


Rabito e Bones

Por Bugs, Lucas y Coyote  Brazil

Timelimit: 3

Rabito e Rayito estão jogando um jogo legal. Eles começam com um grafo conexo bidirecional com pesos (todos os pesos são positivos) e um conjunto de K ossos colocados em alguns dos vértices.

Eles começam se revezando com Rabito jogando por primeiro. O jogo consiste em deslocar os ossos através do grafo até o vértice 1. Em sua vez, um dos jogadores pega um subconjunto de pelo menos 1 e no máximo P dos ossos (que não atingiram o vértice 1) e move estes ossos através de uma ou mais das arestas do grafo (os movimentos dos ossos são independentes uns dos outros) sujeito a esta condição: ele pode usar uma aresta específica para um osso se, eventualmente, o osso atingir o vértice 1 usando o mínimo possível de tempo (leva A unidades de tempo para mover um osso através de uma aresta de peso A) e se a aresta faz com que este osso, eventualmente, atinja o vértice 1 com a maior quantidade de arestas.

Há um osso enorme esperando o vencedor do jogo, assim que sua tarefa é decidir qual dos dois cães vai triunfar neste jogo e ter uma boa refeição (assumindo que ambos os cães jogam com uma estratégia ideal). O perdedor do jogo é, obviamente, o cão que não se pode fazer um movimento.

Entrada

A primeira linha contém um único inteiro T ($T \leq 100$) que representa a quantidade de casos de teste descritas a seguir. Um caso de teste inicia com uma linha contendo dois inteiros N, M ($1 \leq N \leq 100, 1 \leq M \leq 2000$) que denotam o número de vértices e arestas do grafo, em seguida há M linhas, cada uma com três inteiros u, v, w ($1 \leq u, v \leq N$) ($0 < w \leq 1000000$) que representam os vértices da n -ésima aresta e seus pesos. Segue uma linha com dois inteiros K ($0 < K \leq 1000$) e P ($0 < P$) denotando o número de ossos inicialmente colocados no grafo e o parâmetro P descrito na especificação do problema. Finalmente uma única linha contendo K inteiros descreventos as posições iniciais dos K ossos.

Saída

Imprima T linhas, uma para cada caso de teste. Se Rabito tem uma estratégia que irá garantir a sua vitória imprima "Yes", caso contrário imprima "No".

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
<pre> 1 3 3 1 2 3 2 3 4 3 1 5 2 1 2 3 </pre>	<pre> No </pre>