

==-1 26.-30.4.2014, Palanga friends • FI • v1.3

Kolme kaverusta

Kolme kaverusta tykkäävät seuraavasta pelistä. Ensimmäinen valitsee merkkijonon S. Sitten toinen luo uuden merkkijonon T, joka muodostuu kahdesta merkkijonon S kopiosta. Lopuksi kolmas lisää yhden kirjaimen merkkijonon T alkuun, loppuun tai johonkin keskelle ja muodostaa näin lopullisen merkkijonon U.



Tehtävä

Sinulle on annettu lopullinen merkkijono U ja tehtäväsi on muodostaa takaisin alkuperäinen merkkijono S.

Syöte

Syötteen ensimmäisellä rivillä on lopullisen merkkijonon U pituus N. Toisella rivillä on lopullinen merkkijono U. Se muodostuu N:stä englannin kielen suuresta kirjaimesta (A, B, C, ..., Z).

Tuloste

Ohjelmasi tulee tulostaa alkuperäinen merkkijono S. Kuitenkin on kaksi poikkeusta:

- 1. Jos ei ole mahdollista, että lopullinen merkkijon
o ${\cal U}$ on luotu yllä olevalla tavalla, tulosta NOT POSSIBLE.
- 2. Jos alkuperäinen merkkijono S ei ole yksikäsitteinen, tulosta \mathtt{NOT} UNIQUE.

Esimerkit

Syöte	Tuloste
7	ABC
ABXCABC	

Syöte	Tuloste
6 ABCDEF	NOT POSSIBLE

Syöte	Tuloste
9 ABABABABA	NOT UNIQUE



26.-30.4.2014, Palanga

friends • FI • v1.3

Pisteytys

Osatehtävä 1 (35 pistettä): $2 \le N \le 2001$.

Osatehtävä 2 (65 pistettä): $2 \le N \le 2000001$.

Rajat

Aikaraja: 0.5 s.

Muistiraja: 256 MB.