

## [J] JALANGKOTE

Batas waktu: 1 detik

Batas Memori: 1024 MB

### Deskripsi Masalah

Jalangkote adalah makanan ringan khas Makassar, mirip dengan pastel yang berisi sayur, daging, atau berbagai isian lainnya.

Alvin dan King akan membuat  $N$  buah jalangkote dengan  $Y$  jenis isian. Akan tetapi, Alvin dan King berbeda pendapat mengenai bagaimana mereka mengisi jalangkote ini. Alvin ingin setiap jalangkote diisi dengan isian yang berbeda – beda. Sementara, King ingin semua jalangkote diisi dengan satu jenis isian yang sama. Oleh karena itu, mereka akan memainkan permainan dengan aturan sebagai berikut:

1. Setiap jalangkote hanya boleh diisi dengan satu jenis isian, dengan kata lain, isian jalangkote tidak boleh bercampur dengan isian lain.
2. Alvin terlebih dahulu mengisi jalangkote dengan menggunakan  $X$  jenis isian (Alvin bebas memilih isian apa yang diisi untuk setiap jalangkote). Setelah itu, King akan diberi  $Y$  kesempatan untuk mengubah isian satu buah jalangkote dalam satu kali langkah menjadi isian dengan jenis apapun.
3. Alvin akan menang jika King gagal menjadikan semua jalangkote memiliki satu jenis isian yang sama dengan  $Y$  kesempatan. Sebaliknya, King menang jika dia berhasil mengubah semua jalangkote menjadi satu jenis isian saja.

Tentukan apakah Alvin bisa menang di permainan ini.

### Format Masukan & Keluaran

Baris pertama terdiri dari satu bilangan bulat  $T$  ( $1 \leq T \leq 10^5$ ), banyaknya kasus uji.

Diikuti oleh  $T$  baris selanjutnya yang berisi tiga bilangan bulat  $N, X, Y$  ( $1 \leq X, Y \leq N \leq 50$ ) – banyaknya jalangkote, banyaknya jenis isian, dan kesempatan King.

Keluaran berupa  $T$  buah baris. Pada baris ke- $i$ , keluarkan YA jika Alvin bisa memenangkan permainan pada kasus ke- $i$ , TIDAK jika Alvin bisa tidak bisa menang.

**Competitive Programming – Babak Final**

---

**Contoh Masukan & Keluaran**

Masukan	Keluaran
5	TIDAK
3 3 3	TIDAK
4 1 1	YA
5 5 3	TIDAK
2 1 1	YA
5 3 2	

**Penjelasan**

Pada contoh pertama, misalkan isian jalangkote adalah  $A, B, C$ , Alvin dapat mengisi jalangkote dengan isian  $[A, C, A]$ . King dapat mengubah isian jalangkote kedua menjadi  $A$  sehingga jenis isian adalah  $[A, A, A]$ .

Pada contoh kedua, hanya ada 1 jenis isian, jadi King tidak perlu mengubah apapun.

Pada contoh ketiga, misalkan isian jalangkote adalah  $A, B, C, D, E$ , Alvin dapat mengisi jalangkote dengan jenis isian  $[A, B, C, D, E]$ . Jelas karena King hanya dapat mengubah 3 buah isian jalangkote, akan selalu tersisa 2 jalangkote dengan isian yang berbeda.