**Trabalho: Algoritmos**

Prof. Mauricio Duarte

**“Dois ou Um”**

Uma brincadeira muito comum entre 3 amigos é o jogo do 2 ou 1. Neste jogo, o vencedor da partida é aquele diferente dos outros dois e, caso os três escolham valores iguais, a partida termina empatada. Como regra, os amigos decidiram que venceria o jogo, o amigo que primeiramente ganhasse **3 partidas.**

Faça um programa em Python que implemente o jogo 2 ou 1. Para isto, considere:

**Entrada:**

Considere três amigos A, B e C, que estão jogando 2 ou 1, seu programa deve ler o que cada um deles escolheu (2 ou 1 – valores inteiros).

**Saída:**

Em cada partida mostrar qual deles é o vencedor ou se houve empate. Mostre também o total de partidas vencidas de cada jogador.

**O programa termina quando um jogador (A, B ou C) fizer primeiro 3 vitorias.**

**Exemplos:**

A==1, B==1 e C== 2 🡪 venceu o C (Vitorias: A=0, B=0, e C=1)

A==2, B==2 e C==2 🡪 empate (Vitorias: A=0, B=0 e C = 1)

A==1, B==2 e C==2 🡪 venceu o A (Vitorias: A=1, B=0 e C = 1)