

## Tarefas 01.C

Karina Mochetti

1º Semestre de 2017

### VALOR 0.50

O Jogo da velha é jogado numa matriz  $3 \times 3$ , onde a cada turno cada jogador deve colocar um X ou um O no tabuleiro e ganha quem conseguir 3 símbolos iguais adjacentes.

Seu trabalho é, assumindo que o jogador com o X sempre começa, determinar se um tabuleiro dado é válido ou não. Um tabuleiro sempre será  $3 \times 3$  e poderá ter um X, O ou ., caso nenhum jogador tenha utilizado essa posição.

### ENTRADA E SAÍDA

A entrada começa com um valor  $t < 100$  que será o número de testes entrados, ou seja, o número de matrizes  $3 \times 3$  dadas. Cada matriz terá como elemento somente os caracteres X, O ou ., indicando o valor atual dele.

Para cada teste você deve imprimir **sim** ou **nao** indicando se é uma configuração possível de um jogo da velha ou não.

### EXEMPLOS: ENTRADAS

```
3
X.X
XX.
OOO
X.O
OO.
XXX
O.X
```

XX.  
000

## EXEMPLOS: SAÍDAS

nao  
sim  
nao