

## STEP JAVASCRIPT - homework 0008

Um doceiro tem uma carrocinha onde vende jujubas. Ele mesmo produz as jujubas.

As jujubas tem vários sabores e várias cores, e o doceiro monta saquinhos que contêm, cada um, uma quantidade variada de jujubas, de sabores e cores também variados. O doceiro produz apenas dez saquinhos por dia e os vende todos.

*Escreva um script que represente a produção e o ensacamento das jujubas desse doceiro, **necessariamente usando arrays e objetos**. (represente tanto a estrutura total dos saquinhos, como os saquinhos em si e também as jujubas em si).*

*Represente também uma das vendas de um saquinho (um cliente recebendo um saquinho e a carrocinha “perdendo” esse saquinho - não precisa ser interativo, apenas logs nos resultados (na página, não na console) podem ser apresentados). Ao comprar o saquinho, o código deve listar o conteúdo dele (como se o cliente estivesse inspecionando o saquinho).*

*Em adição ao enunciado acima, um dos saquinhos - e apenas um - contém um prêmio (um bilhetinho da sorte). Note que esse prêmio é uma estrutura à parte mas ele deve estar **dentro das estruturas projetadas antes**, ou seja, dentro de um saquinho. Caso o cliente receba o saquinho com o prêmio, isto deve ser notificado na listagem (quando ele ‘inspecionou’ o saquinho)*

**DICA:** para variar cores, sabores, número de jujubas e colocar um prêmio em um dos saquinhos, faça trechos de código que usem **Math.random()**. Esta função retorna um number entre 0 e 1

Outra função, **Math.floor()**, ajudará a retirar a parte flutuante do número gerado. Uma combinação das duas gerará uma faixa de números desejada. De modo que, p.ex., para gerar números entre 0 e 9, você pode usar:

```
Math.floor(Math.random() * 10)
```

*Em resumo, você deve fazer um script que cria jujubas, cria saquinhos, coloca as jujubas nos saquinhos (e em um deles, um prêmio), cria uma carrocinha, coloca os saquinhos na carrocinha, e mostra um desses saquinhos sendo vendidos (seu conteúdo então sendo listado). No meio disso tudo, pode ser que o cliente seja premiado com um bilhetinho que estava dentro do saquinho que comprou.*

=====

**Entregue a solução em forma .txt e um código e um print da execução mostrando mensagens desse tipo**

