

EJERCICIO MENÚ PRINCIPAL

En esta consigna se va a programar un menú principal de un juego promedio que se va a poder navegar libremente.

1. Mostrar en pantalla el siguiente menú principal:

```
--- MENU PRINCIPAL ---  
  
1. JUGAR  
2. OPCIONES  
3. AYUDA  
4. SALIR
```

Después de mostrarse el menú, el usuario deberá elegir una opción. De momento, no importa qué opción se haya elegido. Lo que importa en este punto es que al ingresar el número, el menú principal se vuelva a mostrar.

Se puede limpiar la pantalla antes de volver a mostrarlo, para que no quede escrito varias veces.

2. Ahora, cada opción, al ser elegida, va a realizar una tarea:

Al elegir JUGAR, se mostrará un mensaje indicando que se está cargando el juego y se va a finalizar el programa.

Con AYUDA, se va a mostrar la pantalla de ayuda del juego y se va a volver a mostrar el menú.

Eligiendo SALIR, lógicamente, se va a finalizar el programa, al igual que el punto 1.

La opción OPCIONES está especificada en el punto 3.

3. Al entrar a las opciones, se va a mostrar una nueva pantalla:

```
--- OPCIONES ---  
  
1. Elegir dificultad (Medio)  
2. Ver calidad de los gráficos (Media)  
3. Brillo (100%)  
4. Volumen de la música (100%)  
5. Volumen de SFX (100%)  
6. Volver al menú principal  
  
Opción ingresada: _
```

Los valores entre paréntesis son los valores actuales de cada configuración.

Cada opción deberá permitirle al usuario modificar su ajuste específico (la opción 1 permitirá cambiar la dificultad, la opción 2, la calidad de los gráficos, etcétera).

4. Asegurarse de que el programa esté a prueba de errores (por ejemplo, que al configurar el brillo no se pueda ingresar un número mayor a 100 o menor a 0).