Приключения гуманоида 3

Воспользуемся техникой скользящего окна. Найдём позицию гуманоида после первых k шагов наивной симуляцией. Если он дошёл до гориллы, выводим «`YES`». В противном случае сдвигаем окно. Для этого отменяем команду s_{i-k} и применяем команду s_i. Повторяем движение окна до тех пор, пока мы не встретим гориллу или не закончатся команды.

Асимптотика решения для одного набора входных данных: $O(|s|)$.