

Нолики-крестики

Напишите программу, которая определяет, кто выиграл в крестики-нолики на увеличенном квадратном поле, выстроив подряд по горизонтали или по вертикали (диагональ не считается) три своих символа: крестики (вывести латинскую букву "x"), нолики (вывести "o") или пока никто (вывести "-"). Гарантируется, что на поле нет победы одновременно обоих игроков. Про количество ходов, сделанных тем или иным игроком, не гарантируется ничего.

Формат ввода

На первой строке вводится натуральное число, не меньше 3 — размер поля. Затем идут строки — ряды клеток поля; поставленный крестик обозначается символом "x", нолик — "o", пустая клетка — точкой.

Формат вывода

Символ "x", "o" или "-".

Пример

Ввод

```
4
.o.x
xx.o
ooo.
xho.
```

Вывод

```
o
```