# Análisis y Lógica del Problema

El problema es el siguiente: queremos que nuestro programa actúe como una máquina expendedora. Primero, la máquina te muestra las opciones principales (snacks, bebidas, dulces). Esto lo vamos a representar con la estructura switch. El switch es perfecto cuando tenemos una variable (la opción del menú principal) con varios valores posibles.

## Diagrama de Flujo

El siguiente diagrama representa el flujo lógico de la máquina expendedora, mostrando cómo la estructura switch lleva a submenús controlados con if-else anidados.

Inicio

|  
   
  
 |  
 v

Mostrar Menú Principal

Snacks

Switch

Precio

Precio

Validar

Precio

Validar

FIN

Validar

IF

Dulces

Bebidas