

Scrivere un programma che individui il giocatore vincente in una mano del gioco della briscola. Ovvero, si richiederanno come input (nell'ordine):

1. il seme della briscola (un numero da 1 a 4),
2. il seme della carta tirata dal primo giocatore (un numero da 1 a 4),
3. la carta giocata dal primo giocatore (un numero da 1 a 10, 1 rappresenta l'asso, 2 rappresenta 2 etc... fino a 8 che rappresenta il fante, 9 il cavallo e 10 il re),
4. il seme della carta tirata dal secondo giocatore (un numero da 1 a 4),
5. la carta giocata dal secondo giocatore (un numero da 1 a 10, 1 rappresenta l'asso, 2 rappresenta 2 etc... fino a 8 che rappresenta il fante, 9 il cavallo e 10 il re).

Il programma deve quindi stampare "VINCE GIOCATORE 1" oppure "VINCE GIOCATORE 2" senza andare a capo per indicare se ha vinto il primo giocatore oppure il secondo.

Per semplicità si può assumere che l'input fornito sia valido, ovvero non vengano mai inseriti semi non compresi tra 1 e 4 e carte non comprese tra 1 e 10.

Si ricorda che la Briscola si gioca con un mazzo di 40 carte diviso in 4 semi, ciascuno di 10 carte e che le regole della Briscola prevedono i seguenti criteri per vincere una mano del gioco. Il primo giocatore a giocare una carta (detto giocatore di mano) determina con la stessa il seme di mano. Il secondo giocatore non ha alcun obbligo di giocare un particolare seme. La mano è aggiudicata al secondo giocatore se questi gioca una carta del seme di mano con valore di presa maggiore, o una carta del seme di briscola anche se con valore di presa inferiore. Si riportano di seguito i valori di presa delle singole carte:

- ASSO Valore 11
- TRE Valore 10.5
- RE Valore 10
- CAVALLO Valore 9
- FANTE Valore 8
- 7 Valore 7
- 6 Valore 6
- 5 Valore 5
- 4 Valore 4
- 2 Valore 2

**ATTENZIONE:** Si noti che affinché il programma possa essere gestito dal valutatore automatico, la stagione va stampata esattamente come specificato senza andare a capo. Non devono essere stampate altre informazioni, se non quelle che rappresentano l'output, e quest'ultime devono rispettare esattamente il formato atteso, senza aggiungere altre spaziature o altre stampe (neppure quelle che possono accompagnare l'istruzione input per comunicare a chi esegue il programma che dati inserire).