

# Uppgifter lektion 4

---

## 1. Multiplikationstabellen

Skapa ett program som genererar och skriver ut en multiplikationstabell för ett tal som användaren matar in.

Krav:

- En funktion för att skapa en multiplikationstabell.
  - Programmet ska fråga användaren vilket tal som ska multipliceras och till vilket maxvärde.
  - En funktion för att kontrollera om den inmatade strängen bara innehåller siffror. Använd funktionen `isdigit()`
  - Skriv ut tabellen
- 

## 2. Miniräknare

Skapa en enkel miniräknare som kan utföra addition, subtraktion, multiplikation och division.

Krav:

- Funktioner för varje matematiskt operation.
  - Programmet ska ta in två tal från användaren och en operation som input.
  - Hantera felaktig inmatning och division med 0.
- 

## 3. Shoppinglista

Skapa ett program som hanterar en inköpslista. Programmet ska kunna:

- Lägga till, ta bort och visa alla varor till inköpslistan.
- Spara inköpslistan till en textfil (användaren får välja filnamn).

Krav:

- Programmet ska ha en meny där användaren kan välja att lägga till varor, visa listan, ta bort varor, spara listan eller avsluta programmet.
- Använd funktioner för att strukturera koden och hantera varje menyval.