

Seki

Seki

Do rozwiązania tego zadania potrzebne jest zapoznanie się z regułami [gry go](#).

Więcej informacji o grze go znajdziesz na stronie [go.art.pl/](#).

Jako zadanie, dla każdego przypadku testowego, dostaniesz zakończoną partię go w postaci diagramu $n \times n$. Twój program musi rozstrzygnąć, czy na planszy występuje co najmniej jedno seki, czyli lokalna sytuacja, w której żyją pionki obu stron pomimo tego, że nie posiadają dwóch oczu.

Wejście

W pierwszym wierszu wejścia znajduje się liczba przypadków testowych d ($1 \leq d \leq 100$).

Pierwszy wiersz każdego przypadku testowego to liczba n ($9 \leq n \leq 19$) oznaczająca rozmiar diagramu. Każdy diagram składa się z n wierszy, po n znaków w każdym wierszu i przedstawia planszę $n \times n$ po zakończonej rozgrywce w go. Każdy diagram opisany jest za pomocą trzech znaków:

- znak "." (kropki) to puste skrzyżowanie linii na planszy,
- znak "x" oznacza, że na przecięciu linii znajduje się kamień czarny,
- znak "o" oznacza, że na przecięciu linii znajduje się kamień biały,

Wszystkie sytuacje przedstawione na diagramach w wejściu są zgodne ze sztuką gry w go.

Wyjście

Na wyjściu, dla każdego przypadku testowego należy wypisać słowo TAK, jeśli na planszy występuje co najmniej jedno seki, w przeciwnym przypadku należy wypisać słowo NIE.

Przykład

Wejście

```
2
9
.OXXO0XX.
.OX.XOX.X
.OX.XOXXO
.OX.XOXO0
00X.X000.
XXXX00...
.X00X0.O.
.XO.XO...
.XO.XO...
9
..000XX..
00..00X..
X000XOX..
XXOXXX.X.
.XOX.X...
.XXX00XX.
..XO.00XX
X.XO.O.OX
.X00..000
```

Wyjście

TAK
NIE