

**Esercizio 2 (Gioco della morra cinese)** Scrivere un programma che consenta di giocare alla *morra cinese*. Il programma deve ricevere in ingresso le mosse dei due giocatori, codificate con due **char**:

- se il carattere è **'f'** la mossa del giocatore è forbice
- se il carattere è **'c'** la mossa del giocatore è carta
- se il carattere è **'s'** la mossa del giocatore è sasso

Se viene inserita una mossa non valida il programma deve scrivere sullo schermo **mossa non valida** e terminare l'esecuzione. Se entrambe le mosse sono valide, il programma deve dichiarare il vincitore scrivendo sullo schermo **vince il giocatore 1** oppure **vince il giocatore 2**, oppure **pareggio**.

Si ricordi che:

- forbice vince su carta
- carta vince su sasso
- sasso vince su forbice