

Jojo dan String

Jojo sedang belajar string melalui sebuah permainan. Permainan tersusun atas T buah ronde (dinomori dari 1 hingga T) yang independen.

Di awal ronde i , Jojo memiliki sebuah string s yang kosong. Jojo ingin mengubah stringnya menjadi string akhir P_i , yang tersusun atas N_i buah karakter. Untuk setiap gilirannya, Jojo dapat melakukan **salah satu** dari operasi berikut:

- menambahkan sebuah karakter apapun di akhir string s , atau
- mengopi satu atau lebih karakter berurutan dari s ke akhir string s .

Karena permainannya terlalu mudah, Jojo menantang dirinya untuk menyelesaikan permainan tersebut kurang dari N_i giliran. Tentukan apakah Jojo dapat menyelesaikan tantangannya!

Batasan

- $1 \leq T \leq 20$
- $1 \leq N_i \leq 10\,000$
- String P_i hanya tersusun atas N_i buah huruf kecil alfabet.

Format Masukan

```
T
N1
P1
N2
P2
⋮
NT
PT
```

Format Keluaran

Untuk setiap ronde, keluarkan sebuah baris yang berisi **Ya** jika Jojo dapat menyelesaikan tantangannya, atau **Tidak** jika sebaliknya.



Contoh 1

Masukan

```
3
8
jollybee
4
jojo
13
jollybeejelly
```

Keluaran

```
Tidak
Ya
Ya
```

Penjelasan

Pada ronde pertama, cara tercepat untuk Jojo mengubah stringnya menjadi `jollybee` adalah dengan 8 giliran.

Pada ronde kedua, Jojo dapat mengubah stringnya menjadi `jojo` dalam 3 giliran.

- Menambahkan karakter `j` pada akhir string `s`. Pada akhir giliran, string `s` bernilai `j`.
- Menambahkan karakter `o` pada akhir string `s`. Pada akhir giliran, string `s` bernilai `jo`.
- Mengopi `jo` dari string `s` ke akhir string `s`. Pada akhir giliran, string `s` bernilai `jojo`.

Pada ronde ketiga, Jojo dapat mengubah stringnya menjadi `jollybeejelly` dalam 11 giliran. Pertama, gunakan 10 giliran untuk menambahkan satu per satu karakter penyusun `jollybeeje` ke akhir string `s`. Pada giliran ke-11, kopi `lly` dari `s` ke akhir string `s`.