

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.

```
Read i in range (1,100);
```

```
if (i % 3 = 0);
```

```
    print ("Fizz");
```

```
if (i % 5 = 0);
```

```
    print ("Buzz");
```

```
if (i % 3 = 0) and (i % 5 = 0);
```

```
    print ("FizzBuzz");
```

```
else print ("Error");
```