

## Drzewo decyzyjne – najlepsza tortilla

Założmy, że chcemy stworzyć prostą aplikację konsolową, która pomoże użytkownikowi podjąć decyzję dotyczącą wyboru składników tortilli na kolację. Wykorzystamy drzewo decyzyjne, które będzie zadawać użytkownikowi pytania dotyczące preferencji żywieniowych i na podstawie odpowiedzi podejmować decyzję.

Twoim zadaniem jest napisać aplikację konsolową, która implementuje to drzewo decyzyjne. Poniżej znajduje się przykładowe drzewo decyzyjne, które możesz wykorzystać:

1. Czy chcesz dodać mięso do tortilli?

- Tak

- Nie

1.1 Wołowina czy kurczak?

- Wołowina

- Kurczak

1.1.1 Czy chcesz dodać warzywa do tortilli?

- Tak

- Nie

1.1.1.1 Pomidor czy ogórek?

- Pomidor

- Ogórek

2. Zjedz suchą lub wybierz inne składniki

Dodatkowo wykorzystajmy funkcję matematyczną, np. mnożenie do wyświetlenia na końcu składników. Użyjmy do tego poniższej tabeli:

Odpowiedź	Liczba
Wołowina	10
Kurczak	8
Pomidor	5
Ogórek	3

Oznacza to, że np. jeżeli funkcja obliczy że wynik mnożenia równy jest 150, to powinniśmy otrzymać komunikat by do tortilli dodać wołowinę, pomidora i ogórka.