

EJERCICIOS (CONDICIONALES)

1. Pedirle al usuario que ingrese un año. Indicar si el año es (o no) bisiesto.

2. Empezar el programa mostrando el siguiente texto:

```
1. JUGAR  
2. OPCIONES  
3. SALIR
```

El usuario va a ingresar el número correspondiente a la opción deseada. Dependiendo de la opción que haya elegido, se va a mostrar un mensaje distinto. Si el usuario ingresa una opción no válida, indicarlo también.

3. Comenzar el programa preguntando si se desea salir del juego. El usuario deberá responder con y/n. Mostrar un mensaje acorde a la opción que se haya elegido. Si se ingresó cualquier otra letra, indicar que la opción no fue válida:

```
¿Desea salir del juego? Responda con y/n: x  
Opción no válida.
```

4. Para este ejercicio, simplemente el usuario deberá ingresar un número. Se pensarán dos rangos. El primer rango va a establecerse entre los números 5 y 20, y el segundo rango, entre los números 25 y 40.

Seguido del ingreso del número, la consola mostrará un mensaje diciendo dentro de qué rango se encuentra el número ingresado.

Si no se encuentra dentro de ninguno, también se mostrará un mensaje indicándolo:

```
Ingrese un número (debe estar entre 5 y 20 o entre 25 y 40): 10
El número se encuentra entre 5 y 20.

Ingrese un número (debe estar entre 5 y 20 o entre 25 y 40): 35
El número se encuentra entre 25 y 40.

Ingrese un número (debe estar entre 5 y 20 o entre 25 y 40): 23
El número no se encuentra dentro de ningún límite.
```