

Programmet fungerar genom att dela upp uppgifter i flera klasser, i huvudklassen finns inga variabler utan endast två instanser av andra klasser.

Den första är klassen som tar hand om användarens input, där programmet frågar användaren att först välja ett nummer. Sedan byter programmet till en ny klass där det kan ta in det användaren skriver in samt kontrollera att det är ett nummer som går att räkna med. Om numret inte går att räkna med ber programmet användaren att skriva in ett nytt, detta sker tills numret är godkänt.

Sedan skickas numret tillbaka till input hanteraren som sedan frågar användaren för den operator som ska användas. Programmet byter till en ny klass där användaren kan skriva in sin önskade operator och klassen kollar sedan om det är en av de godkända operatorerna som är förutbestämda. Även här får användaren skriva om sin input om det blir fel, ända till ett godkänt svar kommit fram.

Efter ett nummer och en operator har bestämts, måste det sista numret bestämmas, det görs på exakt samma sätt som det första numret.

I input hanteraren är nu båda användarens nummer och operator lagrade. Dessa blir skickade till huvudklassen som skickar dem vidare till den sista klassen, där uträkningen sker.

Klassen börjar med att bestämma vilken operator som ska användas baserat på användarens input. Sedan används operatören mellan användarens nummer för att få fram ett svar. Det enda undantaget är om det andra numret är 0 vid division, då blir det inget svar och programmet berättar att det inte går att dividera med 0. Annars skrivs uträkningen och svaret ut för användaren.