

Gra w słowa

Napisz program, który pozwoli użytkownikowi na grę w słowa. Zasady tej gry są następujące:

1. Komputer wyświetla tekst 'Podaj słowo na literę A: '. (Użytkownik podaje słowo).

Jeżeli Użytkownik podał słowo na literę **inną niż A**, przegrywa (wyświetla się stosowny komunikat).

2. Komputer wyświetla tekst 'Podaj słowo na literę @', gdzie zamiast znaku @ ma pojawić się ostatnia litera poprzednio podanego słowa. (Użytkownik podaje słowo.)

Jeżeli Użytkownik poda słowo **nie na właściwą literę**, przegrywa (wyświetla się stosowny komunikat).

Jeżeli Użytkownik poda słowo na właściwą literę, wracamy do punktu 2. Wielkość liter nie ma znaczenia (a i A znaczą to samo).

Przykład przebiegu gry

Komputer: Podaj słowo na literę A:

Użytkownik: AROMAT

Komputer: Podaj słowo na literę T

Użytkownik: TIK

Komputer: Podaj słowo na literę K:\n\

Użytkownik: KIT

Komputer: Podaj słowo na literę T:

Użytkownik: Nie

Komputer: Przegrałeś.

Aby zaliczyć zadanie, napisz swój kod oraz uruchom go.

W celu przetestowania Twojego kodu **Program sam wczyta dane wejściowe** (wprowadzone od użytkownika).

Użytkownik: TIK\n\

Komputer: Podaj słowo na literę K:\n\

Użytkownik: KIT\n\

Komputer: Podaj słowo na literę T:\n\

Użytkownik: Nie\n\

Komputer: Przegrałeś.\n\

</pre>Aby zaliczyć zadanie, podaj przynajmniej jedno prawidłowe słowo, potem dopiero nieprawidłowe.