

Jak już być może wiesz z zadania *RLE (RLE0)* z poprzednich sparingów, *RLE (Run Length Encoding)* to bardzo prosta metoda kompresji opierająca się o kodowanie ciągu wielu powtarzających się symboli jako para: liczba powtórzeń i symbol. Pojedyncze symbole przepisywane są bez zmian. Na przykład ciąg `aabbbcd` zakodowany będzie następująco: `2a3bc4d`.

Jasiowi, pomimo wcześniejszych problemów z kompresowaniem ciągów cyfr tą metodą, nadal bardzo podoba się ta metoda. Skompresował więc swój ulubiony napis. Tym razem ulubiony napis Jasia składał się jedynie z liter, więc łatwo go odkompresować. Problem w tym, że napis mógł być *baaaardzo* długi. Pomóż mu odkompresować k -tą literkę tego napisu.

Napisz program, który: wczyta skompresowany metodą *RLE* napis oraz liczbę naturalną K , wyznaczy K -ty znak odkompresowanego napisu i wypisze wynik na standardowe wyjście.

WEJŚCIE

W pierwszym wierszu wejścia znajduje się jedna liczba naturalna K , określająca numer znaku, o który pyta Jasio. W drugim (ostatnim) wierszu wejścia znajduje się ciąg znaków i cyfr – napis skompresowany metodą *RLE*.

WYJŚCIE

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia należy wypisać jeden znak – K -ty znak odkompresowanego napisu. Jeśli napis ten ma mniej niż K znaków, zamiast tego należy wypisać `NIE`.

OGRANICZENIA

$$1 \leq K \leq 10^{18}.$$

Długość napisu skompresowanego nie przekracza 1 000 000 znaków.

PRZYKŁAD

Wejście

106
100a5bac7d

Wyjście

a