

Scrivete un programma C++ per giocare alla MORRA CINESE: un gioco in cui un giocatore gioca contro il computer dichiarando simultaneamente "sasso" oppure "carta", oppure "forbici". Vince una manche chi effettua la scelta dominante in base alle regole seguenti:

la carta vince sul sasso
il sasso rompe le forbici
le forbici tagliano la carta

La partita consta di più manche. Vince chi arriva a vincere prima 3 manche.

ATTENZIONE: Si noti che affinché il programma possa essere gestito dal valutatore automatico, è necessario attenersi alle seguenti indicazioni:

Il PC gioca in maniera random quindi per le sue mosse utilizzare la funzione rand();

Evitare l'invocazione della funzione srand;

Viene riportato di seguito un esempio di quello che è l'output atteso da DOMJUDGE. Attenersi scrupolosamente a questo formato (occhio a cosa viene stampato e agli spazi).

```
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):2
hai giocato carta
il PC ha giocato carta
Pari: 0-0
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):5
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):6
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):5
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):2
hai giocato carta
il PC ha giocato carta
Pari: 0-0
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):3
hai giocato forbice
il PC ha giocato sasso
Vince il PC:
0-1
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):1
hai giocato sasso
il PC ha giocato carta
Vince il PC:
0-2
Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):2
hai giocato carta
il PC ha giocato forbice
Vince il PC:
0-3
Il PC ha vinto la sfida!
```

Si noti che nel caso in cui il giocatore inserisca una giocata diversa da 1,2,3 viene riproposta la stampa

Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):

Si noti che al termine di ogni manche viene stampato il punteggio parziale.

```
Per le stampe utilizzare le istruzioni seguenti (di nuovo occhio agli spazi)
cout << "Inserisci la giocata del primo giocatore (1: sasso, 2: carta, 3: forbice):";
cout << "hai giocato sasso"<<endl;
cout << "hai giocato forbice"<<endl;
cout << "hai giocato carta"<<endl;
cout << "il PC ha giocato sasso"<<endl;
cout << "il PC ha giocato forbice"<<endl;
cout << "il PC ha giocato carta"<<endl;
cout << "Pari:";
cout << "Vinci tu:"<<endl;
cout << "Vince il PC:"<<endl;
cout << "Hai vinto la sfida!" << endl;
```

```
cout << "Il PC ha vinto la sfida!" << endl;
```