

업 앤 다운

시간 제한: 1초, 메모리 제한: 256MB

문제

정리와 현이는 업 앤 다운 게임을 하고 있다. 업 앤 다운 게임은 정리가 수를 말했을 때 현이가 생각한 수보다 작으면 "UP", 크면 "DOWN"이라고 해서 현이가 생각한 수를 맞추는 게임이다. 이 게임은 1부터 100까지의 정수만 이용한다.

정리는 게임을 진행하면서 문득 현이가 게임 도중에 자신이 생각한 수를 바꿀 수도 있겠다는 의심을 하게 되었다. 그래서 정리는 게임을 여러 번 진행하면서 자신이 말한 수와 현이의 대답을 모두 기록해두었다.

정리가 말한 수와 현이의 대답이 주어졌을 때, 현이가 게임 도중에 자신 생각한 수를 바꿨는지 아닌지 알아내는 프로그램을 작성하시오.

입력

입력은 여러 개의 게임 진행 기록으로 이루어져 있다. 첫 번째 줄에 게임 진행 횟수 $T(1 \leq T \leq 100)$ 가 주어진다. 각 게임에 대해, 첫 줄에는 게임 진행 중에 정리가 말한 수의 개수 $N(1 \leq N \leq 100)$ 이 주어지며, 이후 N 개의 줄에는 정리가 말한 수 $K(1 \leq K \leq 100)$ 와 현이의 대답 R 이 공백을 사이에 두고 주어진다. 현이의 대답은 "UP", "DOWN", "CORRECT" 중 하나이다. 정리가 말한 수보다 현이가 생각한 수가 더 크면 "UP", 더 작으면 "DOWN", 같으면 "CORRECT"로 대답한다.

현이가 "CORRECT"라고 대답하면 게임이 종료된다. 즉, 마지막 답변만 항상 "CORRECT"이다.

출력

각 게임에서 현이가 자신이 생각한 수를 바꾼 적이 있다면 "YES"를, 없다면 "NO"를 큰 따옴표 없이 출력한다.

예제 입력 1

2
4
14 DOWN
8 UP
12 DOWN
10 CORRECT
4
5 UP
8 DOWN
4 DOWN
3 CORRECT

예제 출력 1

NO
YES