



## ऐडा पॉन्स (Ada Pawns)

Problem code: ADAPWNS

ऐडा सुजुमो के साथ मोहरा शतरंज खेल रही हैं।

एक रो में  $N$  स्क्वायर के साथ मोहरे शतरंज लंबे बोर्ड पर खेला जाता है। प्रारंभ में, कुछ स्क्वायर में मोहरे होते हैं।

ध्यान दें कि इस खेल में स्क्वायर और मोहरे के रंग मायने नहीं रखते हैं, लेकिन अन्यथा, स्टैंडर्ड शतरंज नियम लागू होते हैं:

- कोई भी दो मोहरे एक ही समय में एक ही स्क्वायर पर कब्जा नहीं कर सकते
- एक मोहरा किसी अन्य मोहरे पर नहीं कूद सकता (वे कोई नाइट्स नहीं हैं!), अर्थात यदि स्क्वायर  $i$  पर एक मोहरा है, तो इसे केवल स्क्वायर  $i-2$  स्क्वायर में ले जाया जा सकता है यदि स्क्वायर  $i-1$  और  $i-2$  खाली हैं
- मोहरे बोर्ड के बाहर नहीं जा सकते (बाहरी को मना किया जाता है)

खिलाड़ियों को बारी बारी से चलना है; हमेशा की तरह, एडा पहले खेलता है। प्रत्येक टर्न में, वर्तमान खिलाड़ी को एक मोहरा चुनना होगा और इसे अपनी वर्तमान स्थिति के बाईं ओर एक या दो स्क्वायर में स्थानांतरित करना होगा। खिलाड़ी जो एक चाल नहीं बना सकता है वह खो देता है।

क्या ऐडा सुजुमो को हरा सकती है? याद रखें कि एडा एक शतरंज ग्रैंडमास्टर है, इसलिए वह हमेशा ऑप्टिमली खेलती है।

## इनपुट:

- इनपुट की पहली लाइन में एक सिंगल इन्टिजर  $T$  है जो टेस्ट केसेस की संख्या को दर्शाता है।  $T$  टेस्ट केसेस का विवरण निम्नानुसार है।
- प्रत्येक टेस्ट केस की पहली और एकमात्र लाइन में एक स्ट्रिंग  $S$  होती है, जिसकी लंबाई  $N$  होती है, जो प्रारंभिक बोर्ड को बाएं से दाएं बताती है। एक खाली स्क्वायर और एक स्क्वायर जिसमें मोहरा होता है, '.' और 'P' क्रमशः वर्णों द्वारा निरूपित किया जाता है।

## आउटपुट:

प्रत्येक टेस्ट केस के लिए, एक सिंगल लाइन को प्रिंट करें - स्ट्रिंग "Yes" यदि ऐडा गेम जीतता है या "No" अन्यथा (बिना कोड्स के)।

## बाध्यता\Constraints :

- $1 \leq T \leq 500$
- $2 \leq N \leq 128$
- $S$  में सिर्फ कैरेक्टर्स '.' और 'P' है

## इनपुट उदाहरण

```
1
..P.P
```

## आउटपुट उदाहरण

```
Yes
```

## उदाहरण का स्पष्टीकरण

**उदाहरण केस #1:** ऐडा पहले मोहरा दो स्क्वायर से बाईं ओर ले जा सकता है; बोर्ड इस कदम के बाद ऐसा लग रहा है

```
P...P
```

और अब, सुजुमो केवल दूसरे मोहरे को स्थानांतरित कर सकती है। यदि वह इसे बाईं ओर एक स्क्वायर में ले जाता है, तो ऐडा उसे अपनी अगली चाल पर बाईं ओर दो स्क्वायरमें ले जाएगा, और

यदि वह इसे दो स्कायरमें बाईं ओर ले जाता है, तो ऐडा इसे बाईं ओर एक स्कायरमें ले जाएगा, इसलिए ऐडा के बाद बोर्ड अगले कदम की तरह दिखेगा

PP...

और सुजुमो यहां कोई कदम नहीं उठा सकती है।