



Przemiana superbohatera



Wszyscy znawcy komiksowej rzeczywistości doskonale wiedzą, że poszczególni superbohaterowie mogą okazjonalnie zamieniać się w inne postacie. Oczywiście nie każdy superbohater może zamienić się na dowolnego innego, ponieważ musi odbywać się to zgodnie ze ścisłymi regułami.*

Reguły stanowią, że superbohater o imieniu S może zmienić się w superbohatera o imieniu T tylko wtedy, gdy ciąg znaków S można zmienić w ciąg T poprzez zmianę samogłosek na jakiegokolwiek inne samogłoski oraz zmianę spółgłosek na dowolne inne spółgłoski. Długość obydwu ciągów musi być taka sama.

Rozważamy imiona o długości od 1 do 1000 znaków, zapisane przy pomocy małych liter alfabetu łacińskiego, a za samogłoski przyjmujemy znaki **a**, **e**, **i**, **o**, **u** oraz **y**.

Napisz program, który czyta dwa imiona i odpowiada na pytanie, czy spełniają one opisane reguły.

Dane wejściowe

Pierwszy i jedyny wiersz danych wejściowych zawiera dwa imiona superbohaterów oddzielone pojedynczym odstępem.

Wynik programu

Program powinien wypisać słowo TAK lub NIE w zależności od tego, czy jeden z superbohaterów może zmienić się w drugiego.

Przykład

Dla danych wejściowych:

```
kangur wombat
```

prawidłowym wynikiem jest:

```
TAK
```

*Reguły zapisane są ponoć w Świętych Kryształach z planety Krypton.

Dla danych wejściowych:

superman superwoman

prawidłowym wynikiem jest:

NIE

Imiona różnią się długością.

Dla danych wejściowych:

abc xyz

prawidłowym wynikiem jest:

NIE

Litera **a** to samogłoska, a litera **x** to spółgłoska. Ponadto **b** to spółgłoska, a **y** to samogłoska.