

Trafianie w linie (trafianie-w-linie)

Limit pamięci: 32 MB

Limit czasu: 1.00 s

Dany jest bardzo długi pas ubitej ziemi. Na pasie zaznaczone są linie, a zawodnicy, ustawieni najpierw na linii startu, skaczą równymi skokami w przód.

Bajtoczanie wierzą w wykładniczy rozwój swoich sportowców, więc, by uczynić zadość tradycji, kolejne linie Jury kreśli $1, N, N^2, N^3, \dots, N^k, \dots$ metrów od linii startu, a liczba N jest każdorocznie losowana przez Jury.

Faworyt tegorocznych zawodów, Bajtek, skacze na dokładnie M metrów do przodu. Czy po pewnej liczbie skoków Bajtek może trafić w którąś linię?

Napisz program, który wczyta liczby N, M , wyznaczy, czy Bajtek kiedykolwiek trafi w linię i wypisze wynik na standardowe wyjście.

Wejście

W pierwszym (jedynym) wierszu wejścia znajdują się dwie nieujemne liczby całkowite N, M oddzielone pojedynczym odstępem i oznaczające odpowiednio liczbę wylosowaną przez Jury i długość skoku Bajtki.

Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia należy wypisać jedno słowo TAK lub NIE (wielkimi literami).

Ograniczenia

$$1 \leq N \leq 10^{18}, 1 \leq M \leq 10^9.$$

Przykład

Wejście

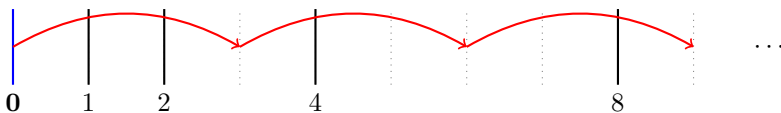
2 3

Wyjście

NIE

Wyjaśnienie

Bajtek nigdy nie trafi w linię.



Wejście

4 8

Wyjście

TAK

Wyjaśnienie

Bajtek trafi w linię 4^2 i każdą kolejną.

