

# GIMP

W wielu programach graficznych jest narzędzie, które pozwala na wypełnienie jednolitego obszaru danym kolorem. Jednym z takich darmowych programów, nie ustępującym swoimi możliwościami programom komercyjnym, jest program GIMP. Właśnie zostałeś powołany do zespołu, który pracuje nad wydajnym modułem o tajemniczej nazwie "wiaderko". Twoim zadaniem, jest stworzenie modułu, który będzie wypełniał jednolitą przestrzeń obrazka wybranym kolorem.



## Wejście

W pierwszym wierszu jedna liczba określająca liczbę testów (nie więcej niż **1000**)

Każdy test składa się z jednej liczby całkowitej rozmiar kwadratowego obrazka. Następnie w **n** wierszach po **n** cyfr (**n** ≤ **500**). Każda cyfra reprezentuje pewien kolor.

Następnie trzy liczby **x**, **y** oraz **kolor**, gdzie **x** i **y** to współrzędne piksela, od którego zaczynamy kolorowanie (numer wiersza, numer kolumny), natomiast trzecia liczba określa jaki to kolor. ( $x, y \in [1..n]$ ,  $\text{kolor} \in \{0, 1, \dots, 9\}$ ).

## Wyjście

Dla każdego testu wypisujemy macierz po wykonaniu kolorowania.

## Przykład

**Wejście:**

```
1
5
11221
44444
12334
34444
12343
5 4 2
```

**Wyjście:**

```
11221
22222
12332
32222
12323
```