

## 변수 이름

C 혹은 C++ 프로그래밍 언어에서 사용할 수 있는 변수의 이름은 숫자, 영문자의 대문자와 소문자, 그리고 문자 ‘\_’(underline)을 조합하여 만든다. 단, 숫자로 시작할 수 없다. 주어진 스트링이 C/C++의 변수이름으로 사용할 수 있는지를 판단하는 프로그램을 작성하시오. 입력되는 스트링이 예약어(reserved word)인지를 판별할 필요는 없다.

예를 들어, 다음은 변수 이름으로 사용할 수 있는 스트링이며,

```
cProgram _class_3_ size_of_256 _Underline_
```

다음은 변수 이름을 만드는 규칙에 어긋나는 스트링이다.

```
3class $cProgram 256_number mail@address
```

## 입력

입력은 표준입력(standard input)을 사용한다. 입력은  $t$  개의 테스트 케이스로 주어진다. 입력의 첫 번째 줄에 테스트 케이스의 개수를 나타내는 정수  $t$ 가 주어진다. 두 번째 줄부터  $t$  개의 줄에는 한 줄에 한 개의 테스트 케이스에 해당하는 문자 스트링이 주어진다. 입력되는 스트링은 C/C++에서 사용되는 문자들로만 만들어져 있으며, 공백문자(white space)는 포함되어 있지 않다. 입력되는 스트링의 최대 길이는 256 이다. 잘못된 데이터가 입력되는 경우는 없다.

## 출력

출력은 표준출력(standard output)을 사용한다. 입력되는 테스트 케이스의 순서대로 다음 줄에 이어서 각 테스트 케이스의 결과를 출력한다. 각 테스트 케이스에 해당하는 출력의 첫 줄에 입력되는 문자 스트링이 C/C++의 변수 이름을 만드는 규칙에 맞게 만들어져 있으면 1 을 출력하고, 그렇지 않으면 0 을 출력한다.

## 입력과 출력의 예

입력	출력
8	1
_abc_def	0
123abc	1
aBc123	0
ab%&^efg?	1
__123	1
__abc	1
-	1
_____	