

Squaremania (squaremania)

Finito l'anno scolastico, Marco è più che felice di godersi le sue meritate vacanze estive! Dopo poco però, si rende conto di aver ben poco da fare, e decide di scaricare un nuovo gioco sul cellulare. Il gioco si chiama *Squaremania* e consiste nel formare un quadrato a partire da N blocchi di legno di dimensione 1×1 . Ovviamente, non è possibile rompere o tagliare i blocchi in alcuna maniera.




Figura 1: L'icona di *Squaremania*, totalmente non copiata da un altro gioco.

È possibile ottenere un quadrato? Se sì, Marco vuole sapere la dimensione del lato, altrimenti scrivi NO.

Implementazione

Dovrai sottoporre un unico file, con estensione `.cpp`.

 Tra gli allegati a questo task troverai un template `squaremania.cpp` con un esempio di implementazione.

Il file di input è composto da 1 riga:

- Riga 1: l'intero N .

Il file di output è composto da 1 riga:







- Riga 1: La lunghezza del lato del quadrato (solo se è possibile formarlo), altrimenti NO.

Assunzioni

- $1 \leq N \leq 1\,000\,000$.

Assegnazione del punteggio

Il tuo programma verrà testato su diversi test case raggruppati in subtask. Per ottenere il punteggio relativo ad un subtask, è necessario risolvere correttamente tutti i test che lo compongono.

- **Subtask 1** (0 punti) Casi d'esempio.
 
- **Subtask 2** (50 punti) $N \leq 1\,000$
 
- **Subtask 3** (50 punti) Nessuna limitazione aggiuntiva.
 

Esempi di input/output

stdin	stdout
1	1
9	3
13	NO

Spiegazione

Nel primo esempio, con un cubetto si può formare un quadrato 1×1 .

Nel secondo esempio, con 9 cubetti si può formare un quadrato 3×3 .

Nel terzo esempio non è possibile formare un quadrato.