Gra w życie

Brytyjski matematyk John Conway opracował w 1970 r. tak zwaną "grę w życie" - uproszczoną symulację rozwoju kolonii komórek, której rozmaite własności stały się przedmiotem rozważań matematyków i informatyków.

Gra toczy się na prostokątnej planszy podzielonej na pola. Każde pole może być żywe (jest na nim komórka) bądź martwe. W jednej jednostce czasu, każde pole sprawdza stan swoich sąsiadów i uzależnia od tego własną wartość. Jeżeli żywa komórka jest otoczona przez mniej niż 2 bądź więcej niż 3 komórki, umiera z osamotnienia bądź braku przestrzeni życiowej. Jeżeli puste (martwe) pole jest otoczone przez dokładnie trzy komórki, pojawia się na nim nowa. Za "otoczenie" uważamy osiem pól bezpośrednio sąsiadujących z komórką.

Nasza symulacja toczy się na planszy o rozmiarach 5x5 pól, w której granice łączą się ze sobą - tj. sąsiadem skrajnej lewej komórki jest skrajna prawa w tym samym wierszu, itd. Program ma za zadanie stwierdzić, czy w układzie po 100 jednostkach czasu pozostanie przynajmniej jedna żywa komórka.

Wejście

Na wejściu podana jest pojedyncza liczba **n** (1 < **n** < 100) oznaczająca ilość testów. Następnie podawane jest **n***5 5-znakowych linii zawierających znaki '0' lub '1', oznaczające odpowiednio pole martwe i żywe.

Wyjście

Na wyjściu ma znaleźć się **n** pojedynczych słów "yes" (gdy istnieje przynajmniej jedna żywa komórka) lub "no" (gdy wszystkie pola są martwe). Słowa powinny być oddzielone znakiem końca linii.

Przykład

Wejście

```
2
00000
11001
00000
00000
00000
00000
01000
00000
00000
00001
```

Wyjście

yes
no

Autor: Paweł Niegowski VLO/B2005