

## CAPICUA

*Nome do arquivo fonte: capicua.c*

Pedro está aprendendo a decompor um número em unidades, dezenas, centenas, etc., e está com dificuldades. Sua professora, preocupada com o rendimento de Pedro decidiu ensiná-lo uma brincadeira. Pedro deve pegar um número com quatro algarismos, e verificar se o reverso deste número é ele próprio. Se for, Pedro deve responder sim, senão deve responder não. No fundo, a professora de Pedro está ensinando quando um número é capicua ou não. Um número é capicua quando seu reverso é ele próprio. Implemente este jogo divertido.

### Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro  $N$  representando a quantidade de números inteiros que Pedro deve responder sim (capicua) ou não. Cada uma das  $N$  linhas seguintes será composta por **um inteiro** de quatro algarismos. O número não poderá ser decomposto na entrada, ou seja, não poderá ser lido quatro caracteres para representar o número inteiro.

### Saída

A saída consiste de  $N$  linhas, cada uma com ou o caracter 'S' se o número for capicua ou o caracter 'N' caso o número não seja capicua. Sempre que for escrever um valor de saída deve-se mudar de linha através do uso de "\n". Exemplo: printf("S\n"), se o número for capicua ou printf("N\n") caso contrário.

### Exemplos

Entrada	Saída
2 4569 5775	N S

Entrada	Saída
3 1458 1228 9779	N N S