

Input

Aufgabe 1

- Erstelle ein Programm `calculator.py`
- Dieses Programm soll einen Taschenrechner implementieren, welcher die Grundrechnungsarten beherrscht
- Der User soll per Menü die gewünschte Operation auswählen können
- Die Parameter sollen einzeln Eingegeben werden können
- Der User soll wiederholt Rechenoperationen ausführen können dh. der User bestimmt wann das Programm abgebrochen werden soll
- Überlege: Welche Funktionen sind hier sinnvoll?
- Achte auf falsche Usereingaben und benachrichtige ihn bei falscher Eingabe über seinen Fehler

Beispielmenü: Calculator:

```
1: Addition
2: Subtraction
others...
0: Exit
Choice: 1
Input Summand:
Input Summand:
```

Aufgabe 2

High-Low Game

- Erstelle ein Programm `game.py`
- in diesem Spiel soll das Programm eine Zufallszahl generieren, welche vom User erraten werden soll.
- Der user soll benachrichtigt werden, ob seine Eingabe zu klein oder zu groß war
- Um Zufallszahlen zu generieren. Importiere das Modul `random` mit dem Befehl `import random`. Dieser Befehl sollte in der ersten Zeile des Programms stehen.
- mit `x = random.randrange(0, 100)` wird `x` eine Zufallszahl von 0 - 99 zugewiesen