



Niemal palindrom



Pani profesor Violina uczy dzieci tworzyć palindromy. Jednak nie wszyscy od razu pojmują tę trudną sztukę, zatem przy ocenianiu należy wykazywać się pewną wyrozumiałością (co przychodzi jej zresztą dość trudno), aby w dzienniku nie było samych jedynek. Wiadomo, że w poprawnie utworzonych palindromach pary znaków na odpowiednich pozycjach muszą być zgodne, na przykład pierwszy znak musi być taki sam, jak ostatni, drugi znak – taki jak przedostatni i tak dalej. W swej dobroci serca sroga pani profesor dopuszcza, by znaki różniły się co najwyżej o jedną pozycję w alfabecie łacińskim, tak więc słowo **addb** zostanie uznane za „niemal” palindrom, gdyż początkowe **a** stoi w alfabecie tuż obok końcowego **b**.

Ponieważ uczniowie produkują takie koślawe palidromy w wielkich ilościach, trzeba napisać program, który pomoże profesor Violinie w ocenianiu wypocin jej podpopiecznych.

Dane wejściowe

Pierwszy wiersz danych wejściowych zawiera liczbę naturalną n z zakresu od 1 do 100 – to ilość słów do sprawdzenia.

Każdy następny z n wierszy zawiera niepusty ciąg małych liter alfabetu łacińskiego o długości co najwyżej 1000 znaków, pretendujący do miana palindromu.

Wynik programu

Program powinien dla każdego wczytanego słowa wypisać wiersz tekstu zawierający tekst **Tak** lub **Nie** w zależności od tego, czy dane słowo jest akceptowalne jako „niemal” palindrom.

Przykład

Dla danych wejściowych:

```
5
addb
cokoc
xxxxz
q
abc
```

prawidłowym wynikiem jest:

Tak

Tak

Nie

Tak

Nie