1.- Nos piden que implementemos el software para una máquina expendedora de golosinas.

Cada golosina tiene un nombre y un precio para ahorrar tiempo, os paso los datos

String[][] nombresGolosinas = {

            {"KitKat", "Chicles de fresa", "Lacasitos", "Palotes"},

            {"Kinder Bueno", "Bolsa variada Haribo", "Chetoos", "Twix"},

            {"Kinder Bueno", "M&M'S", "Papa Delta", "Chicles de menta"},

            {"Lacasitos", "Crunch", "Milkybar", "KitKat"}

 };

double[][] precio = {

  {1.1, 0.8, 1.5, 0.9},

  {1.8, 1, 1.2, 1},

  {1.8, 1.3, 1.2, 0.8},

  {1.5, 1.1, 1.1, 1.1}

};

También tendrán una cantidad inicial, que en principio será de 5.

Tendremos un pequeño menú con las siguientes opciones:

* **Pedir golosina**: pedirá la posición de la golosina que quiera. Esta máquina tiene golosinas en cada posición, identificados por su fila y columna, que será lo que introduzca el usuario al pedir una golosina, por ejemplo si el usuario teclea 20 significa que está pidiendo la golosina que está en la fila 2 columna 0. Cuando no haya más golosinas se le indicará al usuario. Solo puede pedir una golosina y supondremos que el usuario siempre tiene dinero al elegir. Recuerda de disminuir la cantidad la pedir.
* **Mostrar golosinas**: mostrara todas las golosinas disponibles. Mostrará el código que debe introducir el usuario, el nombre y el precio. La cantidad no se mostrará.
* **Rellenar golosinas**: esta es una función exclusiva de un técnico por lo que nos pedirá una contraseña, si el usuario escribe “MaquinaExpendedora2017” le pedirá la posición de la golosina y la cantidad.
* **Apagar maquina**: sale del programa, antes de salir mostrara las ventas totales durante la ejecución del programa.

NOTA : La aplicación estará en funcionamiento mientras existan gominolas en la máquina expendedora o el usuario apague la máquina (Opción 3 del menú):