**Aufgabe1**

Erstellen Sie einen einfachen Taschenrechner.

Der User soll nacheinander zwei Zahlen und auch

ein Zeichen für die Rechenart eingeben können (+ - \* / ) können.

Anschließend wird die Berechnung durchgeführt und das Ergebnis ausgegeben.

Nach Ausgabe des Ergebnis fragen Sie den User ob er eine weitere Berechnung durchführen möchte oder ob er das Programm verlassen will.

**Aufgabe2**

//Erstellen Sie einen Algorithmus der das Spiel FizzBuzz bis zur 100 durchführt.

//Regeln siehe <https://de.wikipedia.org/wiki/Fizz_buzz.>

//Modulo gibt uns den Rest einer Division als Ganzzahl zurück. Das Zeichen für den Operanten ist %

//Beispiel: 4 % 2 = 0