

Eendjes



Opgave

Eendjes vissen is een gekend spel van op de kermis. De eendjes komen een per een voorbij en de speler kan er een aantal uit vissen. Elk eendje heeft als waarde een geheel getal tussen 1 en 5. In deze opgave wordt een variant op het klassieke eendjes vissen beschouwd. De speler ziet op voorhand de waarden van alle eendjes die voorbij komen en moet per spel vier opeenvolgende eendjes selecteren om een zo hoog mogelijke score te behalen.

Bijvoorbeeld, uit de reeks bestaande uit 10 eendjes met waarden

5 2 4 1 1 5 4 4 3 2

moet de speler de vier eendjes vanaf positie 6 vissen om de hoogste score te behalen ($5 + 4 + 4 + 3 = 16$).

Invoer

De eerste regel van de invoer bevat een geheel getal $1 \leq n \leq 200$ dat het aantal testgevallen aangeeft – dus het aantal keer dat er gespeeld wordt. De tweede regel geeft het aantal eendjes $5 \leq e \leq 20$ per spel weer. Per geval volgens dan telkens e regels met op elke regel één enkel geheel getal dat de waarde van het eendje voorstelt. Alle waarden van de eendjes zijn gehele getallen gelegen tussen 1 en 5.

In onderstaand voorbeeld wordt er 2 keer gespeeld en komen er per spel 10 eendjes voorbij.

```
2
10
5
2
4
1
1
5
4
4
3
2
4
```

1
4
2
4
4
5
2
1
3

Uitvoer

Per spel moet de positie worden gevonden van het eerste van vier opeenvolgende eendjes die samen de hoogste score geven. Als meerdere beginposities dezelfde score als resultaat geven dan wordt de eerste van deze beginposities gegeven. De uitvoer bestaat uit evenveel regels als er spelen zijn. Elke regel bevat het nummer van het spel gevolgd door een spatie gevolgd door de beste beginpositie.

1 6
2 4

Let op! Zorg ervoor dat je uitvoer geen overbodige tekens bevat, bijvoorbeeld een spatie op het einde van een regel of een lege regel op het einde van de uitvoer. Dat zorgt er immers voor dat je uitvoer als foutief wordt beschouwd.