Ограничения по времени и памяти

- 6 000 MC
- 256 мб

Условие задачи

Перед вами расширенная версия игры крестики-нолики. В привычной всем игре победившим считается тот, кто собрал первым последовательность из трёх крестиков или ноликов в одной строке, столбце или диагонали на доске из трёх строк и трёх столбцов. В расширенной версии игры победителем считается тот, кто собрал первым последовательность из k крестиков или ноликов на доске из n строк и m столбцов. Ваша задача — по доске с некоторым (не обязательно корректным) состоянием игры понять, можно ли поставить ровно один крестик так, чтобы крестики победили. Например, если в данном состоянии доски уже есть последовательность из хотя бы k крестиков или ноликов, то победитель уже есть, а значит, ровно один крестик для победы поставить нельзя.

Входные данные

Стандартный ввод

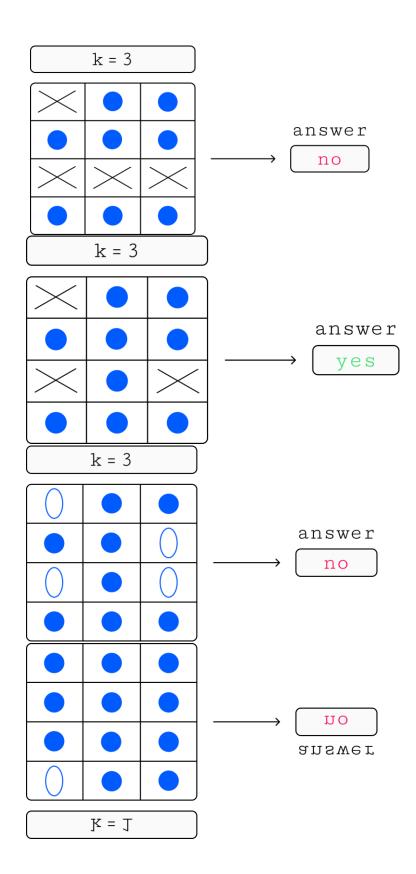
Каждый тест состоит из нескольких наборов входных данных. Первая строка содержит целое число t ($1 \le t \le 10^3$) — количество наборов входных данных. Далее следуют описания наборов входных данных. Первая строка каждого набора входных данных содержит одно целое число k ($1 \le k \le 10^5$) — необходимая для победы длина строки, столбца или диагонали. Вторая строка каждого набора входных данных содержит два целых числа n и m ($1 \le n \le 10^4$, $1 \le m \le 10^7$) — количество строк и столбцов на доске. Следующие n строк каждого набора входных данных содержат по m символов в каждом, где X обозначает крестик, 0 обозначает нолик, $1 \le n \le 10^7$. Тарантируется что суммарный размер досок по всем наборам входных данных не превосходит 10^7 , то есть 10^7 .

Группа	Ограничения	Баллы
1	$t, n, m \leqslant 10$	7
2	$t, n, m \leqslant 100$	19
3	нет дополнительных ограничений	35

Выходные данные

Стандартный вывод

Для каждого набора входных данных выведите YES, если можно поставить ровно один крестик для победы, иначе выведите NO.



Пример теста 1 Входные данные 3 3 3 3 X.. Ο.. OOX2 5 3 ... O.O X.O ••• ••• 3 5 5 X.X..

.OX..

..O..

...O.

YES

NO

NO

Выходные данные