



4 capicua (++)



(++)

O pequeno estudante Alan Mathison Turing está aprendendo a decompor um número em unidades, dezenas, centenas, unidade de milhar, dezena de milhar, etc. Ele está com grandes dificuldade neste processo. Sua professora, Ada Lovelace, preocupada com o rendimento de Alan decidiu ensiná-lo por meio de uma brincadeira:

Alan deve pegar um número com quatro algarismos e verificar se o reverso deste número é ele próprio. Se for, Alan deve responder *yes*, do contrário deve responder *no* – Alan é britânico e, por isso, responde em inglês.

Em verdade, Ada está ensinando quando um número é chamado de *capicua* (ou também conhecido por *palíndromo*), pois um número é dito *capicua* quando seu reverso é ele próprio.

Escreva um programa \mathbb{C} que implemente esta brincadeira conforme descrito a seguir.

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro N ($N \geq 1$) representando a quantidade de números inteiros que Alan deve responder *yes* (capicua) ou *no*. Cada uma das N linhas seguintes será composta por um inteiro de até quatro algarismos.

Observação: O seu programa não poderá decompor o número na entrada, ou seja, não poderá ler o número N como caracteres individuais que formam o número: você deve fazer o programa lê-lo como número e, em seguida, manipulá-lo da maneira que desejar para que possa gerar a resposta correta.

Saída

A saída consiste de uma única linha: a sequência de palavras *yes/no*, separadas por um único espaço em branco entre cada par consecutivo delas, que correspondende à resposta.

Exemplos

Entrada	Saída
2 4569 5775	no yes

Entrada	Saída
3 1458 1228 9779	no no yes

Entrada	Saída
4 1221 2222 3113 7887	yes yes yes yes

Entrada	Saída
5 1234 1243 1324 2134 4321	no no no no no

Entrada	Saída
10 1234 5897 1881 2662 5588 9229 3653 5555 3773 4587	no no yes yes no yes no yes yes no