

Lista de exercícios 6

Programação Orientada a Objetos II

1) Faça uma calculadora (com interface gráfica) que faz as seguintes operações inteiras: adição, subtração, multiplicação e divisão. A expressão inserida poderá ter qualquer número de operandos e operações. Além disso, deverá existir um botão “clear” que apaga qualquer valor da tela de expressão. Adicione um botão “backspace” que apaga o último carácter da expressão.

2) Faça um aplicativo de editor de texto básico. Ele deverá ter as funcionalidades de criar um novo arquivo, abrir um arquivo de texto existente, salvar as modificações (em um novo arquivo ou no mesmo arquivo). Além disso, faça com que ele tenha uma funcionalidade de desfazer e refazer, bem como avisar o usuário caso o programa seja fechado e o arquivo não tenha sido salvo.