

Actividad 5 - semana 3

Escriba un algoritmo para el juego FizzBuzz que analice los números ingresados y devuelva una respuesta correcta. Si el número no está en el rango esperado, el algoritmo debe devolver un mensaje de error. Al finalizar súbalo en este espacio.

Para los números del 1 to 100:

start loop

 If (el número es múltiplo entre 3 y 5) then:

 Print ("fizzbuzz")

 If (el número es múltiplo de 3) then:

 Print ("fizz")

 If (el número es múltiplo de 5) then:

 Print ("buzz")

loop again if el número es ≤ 100

"cuesta, pero se puede" 😊