國立虎尾科技大學

計算機程式 ag2 期末報告

PyQt5 事件導向計算器

PyQt5Event-DrivenCalculatorProject

學生：

設計一甲 40623104 曾昱瑄

設計一甲 40623105 陳微云

設計一甲 40623113 吳承哲

設計一甲 40623114 吳信億

設計一甲 40623115 吳隆廷

指導教授：嚴家銘

摘要

機械設計一甲-計算機程式第二組的期末簡報，透過Github網站協同，分工合作完成計算機介面與程式。

* 各學員根據抽籤結果決定處理之按鈕
* 編譯各種按鍵之處理方式
* 期末計算機程式之心得感想

本簡報重點在於練習計算機的邏輯與PyQt5程式的運用以及分工合作之重要性。

ag8計算機程式分配：

40623105 加減運算

40623104 記憶按鍵與其他按鍵

40623113 上一步、清除與等號按鍵

40623114 小數點與變號按鍵

40623115 乘除運算

|  |  |
| --- | --- |
| 摘要 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.1 |
| 目錄 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.2 |
| 1. 數字按鍵處理 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.3 |
| 1-1 數字按鍵程式 |  |
| 1. 加減運算按鍵處理 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.4 |
| 2-1 加減運算程式 |  |
| 1. 乘除運算按鍵處理 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.5 |
| 3-1 乘除運算程式 |  |
| 1. 小數點與變號按鍵處理 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.6 |
| 4-1小數點按鍵程式 |  |
| 4-2變號按鍵程式 |  |
| 1. 上一步、清除與等號按鍵處理 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.7 |
| 5-1上一步按鍵程式 |  |
| 5-2清除按鍵程式 |  |
| 5-3全部清除按鍵程式 |  |
| 5-4等號按鍵程式 |  |
| 1. 記憶按鍵與其他按鍵處理. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.8 |
| 6-1 記憶體按鍵程式 |  |
| 6-2 其他按鍵程式 |  |
| 1. 期末計算機心得與結論. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | P.9 |

目錄

1. 數字按鍵處理By 全組學員

1-1數字按鍵程式

* 點按數字按鍵, 將會送出該按鍵的訊號
* 儲存按鍵發出的訊號後，判斷視窗上是否有計算中的數字
* 如果無計算中的數字且訊號數字為字串0 則不動作
* 如果無計算中的數字且訊號數字不為字串0則顯示並堆疊顯示所按下之數字

程式如下：

number = [self.one, self.two, self.three, self.four, self.five, self.six, self.seven, self.eight, self.nine, self.zero]

for i in number:

i.clicked.connect(self.digitClicked)

def digitClicked(self):

        clickedButton = self.sender()

        digitValue = int(clickedButton.text())

        if self.display.text() == '0' and digitValue == 0.0:

            return

        if self.waitingForOperand:

            self.display.clear()

            self.waitingForOperand = False

        self.display.setText(self.display.text() + str(digitValue))

貳、 加減運算按鍵處理By40623105

●使用者按下加或減運算子按鍵時, 程式設定以 additiveOperatorClicked() 處理

進入 additiveOperatorClicked() 後, 必須先查是否有尚未運算的乘或除運算子, 因為必須先乘除後才能加減

●先處理乘與除運算後, 再處理加或減運算後, 將 sumSoFar 顯示在 display 後, 必須重置 sumSoFar 為 0, 表示運算告一段落

self.plus.clicked.connect(self.additiveOperatorClicked)

self.minus.clicked.connect(self.additiveOperatorClicked)

'''加或減按下後進行的處理方法'''

clickedButton = self.sender()

clickedOperator = clickedButton.text()

operand = float(self.display.text())

if self.pendingMultiplicativeOperator:

if not self.calculate(operand, self.pendingMultiplicativeOperator):

self.abortOperation()

return

self.display.setText(str(self.factorSoFar))

operand = self.factorSoFar

self.factorSoFar = 0.0

self.pendingMultiplicativeOperator = ''

if self.pendingAdditiveOperator:

if not self.calculate(operand, self.pendingAdditiveOperator):

self.abortOperation()

return

self.display.setText(str(self.sumSoFar))

else:

self.sumSoFar = operand

self.pendingAdditiveOperator = clickedOperator

self.wait = True

def multiplicativeOperatorClicked(self):

# 若有等待加或減的運算子, 執行運算

if self.pendingAdditiveOperator:

if not self.calculate(operand, self.pendingAdditiveOperator):

self.abortOperation()

return

self.pendingAdditiveOperator = ''

else:

self.sumSoFar = operand

self.display.setText(str(self.temp + self.sumSoFar))

self.sumSoFar = 0.0

self.waitingForOperand = True

def calculate(self, rightOperand, pendingOperator):

if pendingOperator == "+":

self.sumSoFar += rightOperand

elif pendingOperator == "-":

self.sumSoFar -= rightOperand

elif pendingOperator == "\*":

self.factorSoFar \*= rightOperand

elif pendingOperator == "/":

if rightOperand == 0.0:

return False

self.factorSoFar /= rightOperand

return True

def clearAll(self):

參、 乘除運算按鍵處理By40623115

3-1乘除運算程式

* 按下乘或除運算子按鍵時, 程式設定以 multiplicativeOperatorClicked() 處理
* 進入 multiplicativeOperatorClicked() 後, 無需檢查是否有尚未運算的加或減運算子, 因為乘除運算有優先權
* 先處理乘與除運算後, 再處理加或減運算, 將 sumSoFar 顯示在 display 後, 必須重置 sumSoFar 為 0, 表示運算告一段落

程式如下：

for i in multiply\_divide:

clicked.connect(self.multiplicativeOperatorClicked)

def multiplicativeOperatorClicked(self):

        clickedButton = self.sender()

        clickedOperator = clickedButton.text()

        operand = float(self.display.text())

        if self.pendingMultiplicativeOperator:

          if not self.calculate(operand, self.pendingMultiplicativeOperator):

                 self.abortOperation()

                 return

             self.display.setText(str(self.factorSoFar))

        else:

            self.factorSoFar = operand

        self.pendingMultiplicativeOperator = clickedOperator

        self.waitingForOperand = True

肆、 小數點與變號按鍵處理By40623114

4-1小數點按鍵程式

* 使用者按下小數點按鍵後, 以 pointClicked() 方法處理, 直接在 display字串中加上 "." 字串數值變號按鍵處理。

程式 :   
 self.pointButton.clicked.connect(self.pointClicked)

 def pointClicked(self):

        if self.waitingForOperand:

            self.display.setText('0')

        if "." not in self.display.text():

            self.display.setText(self.display.text() + ".")

        self.waitingForOperand = False

4-2變號按鍵程式

* 使用者按下變號按鍵後, 由 changeSignClicked() 處理, 若顯示幕上為正值, 則在 display 字串最前面, 疊上 "-" 字串。
* 假如顯示幕上為負值, 則設法移除 display 上字串最前方的 "-" 字元。

程式 :

self.changeSignButton.clicked.connect(self.changeSignClicked)

def changeSignClicked(self):

        text = self.display.text()

        value = float(text)

        if value > 0.0:

            text = "-" + text

        elif value < 0.0:

            text = text[1:]

        self.display.setText(text)

伍、上一步、清除與等號按鍵處理By40623113

要記得刪除🡪 (小步驟：先描述按鈕之功能後，將程式貼上，記得填寫心得)

陸、記憶體按鍵與其他按鍵處理By40623104

要記得刪除🡪 (小步驟：先描述按鈕之功能後，將程式貼上，記得填寫心得)

柒、 期末簡報心得與結論

40623104：做計算機的過程中，常常會遇到多錯誤，但是組員們和組長以及室友都會幫助我，所以我才能這麼順利的完成我分配到的部分。雖然有很多地方還是不太懂，但真的很感謝大家的幫助。

40623105：我在上傳時，常常遇到很多的錯誤，還好組長總是很熱心地幫助我，讓我可以順利的提交。組員們也都分工合作，使我們可以完成計算機。雖然我自己製作的時候，還是沒有很流暢，但是至少還是完成了，謝謝一路上幫助我的同學跟組長。

40623113：

40623114：由計算機程式當程式語言的第一步，只能在學習中慢慢了解每一行程式的意義；獨立完成簡直是不可能事，還好有強大的隊長支持著我們兩步兩步地往前走，成功結束這門課程。

40623115：在做完這些計算機按鍵後，我發現程式語言的的世界原來如此的廣大，從Python語言到eric6，了解到網路協同的重要性。