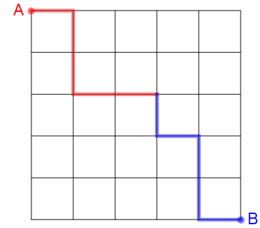




Robot Bubusia



Limit czasu: 1 s

Limit pamięci: 32 MB

Bubuś skonstruował niewielkiego programowalnego robota poruszającego się na dwuwymiarowej płaszczyźnie. Na początku robot ustawiony jest w początku układu współrzędnych, czyli w punkcie $(0, 0)$. Program dla robota to ciąg znaków (przetwarzany od lewej do prawej): każdy znak jest komendą, po której robot wykonuje ruch. Kiedy sekwencja komend dojdzie do końca, wtedy jest ponownie przetwarzana od początku. I tak dalej, i tak dalej, bez końca. Komendy powodujące ruchy są następujące:

- 'U': w górę, $(x, y) \rightarrow (x, y + 1)$,
- 'D': w dół, $(x, y) \rightarrow (x, y - 1)$,
- 'R': w prawo, $(x, y) \rightarrow (x + 1, y)$,
- 'L': w lewo, $(x, y) \rightarrow (x - 1, y)$.

Należy napisać program, który sprawdzi, czy robot Bubusia dotrze do zadanego punktu (a, b) po pewnej ilości ruchów i wypisze odpowiedni komunikat (**Yes/No**).

Dane wejściowe

Pierwszy wiersz danych zawiera dwie liczby całkowite a oraz b – współrzędne punktu docelowego $(-10^9 \leq a, b \leq 10^9)$. Liczby w wierszu oddzielone są pojedynczym odstępem.

Drugi wiersz zawiera ciąg znaków (niepusty i nie dłuższy niż 100 znaków) zawierający opisane wyżej znaki-komendy (bez odstępów).

Wynik programu

Program powinien wypisać wiersz tekstu zawierający wyraz **Yes** lub **No** w zależności od tego, czy robot może osiągnąć punkt (a, b) .

Przykład

Dla danych wejściowych:

2 2
RU

prawidłowym wynikiem jest:

Yes

Robot porusza się tak: $(0, 0) \rightarrow (1, 0) \rightarrow (1, 1) \rightarrow (2, 1) \rightarrow (2, 2) \dots$

Dla danych wejściowych:

1 2
RU

prawidłowym wynikiem jest:

No

Robot porusza się tak samo, jak poprzednio, ale nie dotrze do punktu $(1, 2)$.

Dla danych wejściowych:

-1 1000000000
LRRLU

prawidłowym wynikiem jest:

Yes

Dla danych wejściowych:

0 0
D

prawidłowym wynikiem jest:

Yes