

SudokuComZeros

O tabuleiro do jogo é uma matriz de 9×9 números, **de 0 a 9**. Para ser uma solução válida, cada linha, coluna e bloco não deve conter repetição de elementos entre 1 e 9; mas o 0 pode aparecer repetido.

O zero pode ser entendido como uma posição a ser preenchida em um jogo real.

Entrada

São dadas n instâncias. O primeiro dado é o número $n > 0$ de matrizes na entrada. Nas linhas seguintes são dadas as n matrizes. Cada matriz é dada em 9 linhas, em que cada linha contém 9 números.

Saída

Para cada instância, imprima uma linha dizendo "Instancia k", onde k é o número da instância atual. Na segunda linha, seu programa deverá imprimir SIM, se a matriz for a solução, e NAO caso contrário. Imprima uma linha em branco após cada instância.

Exemplo de entrada

```
2
1 3 2 5 7 9 4 6 0
4 0 0 0 6 1 3 7 5
7 5 6 3 8 4 2 1 9
6 4 3 1 5 8 7 9 2
5 2 1 7 9 3 8 4 6
9 8 7 0 2 6 5 3 1
2 1 4 9 3 5 6 8 7
3 6 0 8 1 7 0 2 0
8 7 9 6 4 2 1 5 3
1 3 2 5 7 9 4 6 0
4 0 0 0 6 1 3 7 5
7 5 6 3 8 4 2 1 9
6 4 3 1 5 8 7 9 2
5 2 1 7 9 3 8 4 6
9 0 7 0 2 6 5 3 9
2 1 4 9 3 5 6 8 7
3 6 0 8 1 7 0 2 0
8 7 9 6 4 2 1 5 8
```

Exemplo de saída

```
Instancia 1
SIM
```

Instancia 2
NAO