

# Przeróbka

Paweł i Gaweł nauczyli się ostatnio grać w Przeróbkę. Zasady tej gry są następujące: otrzymawszy dwa wyrazy, powiedzmy **a** i **b** należy tak zmodyfikować wyraz **a**, aby otrzymać wyraz **b**. Gracze piszą na kartce kolejne modyfikacje, a potem pokazują je sobie i wygrywa ten, który wykonał ich mniej (w przypadku remisu wygrywa gracz, który pierwszy skończył).

Są 3 rodzaje modyfikacji:

- usunięcie litery
- wstawienie litery
- zamiana litery na inną

Obu chłopców bardzo wciągnęła owa gra. Szczególnie Pawła, który prawie zawsze przegrywa, więc jest bardzo zdeterminowany za każdym razem, żeby wygrać.

Ostatnio Paweł cały czas przegrywa i zaczyna tracić nadzieję, że kiedykolwiek uda mu się wygrać. Poprosił Cię zatem o pomoc, w ustaleniu czy znając wynik Gaweła, ma w ogóle próbować go pokonać. Niestety Gaweł zawsze jest szybszy od Pawła, więc w przypadku remisu nasz kolega również przegrywa. Zdarza się jednak, że Gaweł oszukuje - jeśli więc da się to stwierdzić, Gaweł zostaje zdyskwalifikowany, a Paweł wygrywa.

## Wejście

Wejście składa się z nieznannej liczby testów. Każdy test zawiera natomiast dwie linie. W pierwszej znajdują się dwa wyrazy: **a** i **b** (o długości krótszej niż 1000 znaków), a w drugiej liczba **x** oznaczająca ilość modyfikacji wprowadzonych przez Gaweła.

## Wyjście

Dla każdego testu jedno słowo: *YES* jeśli Paweł ma szansę wygrać lub *NO* jeśli nie ma tyle szczęścia.

## Przykład

### Wejście:

pech pech

0

programowanie program

6

gramofon programowanie

9

### Wyjście:

NO

NO

YES