

### 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 de número a multiplicar

3- Verificar que el número ingresado se encuentra entre 2 y 6

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

- 5 - Presentar la tabla de multiplicar en pantalla.
- 6 - Si el número no se encuentra entre 2 y 6, presentar mensaje de error.
- 7 - Fin

#### Algoritmo 4.

Generar un algoritmo que permita calcular