EJERCICIO CALCULADORA

1. Crear una clase Calculadora, la cual va a tener los siguientes datos:

```
static int cuentasHechasComun;
static int cuentasHechasCientifica;

static TipoDeCalculadora tipoDeCalculadora;

Oreferencias
public static float Sumar(float numero1, float numero2)...

Oreferencias
public static float Restar(float numero1, float numero2)...

Oreferencias
public static float Multiplicar(float numero1, float numero2)...

Oreferencias
public static float Dividir(float numero1, float numero2)...

Oreferencias
public static float ObtenerPotencia(float numeroAElevar, float aCuantoElevar)...

Oreferencias
public static float ObtenerPaiz(float numeroAEstablecerRaiz)...
```

"TipoDeCalculadora" es un enum que va a tener como opciones "Comun" y "Cientifica".

- **2.** Declarar los "getters" y "setters" que se crean necesarios. Este punto puede retomarse en cualquier momento del ejercicio, ya que nos podemos dar cuenta de esto a medida que lo vayamos desarrollando.
 - **3.** El programa deberá mostrar un menú como el siguiente:

--- CALCULADORA --Tipo: Común.

Elija una opción:

1. REALIZAR UNA OPERACIÓN
2. CAMBIAR EL TIPO DE CALCULADORA
3. APAGAR

(El tipo de calculadora se va a basar en el valor del enumerador de la clase).

Si el usuario elige la opción 1:

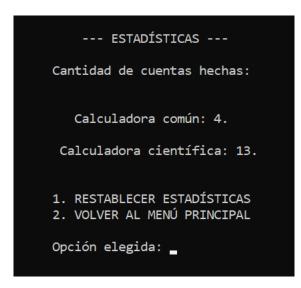
Si el tipo de calculadora es común, se mostrarán las opciones de suma, resta, multiplicación y división.

Si el tipo es científica, entonces se mostrarán las opciones de potencia y raíz.

Si el usuario elige la opción 2, se cambiará el tipo de calculadora.

Al elegir la tercera opción, se va a finalizar el programa.

4. Ahora, se va a agregar una opción más al menú principal, la cual va a ser "ESTADÍSTICAS". Esta opción va a mostrar una pantalla con la cantidad de cuentas que se realizaron:



Las únicas opciones nos van a permitir borrar las estadísticas (restaurándolas a 0) y volver al menú principal.

5. Para hacer la raíz: Existe una forma de poder decidir si hacer una raíz cuadrada, cúbica, cuarta, o la que se decida. Aplicar esto en el programa.

Podemos confirmar su correcto funcionamiento en la calculadora de raíces.

Link de la calculadora de raíces: https://elsenaju.eu/Calculator/es/Radicaci%C3%B3n.html

El desafío es investigar cómo establecer una raíz elegida por nosotros (cúbica, cuarta, quinta, etc). Aún así, a continuación, se comparte el link con la solución en código:

https://algoritmosurgentes.com/algoritmo-en-lenguaje-c-sharp/raiz-cubica