

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE INGENIERÍA
ARQUITECTURA DEL COMPUTADOR I
CICLO I, 2022

GUIA DE LABORATORIO No. 4

INTERFAZ GRÁFICA CON MOUSE

Con esta guía de laboratorio se desea ampliar las características de los programas ya realizados previamente y agregando complejidad a estos con los conocimientos adquiridos por el estudiante.

Se enfocará en complementar las aplicaciones realizadas previamente, añadiendo características visuales y manejo para el usuario.

1. OBJETIVOS

- Diseñar e implementar una solución mediante el uso de lenguaje ensamblador.
- Combinar todos los conceptos e instrucciones vistas en clase.

2. LABORATORIO

Tomando de base el laboratorio No. 1 y No. 2 diseñe un programa que simule la calculadora de Windows. Esta deberá contar con las siguientes características:

1. Deberá tener una interfaz gráfica simple con los dígitos 0-9, un área para desplegar las operaciones y los botones de función descritos en el inciso 6.
2. El manejo del programa debe poderse realizar con teclado y mouse.
3. Los números a manipular serán únicamente en formato decimal entero.
4. Los números a ingresar deberán ser de un mínimo de 2 dígitos. (00-99) y las respuestas deberán tener hasta 4 dígitos.
5. El programa deberá tomar en cuenta los números negativos para las respuestas.
6. El programa deberá contar con una ventana gráfica, con un botón X en la parte superior para terminar la ejecución y así cerrar el programa.
7. El programa debe ofrecer al usuario el realizar las siguientes operaciones:
 - Suma
 - Resta
 - Multiplicación
 - División
 - Borrar/Reiniciar
 - Igual

