

X BXComp

10º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2020

5ª Etapa - Desafio 5 3 Pontos

Susanoo e a Serpente dos Mares

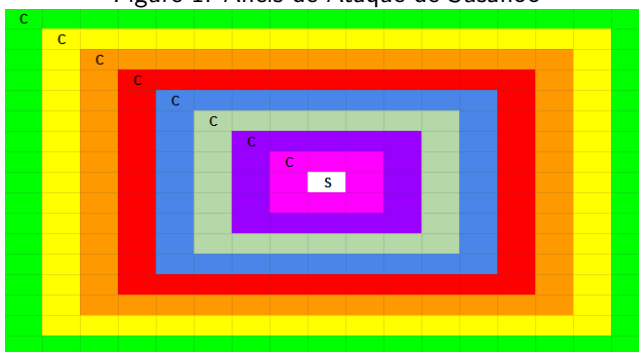
Há milhares de anos, no Japão, acreditava-se que os deuses, feras e humanos conviviam na mesma terra. Susanoo é o Deus dos mares e tormentas, e gostava de causar problemas com suas brincadeiras.

Um dia, em uma de suas peripécias, uma humana artesã inocente foi morta e sua irmã Amaterasu o banuiu das terras divinas e então Susanoo teve que viver com os humanos. Peregrinando pelos vilarejos humanos, ele encontrou um que estava sob uma maldição, Yamata no Orochi, uma criatura parecida com uma serpente com oito cabeças que vivia no mar, ordenava que fosse feito o sacrifício de oito donzelas a cada Lua Cheia para que não acabasse com o vilarejo inteiro.

Susanoo ficou sabendo desta maldição e descobriu que sobrava apenas uma donzela, a princesa Kushinada. Foi amor a primeira vista, e ele prometeu ao rei que acabaria com a maldição em troca da mão de sua filha.

Como um bom espadachim, Susanoo sabia que não conseguiria acabar com as oito cabeças ao mesmo tempo, e então planejou uma estratégia. Se passando como comerciante, levou oito barris de rum dizendo que seria para abrir o apetite do monstro. Mas quando estavam bêbados e debilitados, ele revelou quem era e entrou em combate.

Figure 1: Anéis de Ataque de Susanoo



Tarefa

Susanoo pediu sua ajuda para descobrir se será possível ganhar do monstro e enfrentar uma cabeça por vez. Para isso ele quer saber em qual das pedras no mar terá a posição para a vitória. Para a vitória, Susanoo deverá derrotar as 8 cabeças da Serpente dos Mares.

Entrada

A primeira linha receberá um número inteiro N, onde N é o número de pedras que Susanoo irá consultar. Para cada pedra, seu programa receberá uma Matriz 17x17 e uma última linha "Fim da Consulta". Susanoo sempre estará no meio, representado pela letra 'S'. Na matriz de entrada terão '.' que representam o mar e 'C' que representa a posição de uma cabeça. Ele duelará as cabeças, a partir do meio, como se fossem anéis. Ele somente terá vitória caso cada cabeça esteja em um anel diferente.



Caso você detecte que é possível vencer o monstro, deve avisar Susanoo com a seguinte mensagem: "Bora Susanoo, ja vou pedir o bolo de casamento!" Se não for possível vencer estando nesta pedra: "Yas... Susanoo, nessa pedra nao da pra fazer o 1v8, so vai feedar."

```

5
-----
-----C-
-----
-----
-----C-
--C-----
-----C-
-----
C-----S-
-----C-
-----
-----C-
-----
-----
-----C-
-----
-----
Fim da Consulta
-----
-C-----C
-----
-----C-
-----
-----C-
-----C-
-----
-----S-
-----C-
-----
-----C-
-----
-----C-
-----
Fim da Consulta

```




Exemplo de Saída

Bora Susanoo, ja vou pedir o bolo de casamento!

Bora Susanoo, ja vou pedir o bolo de casamento!

Yas... Susanoo, nessa pedra nao da pra fazer o 1v8, so vai feedar.

Yas... Susanoo, nessa pedra nao da pra fazer o 1v8, so vai feedar.

Yas... Susanoo, nessa pedra nao da pra fazer o 1v8, so vai feedar.