

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

Esempio 1:

```
start
f
c
vince il giocatore 1
end
```

Esempio 2:

```
start
s
c
vince il giocatore 2
end
```

Esempio 3:

```
start
f
f
pareggio
end
```

Esempio 4:

```
start
x
c
mossa non valida
end
```