



G. Крестики-нолики (25 баллов)

ограничение по времени на тест: 3 секунды

ограничение по памяти на тест: 256 мегабайт

ввод: стандартный ввод

вывод: стандартный вывод

Алиса и Боб играют в крестики-нолики 3×3 . Алиса ходит первой и играет за крестики. Задано состояние поля в некоторый момент в виде матрицы из символов 3×3 (три строки, каждая длины три):

- символ '.' обозначает пустую клетку поля;
- символ 'X' обозначает клетку с крестиком;
- символ 'O' обозначает клетку с ноликом.

Напишите программу, которая проверит заданное поле, что оно могло быть состоянием некоторой корректной игры в какой-либо игровой момент.

Помните, что в случае победы одного из игроков игра завершается.

Входные данные

Первая строка содержит целое число t ($1 \leq t \leq 1000$) — количество наборов входных данных в тесте.

Далее следуют описания наборов, перед каждым из них в тесте содержится пустая строка.

Каждый набор входных данных состоит из 3 строк длины 3. Допустимые символы строк: '.', 'X', 'O'. Никаких больше ограничений на заданное поле нет.

Неполные решения этой задачи могут быть оценены частичным баллом.

Выходные данные

Для каждого набора входных данных в отдельной строке выведите:

- YES, если заданное поле может быть корректным состоянием игры в любой её момент времени;
- NO в противном случае.

Вы можете выводить YES и NO в любом регистре (например, строки yEs, yes, Yes и YES будут распознаны как положительный ответ).

Пример

входные данные	Скопировать
<pre>6 XO OXX .XO OXO OXX .XO XX ... OXO XXO XOX XXX OOO ...</pre>	

выходные данные[Скопировать](#)

YES
YES
NO
NO
YES
NO

Codeforces (c) Copyright 2010-2022 Михаил Мирзаянов
Соревнования по программированию 2.0
Время на сервере: 11.05.2022 11:34:06 (j2).
Мобильная версия, переключиться на [десктопную](#).
[Privacy Policy](#)

На платформе

