

A B C D E  
F G H I J K  
L M N O P  
Q R S T U  
V W X Y Z

## Precz z „A”!



Dżesika i Brajanek grają w grę literową: Dżesika układa po kryjomu ciąg małych liter alfabetu łacińskiego  $s$ , a następnie usuwa z niego wszystkie litery **a**, w wyniku czego powstaje ciąg znaków  $t$ . Następnie łączy obydwie ciągi w jeden –  $s+t$  – i przedstawia Brajankowi, którego zadaniem jest odgadnięcie oryginalnego ciągu  $s$ . Na przykład dla ciągu  $s$  równego **babaryba** ciąg  $t$  ma postać **bbryb**, a połączone ciągi wyglądają tak: **babarybabbryb**. Z taką łamigłówką Brajanek radzi sobie bez problemu.

Czasem jednak Dżesice coś się myli (lub po prostu robi Brajankowi na złość), i ciąg znaków  $t$  nie jest po prostu ciągiem  $s$  pozbawionym liter **a**. Na przykład, jeśli chłopiec zobaczy ciąg znaków **wakawakabumbum**, wtedy jest pewien, że siostra robi go w bolka.

Napisz program, który dla danego ciągu znaków ocenia, czy powstał on w wyniku połączenia pewnego ciągu  $s$  oraz ciągu  $t$ , który można otrzymać z ciągu  $s$  poprzez usunięcie z niego liter **a** – czy też taki przypadek jest niemożliwy.

### Dane wejściowe

Pierwszy i jedyny wiersz danych wejściowych zawiera niepusty ciąg małych liter alfabetu łacińskiego o długości do  $10^5$  znaków.

### Wynik programu

Program powinien wypisać wiersz tekstu zawierający oryginalny ciąg  $s$ , na podstawie którego powstał wczytany ciąg. Jeśli Dżesika myli się/oszukuje, wtedy trzeba wypisać **NIE**.

### Przykład

Dla danych wejściowych:

babarybabbryb

prawidłowym wynikiem jest:

babaryba

Ciąg  $s$  to **babaryba**, zaś ciąg  $t$  to **bbryb**.

Dla danych wejściowych:

aaaaa

prawidłowym wynikiem jest:

aaaaa

W tym przypadku ciąg  $s$  to **aaaaa**, zaś ciąg  $t$  jest pusty.

Dla danych wejściowych:

baba

prawidłowym wynikiem jest:

NIE

gdyż nie można dobrać ciągu  $s$  zgodnie z warunkami zadania.