

VR27. MÃ HÓA

Tên chương trình: CRYPT.???

Chèn gạch là một phương pháp mã hóa đơn giản thường được dùng trong các trò chơi. Một chuỗi **s** được sử dụng như viên gạch phục vụ mã hóa. Với thông báo **w** ban đầu, cứ sau mỗi ký tự nguyên âm người ta lại chèn thêm **s** vào để được chuỗi mã hóa **ws**. Các ký tự nguyên âm trong bảng chữ cái la tinh là **a, e, i, o, u** và **y**. Ví dụ, với **s** = “**fa**” và **w** = “**hello**”, ta có chuỗi đã mã hóa **ws** là “**hefallofa**”.

Cho chuỗi đã mã hóa **ws**. Hãy xác định xem có phải nó được mã hóa bằng phương pháp chèn gạch với **s** = “**fa**” hay không. Nếu đúng thì đưa ra chuỗi **w** ban đầu, trong trường hợp ngược lại – đưa ra thông báo “**impossible**”.

Dữ liệu: Vào từ file văn bản CRYPT.INP: gồm một dòng chứa chuỗi **ws** chỉ có các chữ cái la tinh thường và độ dài không quá 10^4 .

Kết quả: Đưa ra file văn bản CRYPT.OUT đưa ra chuỗi **w** ban đầu hoặc thông báo **impossible**.

Ví dụ:

CRYPT.INP
hefallofa

CRYPT.OUT
hello