

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 C de casos, no más de 10. Luego siguen C líneas, cada una con no más de 16 valores enteros positivos no superiores a 1 millón separados entre sí por un espacio en blanco y que corresponden al valor de cada casilla.

Salida

La salida debe contener C líneas con el mayor puntaje posible de cada caso.

Ejemplo de entrada

```
3
7 3 2 8 5
20 10
1 1 1 1
```

Ejemplo de salida

```
15
```

20
2