



फुटबॉल (Football)

Problem code: MSNSADMI

एक फुटबॉल प्रतियोगिता अभी समाप्त हुई है। खिलाड़ियों को गोल करने के लिए सकारात्मक अंक दिए गए हैं और फ़ाउल प्रदर्शन करने के लिए नकारात्मक अंक दिए गए हैं। अब, यह टूर्नामेंट के सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी को खोजने के लिए एलेक्स पर निर्भर है। एक प्रोग्रामर के रूप में, आपका काम एलेक्स को किसी खिलाड़ी द्वारा प्राप्त अंकों की उच्चतम संख्या बताकर मदद करना है।

आपको दो सीक्वेंस A_1, A_2, \dots, A_N और B_1, B_2, \dots, B_N दिए गए हैं। प्रत्येक मान्य i के लिए, खिलाड़ी i ने A_i गोल किए और B_i फ़ाउल किए। प्रत्येक गोल के लिए, जिस खिलाड़ी ने स्कोर किया, उसे 20 अंक मिलते हैं, और प्रत्येक फ़ाउल के लिए, उस खिलाड़ी से 10 अंक काटे जाते हैं जिसने उसे प्रतिबद्ध किया है। हालांकि, अगर किसी खिलाड़ी के अंकों की संख्या नकारात्मक है, तो इस खिलाड़ी को नेगेटिव के बजाय 0 अंक माना जाएगा।

आपको प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा प्राप्त अंकों की कुल संख्या की गणना करने और एलेक्स को इन मूल्यों की अधिकतम संख्या बताने की आवश्यकता है।

इनपुट:

- इनपुट की पहली लाइन में एक सिंगल इन्टिजर T है जो टेस्ट केसेस की संख्या को दर्शाता है। T टेस्ट केसेस का विवरण निम्नानुसार है।
- प्रत्येक टेस्ट केस की पहली लाइन में एक इन्टिजर N है।
- दूसरी लाइन में स्पेस के साथ N इन्टिजर है - A_1, A_2, \dots, A_N |
- तीसरी लाइन में स्पेस के साथ N इन्टिजर है - B_1, B_2, \dots, B_N |

आउटपुट:

प्रत्येक टेस्ट केस के लिए, एक इन्टिजर युक्त एक लाइन को प्रिंट करें - अंकों की अधिकतम संख्या।

बाध्यता\Constraints :

- $1 \leq T \leq 100$
- $1 \leq N \leq 150$
- $0 \leq A_i \leq 50$ प्रत्येक मान्य i के लिए
- $0 \leq B_i \leq 50$ प्रत्येक मान्य i के लिए

सब्टास्क

सब्टास्क #1 (30 points): $1 \leq N \leq 2$

सब्टास्क #2 (70 points): ओरिजिनल बाध्यताएँ

इनपुट उदाहरण

```
2
3
40 30 60
2 4 20
1
0
10
```

आउटपुट उदाहरण

```
1000
0
```

उदाहरण का स्पस्टीकरण

उदाहरण केस #1: पहले खिलाड़ी को गोल करने के लिए 800 अंक मिलते हैं और फ़ाउल के लिए 20 अंक काटे जाते हैं। इसी तरह, तीसरे खिलाड़ी को 560 अंक मिलते हैं और तीसरे खिलाड़ी को 1,000 अंक मिलते हैं। तीसरा खिलाड़ी अधिकतम अंकों के साथ एक है