

Bài 3: Xâu kí tự

Cho một xâu St (độ dài xâu không quá 255). Yêu cầu in ra màn hình:

- Xâu St;
- Số lượng kí tự '2';
- YES hoặc NO. Nếu in chữ "YES" nghĩa là kí tự đầu tiên *trùng* với kí tự cuối cùng. Nếu in chữ "NO" nghĩa là kí tự đầu tiên *không trùng* với kí tự cuối cùng;
- Xâu đảo ngược của xâu St.

Input: Dữ liệu vào nhập từ bàn phím gồm một dòng duy nhất là xâu St.

Output: In ra màn hình:

- Dòng thứ nhất là xâu St;
- Dòng thứ hai là số lượng kí tự '2';
- Dòng thứ ba là "YES" hoặc "NO";
- Dòng cuối cùng là xâu đảo ngược của xâu St.

Ví dụ:

Input	Output
ab2022cD	ab2022cD 3 NO Dc2202ba

Lưu ý: Lưu bài với tên file là **bai3.sb2** hoặc **bai3.sb3** tùy vào phiên bản phần mềm Scratch các em đang sử dụng