

3. Se desea desarrollar un algoritmo que permita mostrar la tabla de multiplicar de un número ingresado por el usuario, solo en el caso que el valor del número esté entre 2 y 6.

1. Inicio

2. Preguntar al usuario un número del 2 al 6.

3. Si el número no es del 2 al 6, volver al paso 2.

4. Si el número es del 2 al 6, multiplicar de 1-12 al número dado.

5. Mostrar los resultados en forma de tabla.

6. Fin