

Faça um programa que implemente um jogo de tradução. Há duas listas com palavras em duas línguas diferentes. Uma determinada palavra na língua 1 que está numa posição da lista 1 tem sua tradução na língua 2, na mesma posição da lista 2.

O jogo possui 5 rodadas.

Inicialmente, devem ser preenchidas as duas listas. A primeira lista contém 10 palavras em inglês e a segunda contém as respectivas palavras em português, na mesma ordem. Cada lista será armazenada em um vetor de strings com 10 posições. Considere que as listas serão capturadas do teclado.

Cada rodada consiste em:

- a) o jogador escolhe a palavra e o idioma desejado. Portanto, informa a posição  $n$  (1 a 10), da palavra desejada e um caracter (I ou P), indicando em qual idioma a  $n$ -ésima palavra deve ser exibida.
- b) o programa mostra a palavra escolhida no idioma escolhido
- c) o jogador fornece a tradução da palavra escolhida.
- d) O programa informa se o usuário acertou ou não a tradução.

Após as 5 rodadas o programa deve mostrar ao jogador:

seus pontos,

o resumo de seu jogo, isto é para cada palavra da lista de escolhidas:

palavra em português, palavra em inglês e se acertou ou não a tradução

Obs: a mesma palavra não pode ser usada mais de uma vez. ( DICA: crie um vetor de 10 inteiros para marcar os que já saíram. Inicialize-o com 0s e a cada rodada, marque -1 se o jogador errou a palavra ou +1 se acertou)

→ Para evitar a entrada de dados das listas enquanto você está testando seu programa, crie duas listas constantes (dois vetores de strings inicializados na declaração)