

Farmer Bajtek i Tabletki na Oczy

<https://szkopul.edu.pl/problemset/problem/far/site>

Schorzenie

Farmer Bajtek ma schorzenie, przez które musi brać tabletki na oczy, lecz chce być oszczędny i nie zużywać ich gdy nie musi.

W drogę!

Aby sprawdzić danego dnia czy Bajtek potrzebuje tabletki idziesz z nim na jego farmę.

Wejście

W pierwszej linii dostajesz liczbę zagród na jego farmie ($0 < n < 1000$).

W drugiej linii dostajesz n liczb z przedziału od 1 do 10^7 . Kolejna liczba oznacza ilość zwierząt w kolejnej klatce. Np. gdy klatek jest 7 to liczby oznaczające ilość zwierząt w kolejnych 7-mu klatkach mogą być: 1 2 3 8 1 3 1.

W trzeciej linii Bajtek mówi ile zwierząt widzi w danej klatce. Te liczby odpowiadają numerom klatek na tym samym indeksie i również są z przedziały od 1 do 10^7 . Np. dla ilości zwierząt w klatkach liczb 1 2 3 8 1 3 1, Farmer może widzieć ilości zwierząt: 1 2 3 4 2 3 2 lub nawet 99 98 91 23 49 10 1.

Wyjście

Jeżeli Bajtek źle rozpozna ilość zwierząt w więcej niż 2 klatkach to Twój program musi wypisać:

TAK

W przeciwnym przypadku Twój program powinien wypisać:

NIE

Przykład 1

Wejście

7

1 4 2 5 7 2 5

1 4 3 5 8 2 6

Wyjście

TAK

Wyjaśnienie

Bajtek źle rozpoznał ilość zwierząt w 3 klatkach (więcej niż dwóch).

Przykład 2

Wejście

9

6 1 3 4 7 2 4 5 3

99 1 3 5 7 2 4 5 3

Wyjście

NIE

Wyjaśnienie

Bajtek źle rozpoznał ilość zwierząt tylko w 2 kłatach – czyli nie więcej niż dwóch.

Autor: Wojciech Drozd, klasa VII, SP221