

Problema G

Garrafão

Nome base: garrafao

Tempo limite: 1s

Garrafão é uma brincadeira de rua muito divertida, porém, ficou um pouco esquecida depois que as novas gerações conheceram e ficaram encantadas com as Maratonas de Programação.

Inspirado pelos garrafões em que brincou na infância, Julius, um maratonista de programação, pensou em como seria uma modalidade moderna de garrafão.

Então ele criou um Garrafão que o caçador inicia na primeira posição (0, 0) de uma matriz de inteiros 5x5 e os demais participantes ficam na última posição (4, 4). Os participantes desenharam 0 e 1 nas posições do garrafão (matriz), aleatoriamente e, o caçador, pode passar apenas pelas posições com valor 0. O caçador caminha pelo garrafão em direção horizontal ou vertical (não anda na diagonal) e se conseguir chegar na última posição, ele ganha.

Esta brincadeira, ficou, realmente, muito divertida!

ENTRADA

A primeira linha contém um inteiro N ($1 \leq N \leq 2000$) com a quantidade de casos de teste. Após, haverá N matrizes 5x5, de inteiros com valores 0 ou 1, sendo cada matriz separada por uma linha em branco.

SAÍDA

A saída mostrará o valor 1 (um) se o caçador conseguir chegar na última posição, ou 0 (zero) se ele não chegar na última posição.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2 0 0 0 0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 0	1 0