

Algoritmo 3

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

1. Inicio

2. Pedir al usuario un número o tabla entre 2 y 6.

3. Verificar que el número seleccionado esté entre 2 y 6.

4. Mostrar en pantalla la tabla seleccionada.

5. En el caso de que el número seleccionado no se encuentre en el rango, mostrar el error "Número inválido, seleccione otro entre 2 y 6".

6. Fin

Algoritmo 4