

### • 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

2. Ingresar el número.

3. Verificar si el número ingresado se encuentra entre 2 y 6.

4. Si el número está entre 2 y 6 pedimos que ingrese el número límite hasta donde se ejecute la tabla.

5. Presentar la tabla de multiplicar en pantalla.

6. Si el número no está entre 2 y 6 ejecutamos el proceso de finalizar y Presentar un mensaje de error.

7. Finalizar.

