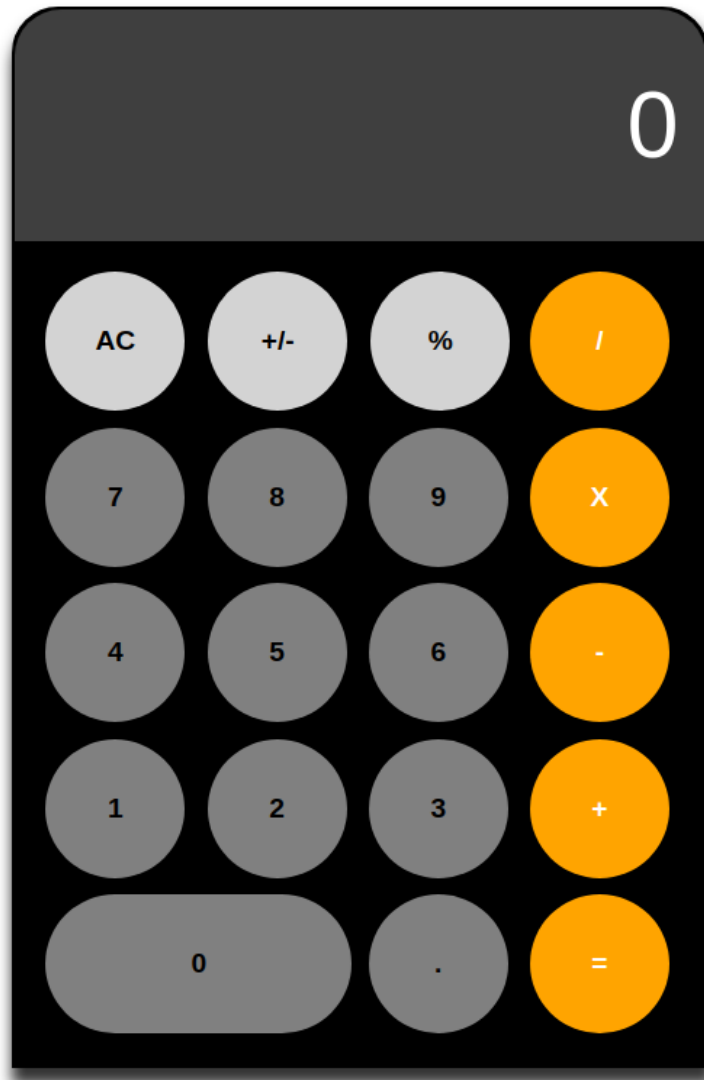


Eindopdracht

Voor de eindopdracht ga je een rekenmachine maken. Hieronder zie je een voorbeeld van een rekenmachine.



De rekenmachine heeft de volgende functionaliteiten:

- De basis berekeningen zoals, optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen.
- Wanneer een getal is ingevoerd dan verandert de tekst van AC naar C.
- Wanneer een rekenkundig symbol ($/$, \times , $-$, $+$, $=$) is geklikt, dan wordt de achtergrondkleur van dat symbool wit en wordt de tekst kleur oranje.
- Als het antwoord een decimaal getal bevat, dan rond je het antwoord altijd af op 2 decimaal getal.
- Je hoeft niet altijd een volledige berekening in te voeren. Bv, $5+$ geeft als antwoord 10, $6/$ geeft als antwoord 1 of $9\times$ geeft als antwoord 81.
- De $+/-$ symbool maakt het getal negatief of positief.
- De % symbool is een modulo.
- De AC of C symbol reset jouw rekenmachine

Maak **geen** gebruik van internet om exact op te zoeken hoe een rekenmachine is gebouwd. Daarmee leer je namelijk niet de kern van algoritmisch denken. Natuurlijk is het gebruik van internet wel mogelijk om bepaalde code op te zoeken. Bv, hoe conditions werken, hoe functions werken etc.

Begin eerst met een stappenplan (pseudo code), voordat je daadwerkelijk het uit programmeert. Deze stappenplan is een vereiste. Nadat je hebt uitgewerkt is het wellicht goed om even bij andere groepsgenoten te buurten. Hiermee kan je vergelijken of je goed op weg bent of dat je vast komt te lopen. Hoe gedetailleerder je stappenplan is, hoe makkelijker het wordt om dat uit te werken.