

D Quebra-cabeças

Limite de Tempo: 3s

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 composta por N ($1 \leq N \leq 10^6$) 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.

Exemplos de entradas	Exemplos de saídas
ABA	Sim
TEP	Nao
AMARMARA	Sim
SUSMUM	Sim

Este problema foi elaborado para ensino e docência. Quaisquer coincidências com problemas já existentes favor entrar em contato (edsonalves@unb.br) para que as devidas providências sejam tomadas.