวงเล็บถัดไป $(A[9] + A[10] + A[11] + A[12])$ เนื่องจากจะทำให้เลขดัชนีของอะเรย์เกินค่า 10

งานของคุณ

จงเขียนโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพ เพื่อหาว่าเลขเด็ดที่มีค่าผลรวมพิเศษสูงสุด

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกเป็นขนาดอะเรย์ N ($1 \leq N \leq 10^5$)

บรรทัดที่สองเป็นค่าของอะเรย์ $A[i]$ จำนวน N ตัวคั่นด้วยช่องว่าง ($-10^7 \leq A[i] \leq 10^7$)

ข้อมูลส่งออก

มีหนึ่งบรรทัดเป็นค่าผลรวมพิเศษสูงสุด

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า	ตัวอย่างข้อมูลส่งออก
6 -3 2 3 -4 3 1	3

คำอธิบาย

จากการลองค่า index จาก 1-6

ถ้า index 1: $(A[1]) + (A[2] + A[3]) + (A[4] + A[5] + A[6]) = 2$

ถ้า index 2: $(A[2]) + (A[3] + A[4]) = 1$

ถ้า index 3: $(A[3]) + (A[4] + A[5]) = 2$

ถ้า index 4: $(A[4]) + (A[5] + A[6]) = 0$

ถ้า index 5: $(A[5]) = 3$

ถ้า index 6: $(A[6]) = 1$

ดังนั้น ค่าสูงสุดคือ 3



ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
ข้อมูลนำเข้า	Standard Input (คีย์บอร์ด)
ข้อมูลส่งออก	Standard Output (จอภาพ)
ระยะเวลาสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	1 วินาที
หน่วยความจำสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	32 MB
จำนวนชุดทดสอบ (โปรแกรมประมวลผลครั้งละชุดทดสอบ)	10
เงื่อนไขการรับโปรแกรม	โปรแกรมต้องประมวลผลข้อมูลตามตัวอย่างที่ให้มาได้

ข้อมูลคำสั่งเพิ่มเติม

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล BestNumber.c และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: BestNumber
```

```
LANG: C
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C++ ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล BestNumber.cpp และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: BestNumber
```

```
LANG: C++
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```