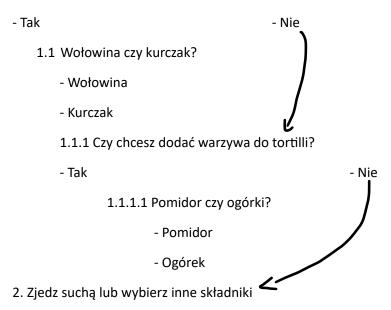
Drzewo decyzyjne – najlepsza tortilla

Załóżmy, 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?



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.