

## Wieża

Wieża w szachach porusza się poziomo lub pionowo. Dane są dwa różne pola na szachownicy, należy określić, czy wieża może przejść z pierwszego pola na drugie jednym ruchem.

## Wejście

Program otrzymuje na wejściu cztery liczby  $x_1, y_1, x_2$  i  $y_2$  ( $0 \leq x_1, y_1, x_2, y_2 \leq 8$ ), określające numer kolumny i numer wiersza najpierw dla pierwszego pola, a potem dla drugiego.

## Wyjście

Program powinien wypisać **“TAK”**, jeśli z pierwszego pola wieża może przejść jednym ruchem na drugie, lub **“NIE”** w przeciwnym przypadku.

## Prykłady

### Wejście 1

4  
4  
5  
5

### Wyjście 1

NIE

### Wejście 2

4  
4  
5  
4

### Wyjście 2

TAK