Avaliação – Lógica de Programação

Uma brincadeira muito comum entre 3 amigos é o jogo do 2 ou 1. Neste jogo, o vencedor é aquele diferente dos outros dois e, caso os três escolham valores iguais, o jogo termina empatado. Assim, considere três amigos A, B e C, que estão jogando 2 ou 1: seu programa deve mostrar qual deles é o vencedor ou se houve empate. Para isto leia um número N que indica o total de partidas que eles irão jogar e, após isto, leia os valores A, B e C (inteiros) de cada amigo. Considere que estes valores sempre serão 2 ou 1. Mostre na tela quem foi o ganhador ou se houve empate. O programa encerrará quando N for zero.