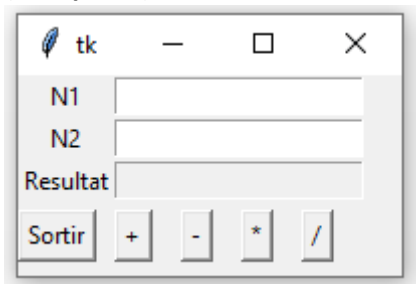


Calculadores Variades(1 punt). S'ha de fer control d'errors.

https://www.python-course.eu/tkinter_entry_widgets.php

<https://recursospython.com/guias-y-manuales/posicionar-elementos-en-tkinter/>

1. **(0,25 punts)**. Acaba l'exercici començat a classe i afegeix un botó i un mètode per a cada operació: Sumar, Restar Dividir i Multiplicar. Fes el control d'errors a cada mètode fet.
2. **(0,25 punts)**. Fes un formulari com el següent



- Podrem introduir N1 i N2, i al pulsar qualsevol operació calcularà el resultat, **ara només tindrem un mètode enloc de 4** al que li passarem com a paràmetre la operació que ha de fer "+", "-", "*", "/" i avaluarà amb eval() aquesta expressió. Necessitaràs la classe partial de la llibreria functools.
 - Per muntar el grid i que les entrades ocupin 4 columnes hauràs de fer servir una propietat del grid.
 - Com es pot veure, el Resultat és de només lectura, això és una propietat de les Entry. Ara bé abans d'actualitzar-lo hauràs de tornar-lo a posar en mode normal
3. **(0,25 punts)**. Ara fes una calculadora com les de sempre.
 - Tindrem un display per veure el resultat que serà un Entry no editable per l'usuari.
 - Un botó per a cada número 0,1,2,3, ..., 9 . S'han de crear tots amb un bucle. Tots faran servir el mateix mètode **afegirDigit(d)**
 - un botó per a cada operació +, -, *, /. Es crearan també amb un bucle a partir de la llista ["+", "-", "*", "/"] Tots han de fer servir la mateixa comanda **afegirOperacio(op)**
 - un botó per netejar el display. Tindrà un mètode associat anomenat **clearDisplay()**
 - un botó per esborrar l'últim caràcter afegit. Tindrà un mètode associat anomenat **popDisplay()**
 - un botó per calcular el resultat del display amb el símbol = . Amb un mètode que es dirà calcular. **calcular()**
 4. **(0.25 punts)**. Millora el 3 perquè es sembli el màxim possible a una calculadora