

Problema G

Detetive Ganhador

Nome base: ganhador

Tempo limite: 1s

Em uma das brincadeiras de rua feitas por programadores, os participantes desenham uma matriz quadrada de tamanho variável, $N \times N$, sendo $3 \leq N \leq 10$ e colocam 0 (zero) ou 1 (um) nas posições dessa matriz, aleatoriamente.

Após, um participante é escolhido para ser o detetive e, ele, tenta encontrar seus amigos passando apenas pelas posições da matriz com valor 0 (zero).

O detetive, inicia na primeira posição (0, 0) e os demais participantes ficam na última posição (N-1, N-1). O detetive caminha pela matriz em direção horizontal ou vertical (não anda na diagonal) e se conseguir chegar na última posição, ele ganha.

ENTRADA

A primeira linha contém um inteiro X com a quantidade de casos de teste. Cada caso de teste inicia com um inteiro N, que representa a ordem da matriz, sendo $3 \leq N \leq 10$. Após, haverá N linhas com N colunas de inteiros, com valores 0 (zero) ou 1 (um).

SAÍDA

A saída mostrará o valor 1 (um) se o detetive chegar na última posição, ou 0 (zero), caso contrário.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2 7 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0 0 1 1 0 0 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 1 1 0 1 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 6 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0 1 1 0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 1 1 1 0 0 0 1 1 0 0 0 0	0 1