

## C Jogos de tabuleiro

*Limite de Tempo: 3s*

Fernanda gosta bastante de jogar jogos de tabuleiro. Uma das coisas que ela precisa fazer para começar a partida é montar o tabuleiro. Cada partida tem um tabuleiro específico descrito no manual. Após Fernando montar todo o tabuleiro, ela quer checar se o dela está igual ao do manual. Ajude Fernando com esta tarefa.

### **Entrada**

A entrada consiste em vários casos de teste. Cada caso de teste, inicia com um valor  $N$  ( $1 \leq N \leq 100$ ), que representa o número de linhas e colunas do tabuleiro quadrado. As próximas  $N$  linhas contém a descrição do tabuleiro no manual de instruções. Depois há uma linha em branco, seguida por outras  $N$  linhas que descrevem o tabuleiro que Fernanda montou. A entrada termina quando  $N = 0$ .

### **Saída**

Para cada partida, deve ser apresentada a mensagem "Pode começar a partida." caso os tabuleiros estejam iguais. Caso contrário, deve ser exibida a mensagem "Precisa arrumar o tabuleiro.". Após cada mensagem de cada caso de teste deve haver uma quebra de linha.

Exemplos de entradas	Exemplos de saídas
5	Precisa arrumar o tabuleiro. Precisa arrumar o tabuleiro.
1 0 3 0 1	
2 1 0 4 0	
1 3 9 0 0	
1 2 0 5 1	
0 0 3 0 1	
0 1 0 1 0	
2 0 3 0 1	
1 1 9 1 1	
0 2 1 5 0	
1 1 3 1 0	
2	
2 0	
0 2	
0 2	
2 0	
0	
2	Pode começar a partida. Precisa arrumar o tabuleiro.
0 1	
0 1	
0 1	
0 1	
3	
0 1 0	
1 1 1	
0 1 0	
1 0 1	
0 0 0	
1 0 1	
0	

*Este problema foi elaborado para ensino e docência. Quaisquer coincidências com problemas já existentes favor entrar em contato (brunamoreira@unb.br) para que as devidas providências sejam tomadas.*