

- 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 esté entre 2 y 6.

1. Inicio

1. Se pide al usuario que ingrese un número del 2 al 6
3. Si el usuario ingresa un número que no esté entre el 2 y el 6, que lo regrese al paso 2.
4. Se realiza la operación de multiplicación del 1 al 2, del número 2 hasta el 6.
5. Se muestra el resultado en pantalla en forma de tabla.
6. Fin