

업 앤 다운

시간 제한: 1초, 메모리 제한: 256MB

문제

철수와 영희는 업 앤 다운 게임을 하고 있다.

업 앤 다운 게임의 진행과정은 아래와 같다.

1. 영희는 1 이상 100 이하인 정수 하나를 머릿속으로 생각한다.
2. 철수가 정수 하나를 말한다.
3. 영희는 철수가 말한 정수가 자신이 생각한 수보다 작으면 "UP", 크면 "DOWN", 같으면 "CORRECT"라고 대답한다.
4. 철수가 말한 수가 영희가 생각한 수와 같을 때까지 1 ~ 3번을 반복한다.

철수는 게임을 진행하면서 문득 영희가 게임 도중에 자신이 생각한 수를 바꿨을 수도 있겠다는 의심을 하게 되었다. 그래서 철수는 게임을 여러 번 진행하면서 자신이 말한 수와 영희의 대답을 모두 기록해두었다.

철수가 말한 수와 영희의 대답이 주어졌을 때, 영희가 게임 도중에 자신이 생각한 수를 바꿨는지 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 철수가 말한 수의 개수 $N(1 \leq N \leq 100)$ 이 주어지며, 이후 N 개의 줄에는 철수가 말한 수 $K(1 \leq K \leq 100)$ 와 영희의 대답 R 이 공백을 사이에 두고 주어진다. 영희의 대답은 "UP", "DOWN", "CORRECT" 중 하나다. 철수가 말한 수보다 영희가 생각한 수가 더 크면 "UP", 더 작으면 "DOWN", 같으면 "CORRECT"로 대답한다.

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

출력

각 게임에서 영희가 자신이 생각한 수를 확실하게 바꿨다면 "YES"를, 바꾸지 않았거나 바꿨는지 아닌지 알 수 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