



# Тренировъчно състезание на Школа А&Б

06.11.2010

Шумен

## Задача С. Игра

Име на задачата	С
Максимална памет	256 МБ
Време за работа на всички тестове	1 сек.

Смисъла на повечето игри е да победиш противника. Ето защо Волтрон започнал задълбочено да изучава теория на игрите и по специално печелившите стратегии. Четейки старите хроники на Ридик се натъкнал на следната игра, която се играе от два играчи редувайки своите ходове. Играта започва с квадратна матрица  $N \times N$  запълнена с цели положителни числа. Играчът на ход може да изтрие последният ред или последната колона на матрицата, ако сумата от числата съответно в последния ред или последния стълб е четно число. Ако изтриването е успешно на ред идва другия играч. Ако играча по време на своя ход не може да изтрие нито едно от двете, то той губи и играта приключва. За съжаление на Волтрон, анализ на задачата нямало и той не е успял да разбере дали в тази игра има печеливша стратегия или не. А Вие можете ли да определите това, като знаете че играч 1 е винаги първи на ход?

### Вход

От първия ред на стандартния вход се въвежда цяло число  $T$  – брой тестови примери. За всеки тестов пример от първия ред на стандартния вход се въвежда числото  $N$  – размера на матрицата. Следват  $N$  реда на всеки от който са записани по  $N$  числа, описващи матрицата.

### Изход

За всеки тестов пример на стандартния изход отпечатайте буквата **W**, ако първия играч печели играта или **L** в противен случай.

### Ограничения :

$$1 \leq N \leq 1000$$

### Примери :

Вход	Изход
2	L
2	W
2 4	
6 8	
3	
5 4 2	
1 5 9	
7 3 8	