

EJERCICIOS (SWITCH)

1. Mostrar un menú principal con las siguientes opciones:

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

Mostrar un mensaje que responda a la opción elegida, incluyendo el caso de haberse elegido una opción no válida.

2. Mostrar la pregunta de si se desea salir del juego, la cual se va a responder con una letra ("y" o "n"). Mostrar la oración que corresponda a la opción elegida.

Recordar que el programa distingue entre mayúsculas y minúsculas.

3. Simulando el input para un menú principal, pedir el ingreso de un número entre 1 y 6. Indicar en pantalla si la opción ingresada es válida o no. Ante el ingreso del número 50 (simulando ser una opción secreta), mostrar un mensaje distinto.