

## Football

Một trận bóng đá vừa kết thúc. Các cầu thủ đều có được số điểm dương cho các bàn thắng và điểm âm khi mắc lỗi. Bây giờ, Alex là người quyết định ai là cầu thủ hay nhất của giải đấu. Là một lập trình viên, công việc của bạn là giúp Alex tìm được số điểm cao nhất trong điểm số mà một số người chơi đạt được.

Cho hai dãy số  $A_1, A_2, \dots, A_N$  và  $B_1, B_2, \dots, B_N$ . Với mọi  $i$ , người chơi  $i$  ghi được  $A_i$  bàn thắng và có  $B_i$  lần phạm lỗi. Đối với mỗi bàn thắng, cầu thủ ghi được bàn thắng đó sẽ nhận được **20** điểm và với mỗi lần phạm lỗi sẽ bị trừ **10** điểm. Tuy nhiên, nếu tổng điểm của cầu thủ là số âm, cầu thủ này sẽ được coi là có **0** điểm.

Bạn cho Alex biết tổng số điểm tối đa mà mỗi người chơi đạt được.

### Dữ liệu vào

- Dòng đầu tiên của dữ liệu vào chứa một số nguyên  $T$  – số test.  $T$  test được miêu tả như sau:
- Dòng đầu tiên của mỗi test chứa một số nguyên  $N$ .
- Dòng thứ hai chứa  $N$  số nguyên  $A_1, A_2, \dots, A_N$ .
- Dòng thứ ba chứa  $N$  số nguyên  $B_1, B_2, \dots, B_N$ .

### Dữ liệu ra

- Với mỗi test, in ra một dòng chứa một số nguyên – giá trị lớn nhất trong các điểm.

### Ràng buộc

- $1 \leq T \leq 100$
- $1 \leq N \leq 150$
- $0 \leq A_i \leq 50$  với mọi  $i$
- $0 \leq B_i \leq 50$  với mọi  $i$

### Subtasks

- **Subtask #1 (30 điểm):**  $1 \leq N \leq 2$
- **Subtask #2 (70 điểm):** Các ràng buộc gốc.

### **Ví dụ**

#### **Input**

2  
3  
40 30 60  
2 4 20  
1  
0  
10

#### **Output**

1000  
0

### **Giải thích**

**Ví dụ 1:** Cầu thủ đầu tiên được **800** điểm khi ghi bàn và bị trừ **20** điểm vì phạm lỗi. Tương tự như vậy, người chơi thứ ba được **560** điểm và người chơi thứ ba được **1,000** điểm. Người chơi thứ ba là người có số điểm lớn nhất.