



January Cook-Off 2019

Problem Code: ADAPWNS

Ada Pawns

Ada Suzumo'র সাথে সৈন্য দাবা (pawn chess) খেলছে।

সৈন্য দাবা এক সারিতে N সংখ্যক বর্গের একটা লম্বা বোর্ডে খেলা হয়। শুরুতে, কিছু বর্গে কিছু সৈন্য থাকে।

উল্লেখ্য যে এই খেলায় বর্গগুলোর এবং সৈন্যগুলোর রঙ কোন বিবেচ্য বিষয় নয়, তবে দাবা খেলার সাধারণ নিয়মগুলো প্রযোজ্য:

- একই বর্গে একই সময়ে দুইটা সৈন্য থাকতে পারে না।
- একটা সৈন্য অন্য একটা সৈন্যের উপর দিয়ে লাফ দিতে পারেনা (তারা ঘোড়া নয়!), অর্থাৎ যদি বর্গ i তে কোন সৈন্য থাকে, তবে একে বর্গ $i-2$ তে নেওয়া যাবে যদি বর্গ $i-1$ এবং $i-2$ খালি হয়।
- কোন সৈন্য বোর্ডের বাইরে যেতে পারবে না।

তারা পালক্রমে চাল দেয়; Ada প্রথমে চাল দেয়। প্রত্যেক চালে বর্তমান খেলোয়াড়কে একটা সৈন্য বেছে নিতে হবে এবং একে তার বর্তমান অবস্থান হতে এক ঘর অথবা দুই ঘর বামে সরাতে হবে। যে খেলোয়াড় কোন চাল দিতে পারবে না সে হেরে যাবে।

Ada কি Suzumo কে হারাতে পারবে? মনে রেখ যে Ada দাবাখেলায় একজন গ্র্যান্ডমাস্টার, তাই সে সবসময় সর্বোত্তম চাল দেয়।

ইনপুট:

- প্রথম লাইনে একটা পূর্ণসংখ্যা T দেওয়া আছে যা টেস্টকেস সংখ্যা নির্দেশ করে। এরপর T টেস্টকেস এর বর্ণনা দেয়া আছে।

- প্রত্যেক টেস্টকেসের প্রথম এবং একমাত্র লাইনে একটা স্ট্রিং S দেওয়া থাকে যার দৈর্ঘ্য N ; যা বোর্ডের প্রাথমিক অবস্থা বাম হতে ডানদিকে প্রকাশ করে। একটা খালি বর্গ এবং একটা সৈন্যযুক্ত বর্গকে যথাক্রমে '.' এবং 'P' ক্যারেক্টার দ্বারা প্রকাশ করা হয়।

আউটপুট:

প্রত্যেক টেস্ট কেস এর জন্য এক লাইনে একটি স্ট্রিং "Yes" প্রিন্ট দিতে হবে যদি Ada খেলা জিতে যায় অন্যথায় "No" প্রিন্ট দিতে হবে (quotes ছাড়া)।

শর্তাবলি:

- $1 \leq T \leq 500$
- $2 \leq N \leq 128$
- S এ শুধু '.' এবং 'P' ক্যারেক্টার থাকে

নমুনা ইনপুট :

1

..P.P

নমুনা আউটপুট :

Yes

ব্যাখ্যা:

কেস 1: Ada প্রথম সৈন্যকে দুই বর্গ বামে সরাতে পারে; এরপরে বোর্ড এরকম দেখাবে

P...P

এখন Suzomo শুধু তার দ্বিতীয় সৈন্য চাল সরাতে পারবে। যদি সে একে এক ঘর বামে সরায়, Ada তার চালে একে দুই ঘর বামে সরাবে এবং যদি সে একে দুই ঘর বামে সরায়, Ada তার চালে একে এক ঘর বামে সরাবে, তাই Ada'র পরবর্তী চালের পর বোর্ডটা এরকম দেখাবে

PP...

এবং এর পরে Suzumo কোন চাল দিতে পারবে না।