

Problema

Utilizar excepciones para manejar los casos de configuración errónea del juego, y de entrada inválida para juegos manuales.

Especificación técnica

1. Crea una excepción denominada `InvalidConfigurationException` que sea arrojada al tratar de inicializar el juego con parámetros no válidos. Por ejemplo, si se trata de configurar un juego con un tablero de -30 casillas, o de 1 casilla.
 - 1.1. El mensaje de la excepción debe incluir el siguiente mensaje, donde *\$param_name* indica el nombre del parámetro y *\$param_value* indica el valor introducido.
`Invalid $param_name value $param_value`
 - 1.2. Por ejemplo:
`Invalid tiles value -30`
 - 1.3. Esta excepción debe terminar la ejecución del juego inmediatamente, y el método `main` debe regresar 1 como resultado.
2. Crear una excepción denominada `InvalidOptionException` que sea arrojada si entre algún turno de un juego manual el usuario presiona alguna tecla que no sea "C" para continuar o "E" para finalizar el juego, tal y como está especificado en la tarea 1.
 - 2.1. Si esto sucede, la excepción deberá incluir el mismo mensaje de la tarea 1:
`Invalid option, please press C to continue next turn or E to end the game`
 - 2.2. Si esta excepción ocurre, se le debe permitir al usuario volver a intentar una opción válida durante 5 veces en total, después de ello el juego se debe dar por terminado imprimiendo el mensaje `Invalid menu choice exceeded` en una línea posterior al mensaje usual de `-- GAME OVER`
`--`

Entradas y salidas

Las entradas y salidas deben lucir exactamente iguales a las de las tareas 1, 2 y 3. Las únicas modificaciones deben verse reflejadas en tu diseño y tu código.

Entregables

Deberás entregar un archivo zip que contenga un **README.txt** en el que describas las instrucciones para compilar y ejecutar tu programa, así como una breve discusión sobre cómo manejaste las excepciones implementadas. Entrega tu diagrama de clases actualizado, y todo el código fuente de tu programa. Tu archivo zip debe tener la siguiente estructura y nomenclatura, en donde A00000000 representa tu matrícula:

```
TC1030 - T4 - A00000000.zip
-- README.txt
-- class_diagram.png
-- src
---- snakes.cpp
---- dice.cpp
---- otros.cpp
---- ...
```