

### • 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 este entre 2 y 6.

#### A Algoritmo:

1. Inicio

2. Se pide ingresar un número entre 2 y 6 al usuario.

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

4. Presentar la tabla de multiplicar en pantalla
5. Caso contrario si el número ingresado no se encuentra dentro de el rango 2 y 6, presentar en pantalla "número inválido".
6. Fin.