Analys miniräknare

I min kod har jag använt mig utav enkla och användarvänliga gränssnitt, designmönster och lösningar för att även få koden att bli så effektiv som möjligt. Koden jag har skrivit använder ett konsolgränssnitt för att interagera med användaren som jag anser är lämpligt för en enkel konsol miniräknare. Den är användarvänlig och gränssnittet tycker jag är enkelt och tydligt vilket blir enkelt för användaren att mata in tal och välja operatorer.

Koden använder en loop och switch-sats för att hantera vad användaren har matat in och kan göra en beräkning utav det. Den har även med att felhanteringen med en ogiltig inmatning så att man inte kan skriva in vad som helst i programmet.

Historikhanteringen jag har skrivit kod för gör att man lagrar det direkt i början via en list som sedan registrerar den efter att användaren har matat in tal och operatorer. Man kan välja om man ska se den eller inte via en if-sats som pseudokoden leder. Man kan även välja om man ska avsluta programmet i slutet av programmet via en string med if-sats.

För att förkorta koden så skulle jag kunna göra koden i mindre funktioner som skulle förmodligen göra koden lite mer svårläst för en ”nybörjare” men att det skulle se proffsigare ut samt lägga in mer kommentarer i min kod, men jag har valt att lägga in pseudokoden så som uppgiften var upplagd.