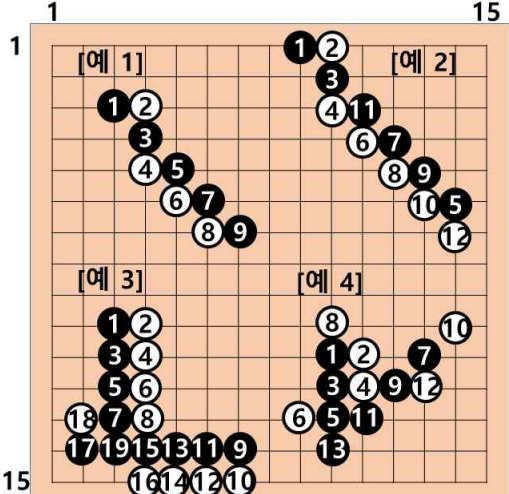


문제	2-B
제목	오목
내용	<p>오목은 잘 알려진 2인용 보드게임으로, 두 참가자가 검은색과 흰색 바둑돌을 번갈아 바둑판에 놓다가 가로, 세로, 대각선 방향 중 한 방향으로 같은 색의 바둑돌 5개가 연결될 경우 그 색을 가진 참가자가 이기는 게임이다. 두 참가자는 본인의 색이 칠해진 바둑돌들을 충분히 가지고 게임을 시작하며, 본인의 차례에 바둑판의 원하는 위치에 바둑돌 하나를 놓는다. 검은색 바둑돌을 선택한 참가자가 먼저 바둑돌을 놓으며, 이후에는 두 참가자가 번갈아 가면서 바둑돌 하나씩을 놓게 된다. 바둑판은 정사각형 모양으로, 바둑돌을 놓을 수 있는 위치는 가로 15 × 세로 15, 총 225개이다. 이들의 좌표를 (x,y)로 표시하기로 하자(단, $x = 1,...,15, y = 1,...,15$).</p>  <p>입력으로 바둑돌이 놓이는 좌표 225개가 차례로 주어질 때, 승부가 결정되는 최초의 순간(몇 번 째 바둑돌이 놓이는 시점인지)과 승자가 누구인지(W: 흰색, B: 검은색)를 출력하는 프로그램을 작성하시오. 단, 한 방향으로 같은 색 바둑돌이 정확히 5개만 연결되는 경우에만 승부가 결정되며(예 1의 9번째 수), 바둑돌을 놓는 순간에 6개 이상이 한줄로 연결되는 경우(예를 들어 연결된 2개와 연결된 3개 사이에 바둑돌이 하나 놓여져 6개가 연결되는, 예 2의 11번째 수와 같은 경우)에는 승부가 결정되지 않는다고 가정한다. 그러나, 한 방향으로 6개 이상의 바둑돌이 연결되는 순간이라도, 다른 방향으로 정확히 5개가 연결되는 경우(예 3의 19번째 수와 같이 5개의 연결과 6개의 연결이 동시에 생기는 경우)는 승부가 결정된다. 바둑돌이 5개 연결되기 전에 실질적으로 승패가 결정되는 경우(예를 들어 양쪽이 막히지 않고 4개의 바둑돌이 연결되는, 예 1의 7번째 수와 같은 경우[흔히 “열린 4”라고 이야기함], 한쪽만 막힌 4개의 바둑돌 연결이 두 개 동시에 나타나는, 예 4의 13번째 수와 같은 경우[흔히 “4, 4”라고 이야기함] 등)도 있으나, 이런 경우는 바둑돌이 5개 연결될 때까지 승부가 결정되지 않는 것으로 간주한다.</p>

		<p>사용할 수 있는 언어는 C, C++로 제한한다. 프로그램의 실행 제한 시간은 1초이다. C++의 경우 main 함수 내의 시작 지점에 다음 내용을 추가함으로써 cin 입력 속도를 개선할 수 있다.</p> <pre>std::ios::sync_with_stdio(false);</pre>
	입력 형식	<p>입력은 표준 입력으로 다음과 같이 주어진다. 첫 줄에는 테스트케이스의 수 $T(\leq 100)$가 주어진다. 각 테스트케이스는 정확히 225줄로 구성되며(같은 위치에 바둑돌을 놓는 경우는 없음), 각 줄에는 각 바둑돌의 x, y 좌표 ($1 \leq x, y \leq 15$)가 공백 하나를 사이에 두고 주어진다.</p>
	출력 형식	<p>출력은 표준 출력으로 표시하며, T줄로 구성된다. 각 테스트케이스 별로 몇 번째 수에 승패가 결정되었는지, 승자가 누구인지(W: 흰색, B: 검은색)를 빈 칸 하나를 사이에 두고 한 줄에 출력한다.</p>
예	입력	<pre>2 3 3 // 검은색이 (3, 3)에 놓임 4 3 // 흰색이 (4, 3)에 놓임 4 4 4 5 5 5 5 6 6 6 // 검은색 열린 4: 실질적으로 승패가 결정되나, 일단 계속 진행함 6 7 7 7 // 검은색 바둑돌 5개가 연결되어 경기 종료함 8 5 ... // 이후 215줄 모두 테스트케이스 1번에 해당 3 3 // 두 번째 테스트케이스 시작 4 3 4 4 5 4 5 5 6 5 7 7 7 6 8 8 5 6 6 6 // 검은색 바둑돌 6개가 연결되어 경기 계속함 8 7 // 흰색 바둑돌 5개가 연결되어 경기 종료함 ... // 이후 213줄 모두 테스트케이스 2번에 해당 (empty line)</pre>
	출력	<pre>9 B 12 W (empty line)</pre>