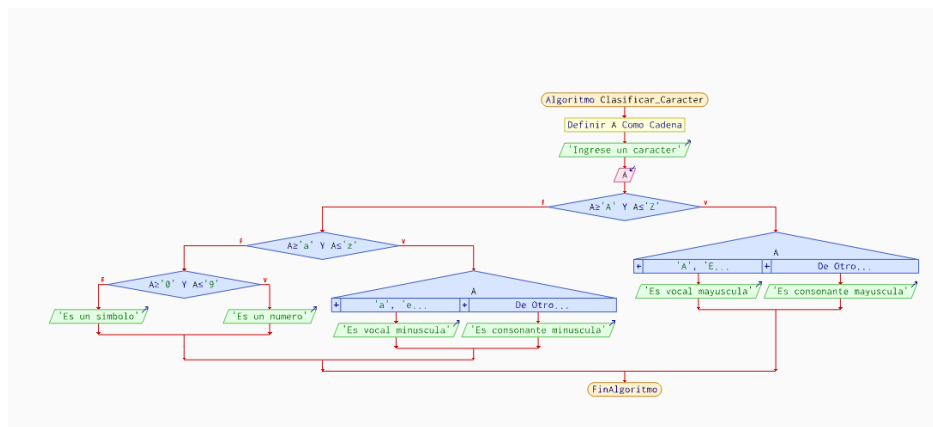


Implemente un algoritmo usando SWITCH que permita ingresar un carácter y determinar si es una vocal, consonante, número o símbolo. Asegúrese de incluir mensajes para cada caso y de validar correctamente los rangos de caracteres

```

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
    
```





```
#include <stdio.h>

int main()
{
    carácter de personaje;

    printf("Ingrese un caracter: ");
    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/6IOiis7-p>