

## **Tomo o salto**

*(tiempo límite: 1 segundo)*

Tomo o salto es un juego de mesa, quizá el más impopular del mundo dada su simpleza. Se parece a escalera en el sentido que el jugador se mueve por unas casillas secuenciales, pero en vez de moverse en X y Y, solo se mueve en una dirección. En otras palabras, no se parece a una matriz sino a un arreglo. Además de eso cada casilla no tiene ni una figura, ni un comodín, ni una trampa, ni nada, solo un valor numérico entero no negativo.

Se juega así: iniciando en la primera casilla (digamos la de más a la izquierda y nos vamos moviendo hacia la derecha) el jugador decide si toma esa casilla o si la salta. Si la toma acumula el valor que tiene dicha casilla y pasa a la siguiente, si la salta no acumula nada y pasa a la casilla siguiente. El proceso se repite desde la casilla en la que se está parado hasta llegar a la casilla  $N$ , que es la que está más a la derecha. El objetivo del juego es acumular el mayor valor posible, pero hay una regla: Si se toma una casilla y previamente se había tomado la de inmediatamente a su izquierda, el valor tomado en la jugada anterior se pierde, es decir, se debe descontar del acumulado.

Obvio, sin esta regla además de simple el juego sería estúpido pues se tomarían las  $N$  casillas y ya. En cambio, lo que hay que hacer es tomar las decisiones correctas (tomar o saltar) de manera que se maximice el acumulado final.

Así por ejemplo si son 4 casillas con los valores: 2, 1, 3, 4, las decisiones óptimas serían “tomar, saltar, tomar, tomar” o “tomar, saltar, saltar, tomar” cuyo acumulado en ambos casos sería 6.

### **Entrada**

La entrada comienza con una línea que contiene la cantidad de casos, no más de 50. Cada caso comienza con una línea que contiene un valor entero positivo no mayor a un  $1E6$  y que consiste en la cantidad  $N$  de casillas. Luego siguen  $N$  líneas, cada una con un valor entero no negativo y no superior a  $1E9$ .

### **Salida**

La salida debe contener una única línea con el mayor puntaje posible.

### **Ejemplo de entrada**

2  
4  
1  
3  
5  
7  
5  
7

3  
2  
8  
4

### **Ejemplo de salida**

10  
15