

Algoritmo 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 este entre 2 y 6.

1. Inicio
2. Ingresar un número del 2 al 6
3. Verificar que el número ingresado sea del 2 al 6
4. Presentar en pantalla la tabla de multiplicar del número ingresado
5. Caso contrario mostrar error
6. Fin

Algoritmo 7: Generar un algoritmo que permita calcular y mostrar el valor o cancela de una planilla de luz. Se debe ingresar