

Quebra-Cabeça

Limite de tempo: 1s
Limite de memória: 256MB

Autor: Edson Alves da Costa Júnior

Pedrinho guarda, há muitos anos, o primeiro jogo didático que ganhou de presente: um quebra-cabeça composto por várias peças quadradas, e em cada peça está gravada uma letra maiúscula do alfabeto.

As regras do jogo são muito simples: o jogador deve inserir todas as peças em um pote, escolher aleatoriamente N peças e, usando todas as peças escolhidas, formar um palíndromo. Palíndromos são strings cuja leitura tanto da esquerda para a direita quanto da esquerda para direita resultam no mesmo texto. Por exemplo, ABA, MUSSUM e MIRIM são palíndromos; ASAS, DUDU e UM não são palíndromos.

Algumas vezes Pedrinho consegue vencer o desafio, nas demais oportunidades passa horas sem encontrar uma solução. Auxilie o garoto determinando, a partir das peças selecionadas, se é possível ou não formar um palíndromo.

Entrada

A entrada consiste em uma string S composta por, no máximo, 10^5 letras maiúsculas, onde cada letra representa uma peça escolhida por Pedrinho.

Saída

Imprima, em uma linha, o texto "Sim", se for possível formar um palíndromo com todas as N peças, ou "Nao", caso contrário.

Exemplo

Entrada	Saída
ABA	Sim
SUSMUM	Sim
ABC	Nao

Notas

No primeiro caso, a palavra ABA já é um palíndromo.

No segundo caso, as letras podem ser rearranjadas para formar o palíndromo MUSSUM.

No terceiro caso, as letras podem ser rearranjadas de 6 maneiras: ABC, ACB, BAC, BCA, CAB e CBA. Nenhuma delas é um palíndromo.