

A. GAME THỦ

Ở thế giới ảo trong game, các game thủ xấu hay chat những lời lẽ không hay. Chính vì vậy, nhà quản lý đã xây dựng hệ thống để ngăn chặn những lời lẽ thô tục trên. Khi một game thủ chat một từ ngữ không đẹp đẽ, ngay lập tức từ đó sẽ được thay đổi bằng một trong 2 cách sau:

- Thay một chuỗi con của từ ban đầu bằng một kí tự “*” (Chuỗi con này không được phép là tiền tố hoặc hậu tố của từ).
- Chèn một kí tự “*” vào một vị trí bất kì của từ ban đầu (Không thêm vào đầu hoặc đuôi của từ).

Từ “PewDepTrai” có thể được thay đổi thành : “P*wDepTrai”, “Pew*Trai”, “PewD*ai”, “Pew*i”, “P*epTrai”, “P*ai” ...v.v...

Yêu cầu : Cho một từ đã được thay đổi (có dấu “*”) và một danh sách các từ chưa được thay đổi. Hãy xác định xem từ chưa được thay đổi nào tương ứng với từ đã thay đổi. Ví dụ từ đã thay đổi là “a*c”, bộ từ chưa thay đổi cần xem xét bao gồm “abc”, “ac”, “abb”. Ta có “abc” và “ac” là tương ứng với từ đã thay đổi, còn “abb” thì không.

Input :

- Dòng 1 : Số N – số lượng từ chưa được thay đổi
- Dòng 2 : Từ đã được thay đổi.
- Dòng 3 → N+2 : Các từ chưa được thay đổi.

Output :

- Gồm N dòng, dòng thứ i in ra “YES” nếu từ chưa thay đổi thứ i tương ứng với từ đã thay đổi. In “NO” nếu ngược lại.

Constraints

- $N \leq 100$.
- Mỗi từ có độ dài không quá 100.

INPUT	OUTPUT
3	YES
a*c	YES
abc	NO
Ac	
Abb	

Các bạn lên wiki để tìm hiểu thêm về **tiền tố** và **hậu tố** nhé