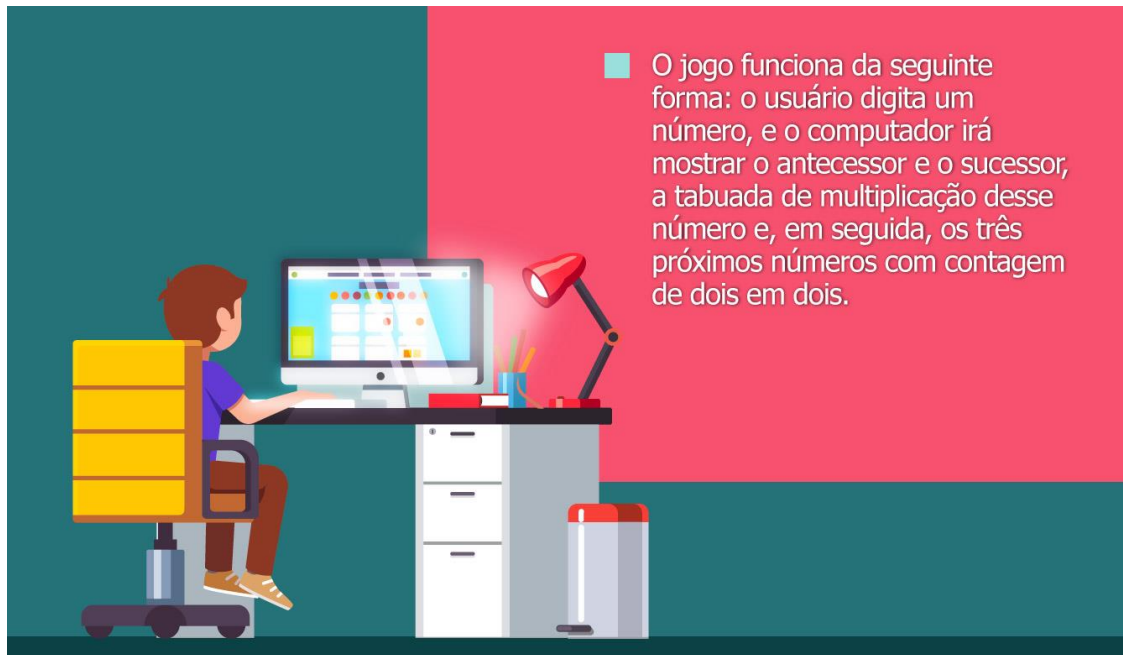


Desafio

Você foi contratado por uma empresa de jogos. Sua primeira atividade é desenvolver um jogo educativo que será utilizado no ensino de matemática.



Você deverá entregar esse projeto em partes. Nessa primeira etapa, você irá implementar somente o seguinte:

- Pedir ao usuário um número.
- Calcular o antecessor e sucessor desse número.
- Mostrar a tabuada de multiplicação desse número.
- Apresentar os próximos três números com contagem de dois em dois.

Esse jogo será modificado futuramente, pois se deseja adicionar algumas funcionalidades, como escolha do tipo de tabuada e tamanho do "passo" da contagem. Portanto, organize seu código de forma que outro programador possa entendê-lo.