



Trzy stosy



Brajanek został sam w domu i trochę się nudzi, zatem wymyślił sobie taką oto grę z trzema stosami. Na początku na każdym stosie ułożona jest pewna ilość monet (żetonów). Istnieją dwa warianty ruchów:

1. Z pierwszego stosu zabieramy jeden żeton, a z drugiego dwa żetony.
2. Z drugiego stosu zabieramy jeden żeton, a z trzeciego dwa żetony.

Kolejność ruchów jest dowolna, przy czym oczywiście dany ruch można wykonać wtedy, gdy na odpowiednim stosie jest wystarczająca ilość żetonów. Pytanie brzmi: ile maksymalnie żetonów można zabrać z trzech stosów stosując powyższe reguły?

Dane wejściowe

Pierwszy i jedyny wiersz danych wejściowych zawiera trzy liczby naturalne z zakresu od 1 do 1000 – początkowe ilości żetonów na każdym stosie.

Liczby w wierszu oddzielone są pojedynczymi odstępami.

Wynik programu

Program powinien wypisać wiersz tekstu zawierający największą liczbę żetonów, jakie można zabrać ze stosów.

Przykład

Dla danych wejściowych:

3 4 5

prawidłowym wynikiem jest:

9

Można wykonać dwa ruchy typu drugiego, oraz jeden ruch typu pierwszego.

Dla danych wejściowych:

1 2 3

prawidłowym wynikiem jest:

3

W tym przypadku można wykonać tylko jeden ruch: typu pierwszego lub drugiego.