

Głodny Bitek

Staszicowy turniej Lockouta 2026

1/16 finału

Kod zadania: **glo**
Limit pamięci: **8 MiB**



Bitek jest głodny. Chce kupić ciąg małych liter alfabetu angielskiego, który zje. Na zjedzenie go ma n minut przerwy w pracy. Zacznie jedzenie w momencie startu przerwy, i skończy dopiero, kiedy zje cały ciąg. Zjedzenie jednej litery ciągu zajmuje mu dokładnie 1 minutę. Bitek nie chce się spóźnić, więc musi zdążyć zjeść cały ciąg przed końcem przerwy. Nie chce też czekać na koniec przerwy po skończeniu jedzenia, bo będzie się nudził.

Ciąg Bitka musi mieć określoną kaloryczność s . Dzięki temu, po zjedzeniu ciągu, ani nie będzie nadal głodny, ani się nie przeje. Kaloryczność ciągu to suma kaloryczności wszystkich jego liter. Kalorycznością litery jest jej pozycja w alfabecie angielskim (a ma pozycję 1, b ma 2, ..., z ma 26).

Bitek nie wie jaki dokładnie ciąg ma zamówić. Pomóż mu i wymyśl ciąg spełniający jego warunki.

Wejście

W pierwszym (jedynym) wierszu wejścia znajdują się dwie liczby całkowite n oraz s oddzielone pojedynczym odstępem ($1 \leq n \leq 10^6$, $1 \leq s \leq 3 \cdot 10^7$), oznaczające odpowiednio długość przerwy Bitka w minutach, i kaloryczność, którą musi mieć jego ciąg.

Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia powinien znaleźć się ciąg, który Bitek ma zamówić, lub NIE, jeśli nie istnieje ciąg spełniający warunki Bitka. Jeżeli istnieje wiele poprawnych ciągów, twój program powinien wypisać dowolny z nich.

Przykład

Wejście dla testu glo0a:

3 5

Wyjście dla testu glo0a:

aac

Wyjaśnienie do przykładu: Ciąg aac ma długość 3 i kaloryczność 5, bo literze a odpowiada 1, a literze c odpowiada 3 ($1 + 1 + 3 = 5$).

Wejście dla testu glo0b:

3 103

Wyjście dla testu glo0b:

NIE

Ocenianie

Podzadanie	Ograniczenia	Limit czasu	Liczba punktów
1	brak dodatkowych ograniczeń	0.1 s	100

