

Spokój gracza

Historyjka: Pewnego razu Jaś grał w Ligę Legend. Podczas rozgrywki bardzo się zdenerwował i zaczął uderzać w klawiaturę pisząc na chacie gry różne ciągi znaków. Aby się uspokoić, wymyślił sobie zabawę polegającą na tym, że w napisanym ciągu znaków spróbuje znaleźć swój nick(nazwę w grze). Po przeanalizowaniu ciągu znaków zobaczył, że jego nick tworzy co druga litera ciągu(zaczynając od pierwszej litery). Podczas dalszej rozgrywki zdenerwował się jeszcze kilka razy i za każdym razem sprawdzał czy zadziałał schemat z pierwszej próby.

Specyfikacja

Napisz program, który dla pewnej liczby zdenerwowań podczas meczu sprawdzi czy nick gracza występuje w ciągu znaków. Sprawdzamy co drugą literę ciągu, zaczynając od pierwszej. Zakładamy, że ciąg znaków ma przynajmniej 1 znak, a maksymalnie 50 znaków oraz składa się tylko z małych liter.

Wejście

W pierwszym wierszu należy podać liczbę zdenerwowań podczas rozgrywki. W drugim wierszu nick gracza składający się z tylko z małych liter. W następnych n wierszach (n określa liczbę zdenerwowań) ciągi znaków składające się tylko z małych liter.

Wyjście

Napis TAK, jeśli nick występuje w ciągu znaków postępując zgodnie ze schematem lub NIE, jeśli nie występuje.

Przykład

Wejście:

```
4
jasiek
jyausiideok
jxaxsxixexkxoxo
ajaaasaiaeaka
qwerty
```

Wyjście:

```
TAK
NIE
NIE
NIE
```