

بسکتچنار (امتیازی)

مجتبی که به ورزش بسکتبال ارادت ویژه ای دارد، نوع خاصی از این بازی را با نام «بسکتچنار» اختراع کرده است. در این نوع از بسکتبال، تعداد بازیکن های داخل زمین نامحدود است! از آنجا که با بالا رفتن تعداد بازیکنان، خشونت بازی نیز زیاد می شود، مجتبی تصمیم می گیرد قوانینی وضع کند که جو بازی هیچوقت متشنج نشود.

یک روز، همانطور که مجتبی یک مسابقه تماشا می کرد، موقعیت فعلی بازیکنان را بر روی کاغذی نوشت. برای ساده سازی وضعیت، موقعیت بازیکنان را به عنوان یک رشته شامل صفر و یک نشان داد. صفر نشان دهنده ی بازیکنان یک تیم، و یک نشان دهنده ی بازیکنان تیم حریف است. مجتبی قانون مورد نظرش را اینگونه اعمال می کند که اگر وضعیت خطرناک باشد، اجازه ی بازی به دو تیم را نمی دهد.

اگر حداقل 7 بازیکن از یک تیم وجود دارد که یکی پس از دیگری ایستاده باشند، وضعیت خطرناک است. به عنوان مثال، وضعیت `00100110111111101` خطرناک است ولی `11110111011101` نیست.

حال برنامه ای بنویسید که یک `string` که وضعیت فعلی بازیکنان را نشان می دهد، دریافت کند و تشخیص دهد خطرناک است یا خیر.

ورودی

ورودی تنها شامل یک خط است که در آن رشته ی `s` آمده است (طول این رشته از 100 تجاوز نمی کند و تضمین می شود که عناصر این رشته، چیزی جز صفر و یک نیستند و هر تیم حداقل یک بازیکن دارد).

خروجی

طبق توضیحات گفته شده، اگر وضعیت خطرناک است `YES` و در غیر این صورت `NO` چاپ کنید.

ورودی نمونه ۱

001001

خروجی نمونه ۱

NO

ورودی نمونه ۲

1000000001

خروجی نمونه ۲

YES

در راستای تحقق مفهوم «دانشجو»:

برای تسلط ابتدایی روی `string` توصیه میشه لینک های زیر رو بخونید:

• [String class](#)

• [Length of string](#)

• [Get character of string](#)

و اینم برای دوستانی که با منابع زبان اصلی ارتباط برقرار نمی کنن:

• [آشنایی با رشته ها در برنامه نویسی](#)