

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Сереза и Руслан придумали новую реализацию старой игры! Назвали ее правда по старинке - Крестики-Нолики, но правила отличаются немного от стандартных.

А именно:

- игра ведется на поле $N \times N$;
- Руслан играет "x", Сереза - "o";
- игра начинается, и ребята начинают вписывать свои знаки в пустые клетки без соблюдения какой-либо очередности;
- выигрывает тот, кто напишет своих значков больше.

Задано какое-то расположение на игральном поле, осталось дело за малым - определить победителя.

Входные данные.

N, N - ширина и длина поля. $1 \leq N \leq 100$

$A[1,1] A[1,2] \dots A[1,N]$

...

$A[N,1] A[N,2] \dots A[N,N]$

$A[i,j]$: "x" - значок Руслана

"o" - значок Серези

"." - пустая клетка

Выходные данные.

Выведите "RK" если победил Руслан, "SV" если победил Сереза, или "VT" если образовалась ничья.

Пример.

N	stdin	stdout
1	3 x.o ... o.x	VT