

ACTIVIDAD 5 SEMANA 5

- Definir el rango esperado, 1 a 100
- Recibir la entrada del usuario (dentro del rango)
- Verificar si los dígitos están dentro del rango, si se encuentra dentro del rango que has definido. Si está fuera de ese rango, muestra un mensaje de error y vuelve al paso 2 para solicitar un nuevo número.
- Aplicar las reglas del juego
Si el número es divisible por 3, muestra "Fizz".
Si el número es divisible por 5, muestra "Buzz".
Si el número es divisible por ambos 3 y 5, muestra "FizzBuzz".
Si ninguna de las reglas anteriores se cumple, muestra el número tal como es.
- Mostrar el resultado