



자판기 알고리즘을 구현하는 문제입니다. 아래의 조건을 참고하여 **Dart** 언어를 사용하여 자판기를 시뮬레이션하는 코드를 작성해보세요.

물품 정보:

물품은 "초콜릿", "빼빼로", "환타", "사이다" 4가지가 있습니다.

각 물품의 가격은 각각 500원, 600원, 1000원, 1100원입니다.

물품 수량:

각 물품은 초기에 5개씩 재고가 있습니다.

자판기 기능:

물품명, 가격, 재고를 보여줍니다.

돈이 충분하면 해당 물품을 구매하고, 거스름돈을 출력합니다.

재고가 없거나, 돈이 부족하면 실패 메시지를 출력합니다.

구매 시 해당 물품의 재고를 감소시킵니다.

미션:

빼빼로 1개를 5000원 지폐를 이용해 구매하시오

출력예시:

===== 자판기 상태 =====

초콜릿 - 가격: 500원, 수량: 5개

빼빼로 - 가격: 600원, 수량: 5개

환타 - 가격: 1000원, 수량: 5개

사이다 - 가격: 1100원, 수량: 5개

=====

[빼빼로 구매 성공] 가격: 600원, 거스름돈: 4400원, 남은 수량: 4개

===== 자판기 상태 =====

초콜릿 - 가격: 500원, 수량: 5개

빼빼로 - 가격: 600원, 수량: 4개

환타 - 가격: 1000원, 수량: 5개

사이다 - 가격: 1100원, 수량: 5개

=====