

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 valor del número a multiplicar.

3. Verificar que el número ingresado se encuentre entre 2 y 6

4. Si el número está entre 2 y 6, pedir por teclado el número límite de la tabla de multiplicar.

5. Presentar la tabla de multiplicar en pantalla.

6. Si el número no está entre 2 y 6, presentar mensaje de error

7. Fin.

