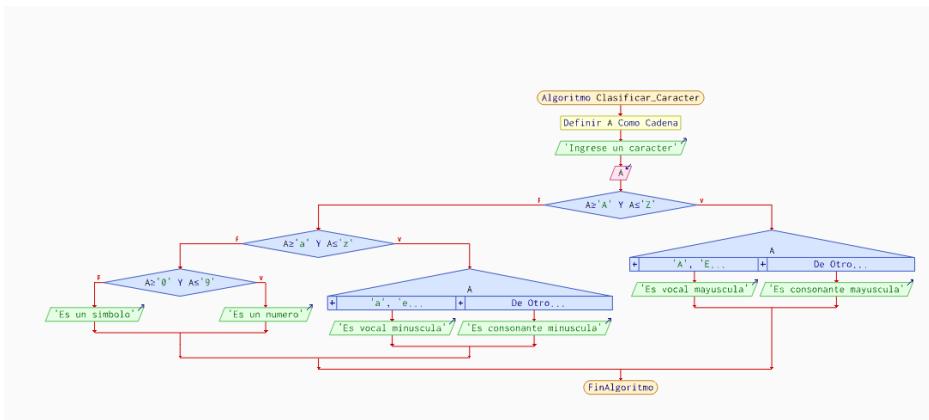


Implemente un algoritmo usando SWITCH que permita ingresar un carácter y determinar si es una vocal, consonante, número o símbolo. Asegúrese de incluir mensajes para cada caso y de validar correctamente los rangos de caracteres

```

1  Algoritmo Clasificar_Caracter_Simple
2    Definir A Como Caracter
3
4    Escribir "Ingrese un caracter"
5    Leer A
6
7    Segun A Hacer
8      // Vocal MAYUSCULA
9      "A","E","I","O","U":
10     Escribir "Es una VOCAL MAYUSCULA"
11
12     // Vocal MINUSCULA
13     "a","e","i","o","u":
14     Escribir "Es una VOCAL MINUSCULA"
15
16    De Otro Modo:
17      // Numero
18      Si A ≥ "0" Y A ≤ "9" Entonces
19        Escribir "Es un NUMERO"
20      SiNo
21        // Consonante
22        Si (A ≥ "A" Y A ≤ "Z") O (A ≥ "a" Y A ≤ "z") Entonces
23          Escribir "Es una CONSONANTE"
24        SiNo
25          Escribir "No es una letra ni un numero"
26        FinSi
27      FinSi
28    FinSegun
29  FinAlgoritmo

```



```
sincrono100.h
Int Main()
{
    Carácter de personaje;
    printf("Ingrese un carácter: ");
    scanf("%c", &carácter);
    switch (personaje)
    {
        Caso 'A';
        Caso 'E';
        Caso 'I';
        Caso 'O';
        Caso 'U';
        printf("El carácter '%c' es una VOCAL MINUSCULA.\n", personaje);
        Pausa;

        Caso 'A';
        caso 'E';
        caso 'I';
        caso 'O';
        caso 'U';
        printf("El carácter '%c' es una VOCAL MAYUSCULA.\n", personaje);
        Pausa;

        Caso '0';
        Caso '1';
        Caso '2';
        Caso '3';
        Caso '4';
        Caso '5';
        Caso '6';
        Caso '7';
        Caso '8';
        Caso '9';
        printf("El carácter '%c' es un NUMERO.\n", personaje);
        Pausa;

        Por defecto:
            si (carácter >= 'a' & carácter <= 'z')
            {
                printf("El carácter '%c' es una CONSONANTE MINUSCULA.\n", personaje);
            }
            de lo contrario si (carácter >= 'A' & carácter <= 'Z')
            {
                printf("El carácter '%c' es una CONSONANTE MAYUSCULA.\n", personaje);
            }
            si no,
            {
                printf("El carácter '%c' es un SIMBOLO.\n", personaje);
            }
            Pausa;
    }

    retorno 0;
}
```

Link: <https://onlinegdb.com/6l0iis7-p>