

• 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. Se pide el número que vaya a ingresar el usuario para la tabla de multiplicar.
3. Se condiciona que el número ingresado sea mayor o igual a 2.
4. Se condiciona que el número ingresado sea menor o igual a 6.
5. Se calcula la tabla del número ingresado por el usuario.
6. Se guarda el resultado y se muestra en pantalla.
7. Fin