

Esercizio 2 (La morra cinese su piu` mosse)

Scrivere un programma che legge un valore intero $n > 0$ e una sequenza di n coppie di caratteri che rappresentano mosse legittime della morra cinese, secondo la codifica vista nell'esercizio 1, ossia ogni mossa è identificata da un char e può assumere esclusivamente uno dei seguenti 3 valori:

- 'f' codifica la mossa forbice
- 'c' codifica la mossa carta
- 's' codifica la mossa sasso.

Il programma deve dichiarare quale giocatore ha vinto alla fine della sequenza delle n giocate, scrivendo sullo schermo "Vince il Giocatore 1", oppure "Vince il Giocatore 2", oppure "Pareggio".