Calculadora Posfija

Manual de Usuario

Melissa Navarro Villalobos 2018086497 Samuel Piedra Araica 2019007537

ÍNDICE

¿Qué es Posfijo?	2
Explicación de Funcionamiento	2
Descarga de proyecto	2
¿Cómo abrir el proyecto?	2
Funcionamiento	3
Menú Principal	3
¿Cómo cerrar el programa?	5

¿Qué es Posfijo?

La notación matemática más comúnmente usada por los seres humanos es la notación infija, es decir: A+B. Sin embargo, en la ejecución de un programa es difícil discernir la prioridad de operaciones al utilizar la notación infija, es por eso que se utiliza la notación Posfija, la cual toma el primer valor, el segundo valor y finalmente el operador (AB+) lo cual facilita la interpretación de la expresión y el cálculo del resultado final.

Explicación de Funcionamiento

Este programa permite introducir una expresión algebraica y evaluarla dándole distintos valores a las variables para obtener un resultado final.

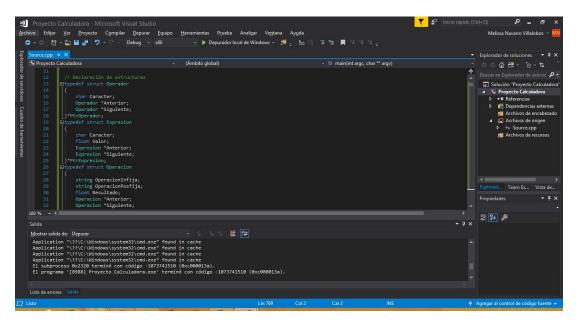
Descarga de proyecto

Mediante el link adjunto se podrá descargar la carpeta "Proyecto Calculadora" que contiene el Proyecto 1B Calculadora Posfija.

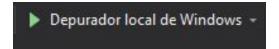
https://drive.google.com/open?id=1UriMc9IhISZU1_MzXqVN0Ujwi5sASXih

¿Cómo abrir el proyecto?

Dentro de la carpeta se encontrará un archivo llamado "Proyecto Calculadora.sln" el cual deberá ser abierto en Visual Studio 2017.



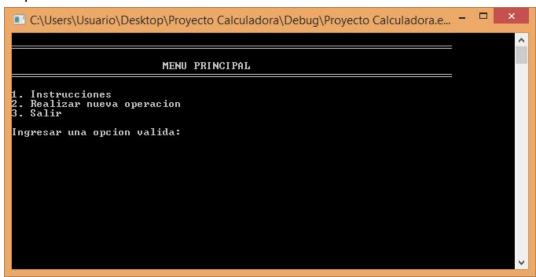
Una vez el archivo abierto, se procederá a darle click al Depurador Local de Windows (ícono verde)



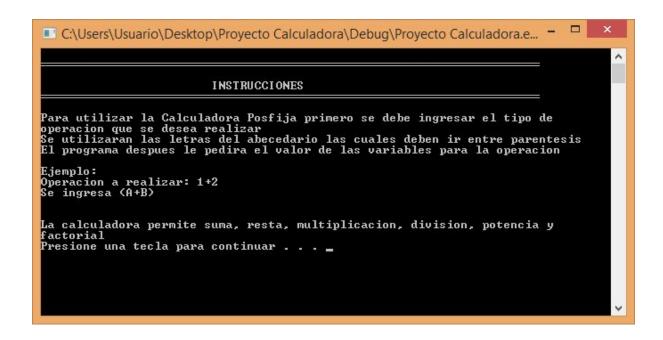
Funcionamiento

Menú Principal

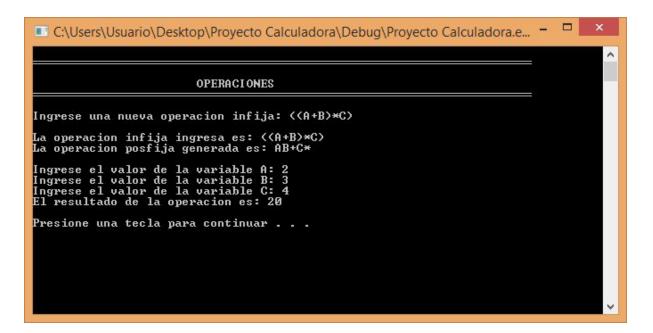
Una vez abierto el programa, se visualizará el menú principal que cuenta con 3 opciones



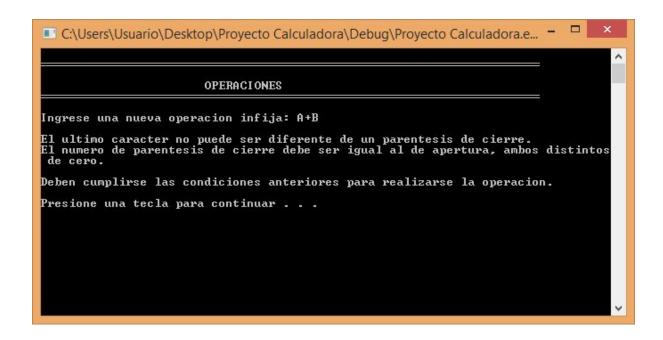
Al presionar la opción 1, se mostrará cómo utilizar el programa así como las operaciones que este permite



En la opción 2 se realizan los cálculos para obtener el resultado de la operación, además en esta sección se muestra la operación infija así como la operación posfija.



Si no se colocan los paréntesis, la calculadora posfija le indicará al usuario esto



¿Cómo cerrar el programa?

En el menú principal se muestra la opción 3, esta termina y cierra el programa.