

## Ejercicio Extra

Escribe un programa que muestre cuatro opciones por pantalla. Solo debe de aceptar una de esas cuatro opciones; si el usuario introduce otra cosa, seguirá preguntando por una de las cuatro opciones. Una vez ejecutado la opción correspondiente, debe seguir ofreciendo las opciones al usuario hasta que el usuario decida salir el programa.

Las opciones:

- La primera opción debe preguntar por un número y comprobar si es un numero impar o está entre 10 y 100.
- La segunda opción debe pedir un carácter y comprobar si es una letra mayúscula.
- La tercera opción debe simular el lanzamiento aleatorio de una moneda. Para ello debe de usar el `Math.random()`. El resultado debe mostrarse como "Cara" o "Cruz".
- La cuarta opción debe de salir del programa.

Se debe de usar:

- Algunas estructura condicional `if` / `if-else` / `if-else if - else ...`
- Algunas estructura condicional `switch`.
- Algún bucle. Si se usa más de uno, han de usar de diferente tipo.
- El operador condicional ternario.