



Objetivo del Ejercicio: Crear diferentes funciones, realizar llamadas a las funciones, pasar datos por parámetros, etc. No utilizar variables globales.

Construir un programa que permita jugar a un determinado juego X. Para ello, el programa mostrará un menú inicial que inicie el juego, de la bienvenida y muestre las cuatro opciones:

```
BIENVENIDO AL JUEGO X

Opciones:

1.- Configuración

2.- Jugar

3.- Mostrar estadísticas

4.- Abandonar el juego.

Introduzca una opción: _
```

- a) Opción 1: pedirá datos identificativos del jugador (nombre, edad, etc).
- b) Opción 2: jugará al juego. Como se está simulando el juego para el ejercicio de funciones, se le pedirá 3 puntuaciones al jugador. Para ello se mostrará un mensaje que diga: si por ejemplo se llama. pedirá 3 puntuaciones que tendrá que pasar a la opción 3
- c) Opción 3: realizar el cálculo de la mayor puntuación
- d) Opción 4: Abandonar el Juego. El programa terminará cuando el usuario elija esta opción.

NOTA: Considerar que se tendrán los datos para pasar siempre que se requiera