

Mistrzostwa Polski Szkół Średnich w Programowaniu Zespołowym

Aqua Racer (A)

Limit pamięci: 1024 MB

Limit czasu: 1.00 s

W grze *Aqua Racer* wcielasz się w sternika supernowoczesnej motorówki, pędzącej po wodnym torze przeszkód. Jednak nie jest to zwykły wyścig — tutaj liczy się nie tylko szybkość, ale też matematyczny refleks!

Podczas wyścigu trasa kilkakrotnie rozwidla się w trzy różne strony. Nad każdą z dalszych części trasy pojawia się inna liczba. Tuż przed rozgałęzieniem zostaje także ujawnione pewne wyrażenie matematyczne. Dokładnie jedna z liczb jest jego wynikiem. Gracz musi szybko obliczyć jego wynik i skierować swoją motorówkę w odpowiednią stronę, aby nie wypaść z trasy.

Twoim zadaniem jest napisanie programu-sterownika do gry *Aqua Racer*, który:

- otrzymuje jako wejście trzy dodatnie liczby całkowite,
- wypisuje proste wyrażenie arytmetyczne złożone z dwóch dodatnich liczb całkowitych oraz jednego znaku spośród: +, - oraz *,
- wynik tego wyrażenia musi być równy dokładnie jednej z trzech podanych liczb,
- jeśli nie da się znaleźć takiego wyrażenia — wypisz zamiast tego jedno słowo: NIE.

Wejście

W pierwszym i jedynym wierszu wejścia podane są trzy dodatnie liczby całkowite A , B oraz C , oznaczające trzy dane liczby, dla których należy znaleźć odpowiednie wyrażenie.

Wyjście

W pierwszym i jedynym wierszu wyjścia należy wypisać wyrażenie arytmetyczne w formacie X znak Y , gdzie znak jest jednym z symboli +, - albo *, a X oraz Y są liczbami całkowitymi z przedziału od 1 do $2 \cdot 10^9$ włącznie. Znak powinien być oddzielony od każdej z liczb pojedynczym odstępem. Jeśli nie ma takiego wyrażenia, zamiast tego wypisz jedno słowo NIE.

Ograniczenia

$$1 \leq A, B, C \leq 10^9.$$

Przykłady

Wejście

3 7 15

Wyjście

3 + 4

Wejście

6 3 14

Wyjście

5 - 2

Wejście

4 12 1

Wyjście

3 * 4

Wejście

5 5 5

Wyjście

NIE