


Tempestade de Corvos

Por Ícaro Dantas, UFCG  Brazil**Timelimit: 1**

Fiddlesticks é um campeão do jogo League of Legends e tem como sua habilidade ultimate a "Tempestade de Corvos", ela funciona da seguinte maneira:

Primeiro Fiddlesticks escolhe um local estratégico e prontamente ele se prepara para ressurgir em uma direção até uma certa distância, então ele se enraiza e canaliza a ultimate por exatamente 1.5 segundos, após esse tempo ele ressurge imediatamente no local alvo com uma revoada de corvos voando ao seu redor e causando muito dano.

Fiddlesticks quer sua ajuda para saber se de uma certa posição é possível atingir um invasor com sua habilidade ultimate.

Obs: Considere que Fiddlesticks sempre luta exatamente na direção do invasor e o invasor sempre tenta fugir na direção contrária a Fiddlesticks, em velocidade constante.



Entrada

A entrada é composta de várias linhas, cada linha contém os seguintes valores inteiros: X_f , Y_f , X_i , Y_i , V_i , R_1 e R_2 ($0 \leq X_f, Y_f, X_i, Y_i, V_i, R_1 \text{ e } R_2 \leq 100$), representando respectivamente as coordenadas de Fiddlesticks, as coordenadas iniciais do invasor, a velocidade do invasor, o raio de conjuração da ultimate e o raio de voo dos corvos. Considere a unidade de medida como sendo o metro.

Saída

Na saída você deve imprimir para cada linha o caractere 'Y' caso seja possível atingir o invasor ou 'N' caso contrário, ambos seguidos de uma quebra de linha.

Exemplo de Entrada							Exemplo de Saída	
4	6	22	6	0	16	2	Y	
4	6	22	6	1	16	2	N	