

1 Sudoime

1.1 Descrição

O jogo de Sudoku espalhou-se rapidamente por todo o mundo, tornando-se hoje o passatempo mais popular em todo o planeta. Muitas pessoas, entretanto, preenchem a matriz de forma incorreta, desrespeitando as restrições do jogo. Sua tarefa neste problema é escrever um programa que verifica se uma matriz preenchida é ou não uma solução para o problema. A matriz do jogo é uma matriz de inteiros 9×9 . Para ser uma solução do problema, cada linha e coluna deve conter todos os números de 1 a 9. Além disso, se dividirmos a matriz em 9 regiões 3×3 , cada uma destas regiões também deve conter os números de 1 a 9. O exemplo abaixo mostra uma matriz que é uma solução do problema.

1.2 Entrada

São dadas várias instâncias. O primeiro dado é o número $n > 0$ de matrizes na entrada. Nas linhas seguintes são dadas as n matrizes. Cada matriz é dada em 9 linhas, em que cada linha contém 9 números inteiros.

1	3	2		5	7	9		4	6	8
4	9	8		2	6	1		3	7	5
7	5	6		3	8	4		2	1	9
<hr/>										
6	4	3		1	5	8		7	9	2
5	2	1		7	9	3		8	4	6
9	8	7		4	2	6		5	3	1
<hr/>										
2	1	4		9	3	5		6	8	7
3	6	5		8	1	7		9	2	4
8	7	9		6	4	2		1	5	3

1.3 Saída

Para cada instância seu programa deverá imprimir uma linha dizendo Instancia k , onde k é o número da instância atual. Na segunda linha, seu programa deverá imprimir SIM se a matriz for a solução de um problema de Sudoku, e NAO caso contrário. Imprima uma linha em branco após cada instância.

1.4 Exemplo de Entrada

```
2
1 3 2 5 7 9 4 6 8
4 9 8 2 6 1 3 7 5
7 5 6 3 8 4 2 1 9
```

6 4 3 1 5 8 7 9 2
5 2 1 7 9 3 8 4 6
9 8 7 4 2 6 5 3 1
2 1 4 9 3 5 6 8 7
3 6 5 8 1 7 9 2 4
8 7 9 6 4 2 1 5 3
1 3 2 5 7 9 4 6 8
4 9 8 2 6 1 3 7 5
7 5 6 3 8 4 2 1 9
6 4 3 1 5 8 7 9 2
5 2 1 7 9 3 8 4 6
9 8 7 4 2 6 5 3 1
2 1 4 9 3 5 6 8 7
3 6 5 8 1 7 9 2 4
8 7 9 6 4 2 1 3 5

1.5 Exemplo de Saída

Instancia 1
SIM

Instancia 2
NAO