

## Ejercicio Datos complejos - Excepciones

Un aventurero quiere organizar su mochila con objetos mágicos. Tu tarea será ayudarlo a programar su mochila en Python.

### Parte 1 – Crear la mochila


1. El programa debe pedir al usuario cuántos espacios tendrá la mochila (usar una **lista** de ese tamaño).
  - Si el usuario ingresa un valor inválido (texto o número negativo/cero), el programa debe mostrar un mensaje de error y volver a pedir el dato.

### Parte 2 – Menú principal

El programa debe mostrar un menú con opciones:


1. **Guardar objeto** → El usuario ingresa la posición en la mochila y el nombre del objeto mágico.
  - Si intenta guardar en una posición que no existe, debe manejarse con `IndexError`.
  - Si no escribe nada (cadena vacía), debe mostrar un mensaje de error.
  - Si ingresa texto donde debía ingresar un número, manejar con `ValueError`.
2. **Ver mochila** → Muestra el contenido de cada espacio de la mochila (si está vacío, mostrar "--- vacío ---").
3. **Salir** → Termina el programa mostrando un mensaje de despedida.


### Ejemplo de ejecución

 Ingresar cuántos espacios tendrá la mochila: 4

--- Menú de la Mochila ---


1. Guardar objeto
2. Ver mochila
3. Salir


 Elige una opción: 1

 Ingresar la posición (0-3): 0

 Ingresar el objeto mágico: espada

 espada guardado en el espacio 0

 Elige una opción: 2

 Contenido de la mochila:

Espacio 0: espada

Espacio 1: --- vacío ---

Espacio 2: --- vacío ---

Espacio 3: --- vacío ---

### Desafío Extra (opcional)

Agrega una nueva opción al menú:

**4. Eliminar objeto** → El usuario elige una posición y el objeto de ese espacio se elimina (queda vacío otra vez).

- Si la posición no existe → `IndexError`.
- Si el espacio ya estaba vacío, mostrar un mensaje que lo indique.