



> A - Hola, Mundo!

Javier es un tutor que le gusta mucho saludar al mundo, es algo que hace todos los días. Pero, siempre le sucede que le empieza a doler la garganta, por lo tanto quiere realizar un código que solo muestre por pantalla `Hola, Mundo!`. Ahora, Javier le gusta mucho el inglés, entonces en vez de mostrar por pantalla `Hola, Mundo!`, deberá mostrar `Hello, World!`.

Ayuda a Javier con su programa.

* Input:

No se ingresará nada por input.

* Output:

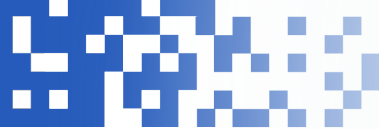
Debe mostrarse por pantalla `Hello, World!`

* Ejemplo

Input:

Output:

Hello, World!



> B - Números a palabras

Marcelo le gusta mucho los números. Le gustan tanto que siempre que ve un número debe escribirlo en letras y en inglés. Pero, Marcelo es también perezoso, entonces si ve un número más grande que 9, simplemente escribe `Greater than 9`.

Marcelo te pide ayuda para escribir un código así. Para ayudarte, él te entrega como se debería escribir cada número.

- 1: one
- 2: two
- 3: three
- 4: four
- 5: five
- 6: six
- 7: seven
- 8: eight
- 9: nine

* Input:

Recibirá por pantalla un entero n ($1 \leq n \leq 1000000000$), que corresponde al número que Marcelo quiere escribir.

* Output:

Muestre por pantalla el número escribo en letras, pero si el número es mayor que 9 debe mostrar por pantalla `Greater than 9`

* Ejemplo

Input:

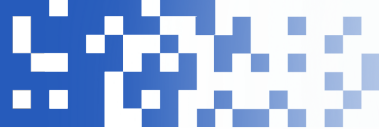
Output:

Input:

Output:

Input:

Output:



> C - Probablemente inglés

Paula le gusta leer y aprender inglés. Mientras aprendía, se empezó a preguntar si es que sin saber inglés podía saber si era probablemente inglés o no.

Para decidir si un texto es probablemente inglés, Paula dice que si tiene una o más de las siguientes palabras: and, not, that, the, O you.

Paula te pide ayuda para hacer un programa que dado un texto de n palabras saber si es probablemente inglés o no.

* Input:

Habrà una primera línea con un único entero n ($1 \leq n \leq 100$), que corresponde a la cantidad de palabras en el texto.

Luego, habrá una segunda línea con n strings separados con un espacio. Se sabe que cada palabra es a lo más de largo 50.

* Output:

Muestre por pantalla **Yes** si es que tiene uno o más de las siguientes palabras: and, not, that, the, O you. Muestre por pantalla **No** en caso contrario.

* Ejemplo

Input:

```
10
in that case you should print yes and not no
```

Output:

```
Yes
```

Input:

```
10
in diesem fall sollten sie no und nicht yes ausgeben
```

Output:

```
No
```