

MSNSADM: Football

Легенда, описанная далее, переформулирована и упрощена переводчиком, чтобы читатель мог лучше понять условие задачи. Оригинальную легенду вы можете прочитать на странице задачи в контексте.

Условие:

Футбольные соревнования только что закончились. Игрокам были даны положительные очки за забитые голы и отрицательные очки за совершение фолов. Теперь дело за Алексом, чтобы найти лучшего игрока турнира. Как программист, ваша работа заключается в том, чтобы помочь Алексу, сказав ему наибольшее количество очков, полученных одним игроком.

Вам даны две последовательности A_1, A_2, \dots, A_N и B_1, B_2, \dots, B_N . Для каждого корректного i , i -й игрок забил A_i голов и сделал B_i фолов. За каждый гол игрок получает 20 очков, а за каждый фол -10. Тем не менее если итоговое число очков у игрока отрицательное, то считается, что он получил 0 очков.

Вы должны подсчитать общее количество очков, набранных каждым игроком, и сказать Алексу максимальное из этих значений.

Формат ввода:

Первая строка входа содержит одно целое число T , обозначающее количество тестовых случаев. Ниже приводится описание T тестовых случаев.

Первая строка каждого тестового примера содержит одно целое число N .

Вторая строка содержит N целых чисел A_1, A_2, \dots, A_N , разделенных пробелами.

Третья строка содержит N целых чисел B_1, B_2, \dots, B_N , разделенных пробелами.

Формат вывода:

Для каждого теста выведите одну строку, содержащую одно целое число - максимальное количество очков.

Ограничения:

- $1 \leq T \leq 100$
- $1 \leq N \leq 150$
- $0 \leq A_i, B_i \leq 50$

Подзадачи:

- 1. $N \leq 2 - 30$ баллов
- 2. нет дополнительных ограничений - 70 баллов

Примеры тестов:

Входные данные:

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

Выходные данные:

1000
0