

## Desafío - Figuras Strings

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el .zip en el LMS.
- Puntaje total: **10 puntos**
- Desarrollo desafío:
  - El desafío se debe desarrollar de manera Individual

El objetivo de este desafío es evaluar la correcta implementación de ciclos, condicionales y validación de datos de entrada en Ruby.

Recuerda indentar tu código y si es necesario, consultar la documentación oficial de Ruby.

### Descripción

Crear un programa que nos permita imprimir figuras basadas en inputs del usuario.

- Primero debes realizar y validar un diagrama de flujo que cumpla con los requerimientos.
- Luego debes programar la solución utilizando Ruby 2.5 y tu editor de texto favorito.

### Requerimientos

- Se debe imprimir en pantalla un menú. La estructura es la siguiente:  
Seleccione una figura:
  1. Cuadrado
  2. Triángulo
  3. Pirámide
  4. Salir
- El programa debe solicitar el ingreso de una opción.
- Si se ingresa una opción no válida, se debe mostrar en pantalla que la opción no es válida y volver a solicitar -al jugador número uno- el ingreso de una opción.
- Al ingresar una opción válida, distinta a la opción Salir (4), se debe preguntar por el ingreso de un número:  
Ingrese un número:

- Si seleccionó cuadrado y, por ejemplo, se ingresó el número 3. Se debe imprimir lo siguiente:

```
***  
***  
***
```

Donde el número ingresado corresponde a la cantidad de caracteres por lado.

- Si se seleccionó triángulo y, por ejemplo, se ingresó el número 4. Se debe imprimir lo siguiente:

```
*  
**  
***  
****
```

Donde el número ingresado corresponde a la cantidad de caracteres de la base.

- Si se seleccionó pirámide y, por ejemplo, se ingresó el número 5. Se debe imprimir lo siguiente:

```
*  
**  
***  
****  
*****  
*****  
****  
***  
**  
*
```

Donde el número ingresado corresponde a la cadena más larga (la del medio) de la pirámide.

- Se debe validar que el número ingresado debe ser mayor a 1.
- Luego de imprimir la figura correspondiente el programa debe terminar.

## Criterio de evaluación

1. Impresión del menú principal (1 Punto)
2. Solicitud de ingreso de número (1 Punto)

3. Validación opciones menú principal (**2 Puntos**)
4. Validación ingreso número (**2 Puntos**)
5. Lógica de impresión (**2 Puntos**)
6. Impresión correcta de figura correspondiente (**2 Puntos**)