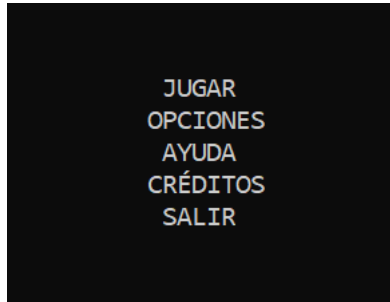
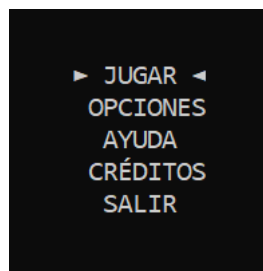


EJERCICIO (REACCIONANDO CON GETKEY)

1. Mostrar en pantalla un menú donde se puedan leer 5 opciones diferentes:



2. El usuario podrá navegar a través de las opciones con las flechas del teclado. La opción seleccionada se puede marcar con unas flechitas (→ JUGAR ← ► JUGAR ◄), o también, posicionando el cursor al final de la opción:



3. Se podrán acceder a las opciones presionando la tecla "Enter", pero no van a haber cambios de pantalla... solamente se deberá mostrar un mensaje diferente acorde a la opción elegida (si se eligió la opción "JUGAR", el mensaje mostrado podría ser "Este es un programa de prueba", y al elegirse la opción "OPCIONES", entonces podría decir "Acá se mostrarían las opciones del juego").

El loop del menú se va a terminar cuando el usuario acceda a la opción

"SALIR".