

Algoritmo - 3

Generar un algoritmo que permite ingresar 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. Se muestra en pantalla un mensaje que pida al usuario ingresar un número entre dos y seis.
3. Se pide ingresar un número.
4. Se verifica que el número ingresado esté entre dos y seis.
5. En caso de que el número ingresado no esté entre dos y seis, muestra un mensaje que indique que el valor es incorrecto.
6. En caso de que el número ingresado esté entre dos y seis, calcular el valor ingresado por 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
7. Mostrar en pantalla la tabla de multiplicar del número ingresado.
8. Fin