

Esercizio 1 (La morra cinese su più mosse) Scrivere un programma che legge un valore intero $n > 0$ e una sequenza di n coppie di caratteri che rappresentano mosse *legittime* della morra cinese, secondo la codifica vista in precedenza, ossia ogni mossa è identificata da un **char** e può assumere esclusivamente uno dei seguenti 3 valori:

- 'f' codifica la mossa *forbice*
- 'c' codifica la mossa *carta*
- 's' codifica la mossa *sasso*

Il programma deve dichiarare quale giocatore ha vinto alla fine della sequenza di n giocate, scrivendo sullo schermo "Vince il Giocatore 1", oppure "Vince il Giocatore 2", oppure "Pareggio".