

Scrivete un programma 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 `randint(1, 3)`, dove 1 sta per sasso, 2 carta, 3 forbice.
- Invocare la funzione `seed` della libreria `random` per impostare il seed a 0.
- Utilizzare le stampe riportate di seguito.

A tal proposito, 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 rispettare le stampe utilizzare le istruzioni seguenti, **di nuovo occhio agli spazi!**

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

```
print("hai giocato sasso")
```

```
print("hai giocato forbice")
```

```
print("hai giocato carta")
```

```
print("il PC ha giocato sasso")
```

```
print("il PC ha giocato forbice")
```

```
print("il PC ha giocato carta")
```

```
print("Pari:")
```

```
print("Vinci tu:")
```

```
print("Vince il PC:")
```

```
print("Hai vinto la sfida!")
```

```
print("Il PC ha vinto la sfida!")
```