

<https://github.com/codingIA-a/anglo-american-septiembre/tree/main>

Paso 1: Crear la función para multiplicar

1. Después de las funciones **sumar** y **restar**, escribe una nueva función llamada **multiplicar**.
2. Esta función debe recibir dos números como parámetros, por ejemplo **n1** y **n2**.
3. Dentro de la función, calcula el producto de esos dos números.
4. Muestra en pantalla un mensaje con el resultado, algo como *"El resultado de la multiplicación es X"*.
5. Devuelve el resultado para mantener la estructura coherente con las otras funciones.

Paso 2: Crear la función para dividir

1. Crea una función llamada **dividir**.
2. También debe recibir dos números (**n1** y **n2**).
3. Antes de dividir, verifica que el segundo número **no sea cero**, para evitar errores.
 - Si **n2** es cero, muestra un mensaje como *"No se puede dividir entre cero"* y no intentes hacer la división.
4. Si es distinto de cero, realiza la división y muestra el resultado con un mensaje similar a *"El resultado de la división es X"*.
5. Devuelve el resultado si la operación se realizó correctamente.

Paso 3: Actualizar el menú

1. En la función **mostrar_menu**, agrega dos nuevas opciones:
 - Una para **Multiplicar** (por ejemplo, opción 3).
 - Otra para **Dividir** (por ejemplo, opción 4).
2. Cambia el número de la opción **"Salir"** para que sea el siguiente (por ejemplo, opción 5).

Paso 4: Integrar las funciones en `main()`

1. Dentro del ciclo principal, amplía la condición que actualmente controla las opciones.
2. Si el usuario elige **Multiplicar**, pide los dos números igual que con las otras operaciones y llama a la función `multiplicar(n1, n2)`.
3. Si el usuario elige **Dividir**, haz lo mismo pero con la función `dividir(n1, n2)`.
4. Luego de mostrar el resultado, usa `time.sleep(3)` igual que en los demás casos.
5. Si el usuario elige la opción para salir, muestra el mensaje y termina el programa.

Paso 5: Prueba tu programa

1. Ejecuta el código y prueba las cuatro operaciones.
2. Asegúrate de que al dividir entre cero, el programa no se caiga y muestre el mensaje adecuado.
3. Comprueba que las opciones del menú se correspondan con la acción correcta.