



# Desafío avanzado - Figuras Strings

---

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, aplicar las buenas prácticas aprendidas en los videos 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)
2. Solicitud de ingreso de número (1)
3. Validación opciones menú principal (2)
4. Validación ingreso número (2)
5. Lógica de impresión (2)
6. Impresión correcta de figura correspondiente (2)