



## Prática 7 - Candy Calculator

Nessa atividade prática, deverás criar o método `candyCalculator`, seguindo as indicações expressas nos comentários do código.

```
import java.util.Scanner;

public class Main {

    int gumPrice = 3;
    int chocolateBarPrice = 5;

    /*
    O método candyCalculator deve receber um número de créditos e imprimir
    quantos chocolates e quantas chicletes conseguimos comprar com esse
    número de créditos bem como o troco a devolver, sabendo que o utilizador
    quer o maior número de chocolates possível.
    */

    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner();
        System.out.println("Quantos créditos tens?");
        int credits = scanner.nextInt();
        candyCalculator(credits);
    }
}
```

Input: 7

Output: 1 Chocolate(s) 2 Troco

Input: 8

Output: 1 Chocolate(s) 1 Gum

Input: 9

Output: 1 Chocolate(s) 1 Gum 1 Troco

Input: 10

Output: 2 Chocolate(s)