

# Vamos jogar um jogo

Autor: Danilo de A. Peleteiro



E agora?!?! Você foi capturado por Jigsaw em mais um de seus planos contra aqueles que ele julga não valorizar a própria vida! Para provar que Jigsaw está enganado, você deverá resolver um de seus peculiares enigmas e assim garantir a sua liberdade (talvez). Você encontrou uma gravação que explica passo a passo o que deverá ser feito. Em sua sala, haverá um papel com uma frase acompanhada de um número e uma palavra. O que Jigsaw deseja é muito simples: **que você diga se a quantidade de ocorrências daquela palavra na frase é a mesma da escrita no papel**. Caso seja, você deverá dizer “**SIM!**”, do contrário, deverá falar “**NAO!**”. Um detalhe essencial é que **todas as letras são minúsculas** e **Jigsaw ignora espaços em branco na frase no momento de contar as ocorrências da palavra**.

## Tarefa

Para sua sorte, você encontrou um computador velho na sala onde está, e como é conhecido por ser viciado em programar, decidiu desenvolver um programa que o auxiliasse (e, quem sabe, outros futuros prisioneiros) nesse enigma. Portanto, você deverá computar a frase solicitada por Jigsaw e posteriormente avaliar se existe a quantidade ‘**Q**’ de ocorrências de uma dada palavra **P**.

## Entrada

A primeira linha da entrada consiste de uma string **S**, que indica a frase a ser avaliada. A segunda linha contém um inteiro ‘**Q**’ ( $1 \leq Q \leq 30$ ), informando a quantidade de ocorrências, seguido de uma palavra **P**, que indica o que deve ser detectado na frase **S**.

## Saída

Seu programa deverá imprimir a quantidade de ocorrências de **P** em uma linha. Na outra, deverá imprimir “**SIM!**” caso essa quantidade seja igual à ‘**Q**’ e, caso contrário, deverá imprimir “**NAO!**”.

Entrada	Saída
eu quero jogar um jogo jogando limpo 3 jog	3 SIM!
xhuisyd xnzyxe nxnzzz zx x ify zzuzzzz z zjx 4 zz	6 NAO!
eu adoro sao joao e eu amo suas comidas 3 ua	3 SIM!