



В colors.xml добавляем необходимые цвета и общий стиль для наших кнопок. Переходим к дизайну: TableLayout – Табличная разметка. При создании разметки для строк используются объекты TableRow, которые являются дочерними классами TableLayout. Если атрибуту android:stretchColumns компонента TableLayout присвоить значение "*", то содержимое каждого компонента TableRow может растягиваться на всю ширину макета. Далее в Activity_main.xml создаем макет приложения. Подключили в Gradle viewBinding и инициализировали её в активности. Дальше мы будем использовать библиотеку exp4j. exp4j — это легкая и мощная библиотека для обработки и вычисления математических выражений в формате строк. Подключаем её в build.gradle.kts. Возвращаемся в MainActivity: Функция showResult() предназначена для вычисления математического выражения, введённого пользователем, и отображения результата. Она использует библиотеку exp4j для обработки математических выражений. Создание выражения: ExpressionBuilder(expression) создает объект, который принимает строку выражения для анализа. Построение выражения: Метод build() создает объект, который будет представлять это выражение. Вычисление результата: Метод evaluate() вычисляет результат выражения. Если выражение корректно, возвращается числовой результат. Здесь используется класс DecimalFormat для форматирования результата вычисления. Это позволяет отображать результат с заданным числом десятичных знаков. В данном случае, "0.#####" означает отображение числа без лишних нулей и с максимум шестью знаками после запятой.