

Bài 1: Chọn bi

An và Bình chơi một trò chơi như sau: Đầu tiên có một dãy gồm n viên bi xếp thành một hàng, mỗi viên bi có một trong hai màu: đỏ hoặc xanh. Hai người chơi luân phiên, An được đi trước.

Mỗi lần người đến lượt chơi sẽ chọn một viên bi ở một trong hai đầu dãy các viên bi còn lại. Trò chơi sẽ kết thúc nếu như có một người có được k viên bi màu đỏ, khi đó người này sẽ thua.

Yêu cầu: Viết chương trình kiểm tra xem An (người được đi trước) có tồn tại phương án chọn bi sao cho luôn thắng hay không?

Dữ liệu: Vào từ file văn bản SGAME.INP

Dòng đầu tiên chứa số nguyên dương T ($1 \leq T \leq 5$) là số bộ dữ liệu. Tiếp theo là T nhóm dòng, mỗi nhóm mô tả một bộ dữ liệu với cấu trúc như sau:

- Dòng đầu tiên chứa hai số nguyên dương n và k ($1 \leq k < n \leq 350$)
- Dòng thứ hai chứa dãy gồm n ký tự **R** hoặc **B**. Ở đây ký tự **R** ứng với viên bi màu đỏ còn ký tự **B** ứng với viên bi màu xanh.

Kết quả: Ghi ra file văn bản SGAME.OUT

Gồm T dòng, dòng thứ i ghi "YES" (không có dấu nháy kép) nếu An có phương án thắng trong bộ dữ liệu thứ i , ngược lại ghi "NO" (không dấu nháy kép). Các bộ dữ liệu đánh số theo thứ tự xuất hiện trong input.

Ràng buộc:

- Có 20% số test ứng với 20% số điểm của bài có $1 \leq n \leq 20$
- 30% số test tiếp theo ứng với 30% số điểm của bài có $1 \leq n \leq 50$
- 50% số test còn lại không có ràng buộc bổ sung.