

# 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. Pedir al usuario que ingrese un número del 2 al 6.
3. Verificar que el número ingresado sea del 2 al 6.
4. Presentar en pantalla la tabla de multiplicar del valor ingresado.
5. Caso contrario se mostrará error.
6. Fin