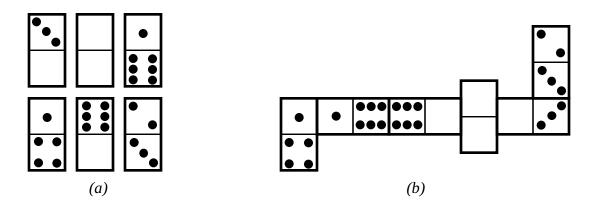
Dominó

Arquivo fonte: domino.c, domino.cc, domino.cpp ou domino.pas

Todos conhecem o jogo de dominós, em que peças com dois valores devem ser colocadas na mesa em seqüência, de tal forma que os valores de peças imediatamente vizinhas sejam iguais. O objetivo desta tarefa é determinar se é possível colocar todas as peças de um conjunto dado em uma formação válida.



Conjunto de seis peças (a) e uma formação utilizando todas as seis peças (b)

1. Tarefa

É dado um conjuto de peças de dominó. Cada peça tem dois valores X e Y, com X e Y variando de 0 a 6 (X pode ser igual a Y). Sua tarefa é escrever um programa que determine se é possível organizar todas as peças recebidas em seqüência, obedecendo as regras do jogo de dominó.

2. Entrada

A entrada é composta de vários conjuntos de teste. A primeira linha de um conjunto de testes contém um número inteiro N que indica a quantidade de peças do conjunto. As N linhas seguintes contêm, cada uma, a descrição de uma peça. Uma peça é descrita por dois inteiros X e Y ($0 \le X \le 6$ e $0 \le Y \le 6$) que representam os valores de cada lado da peça. O final da entrada é indicado por N = 0.

Exemplo de Entrada

- 3
- 0 1
- 2 1
- 2 1
- 2
- 1 1
- 0 0
- 6

3 0

0 0

1 6

4 1

0 6

2 3

0

3. Saída

Para cada conjunto de teste da entrada seu programa deve produzir três linhas na saída. A primeira linha deve conter um identificador do conjunto de teste, no formato "Teste n", onde n é numerado a partir de 1. A segunda linha deve conter a expressão "sim" se for possível organizar todas as peças em uma formação válida ou a expressão "nao" (note a ausência de acento) caso contrário. A terceira linha deve ser deixada em branco. A grafia mostrada no Exemplo de Saída, abaixo, deve ser seguida rigorosamente.

Exemplo de Saída

Teste 1

sim

Teste 2

nao

Teste 3

sim

(esta saída corresponde ao exemplo de entrada acima)

4. Restrições

 $0 \le N \le 100$ (N = 0 apenas para indicar o final da entrada)