Huiswerk les 1:

from tkinter import \*

root = Tk()

# Functions

def on\_click(item):

    # Voegt de waarde van de button aan de entry field toe als er op geklickt wordt

    lenght = len(entry\_field.get())

    entry\_field.insert(lenght, item)

def make\_calculation():

    # Als het = teken wordt aangeklikt worden de waardes in een lijst gezet

    lst = entry\_field.get().split() # maakt een lijst met de waardes op index 0, 1, 2

    num1 = int(lst[0]) # waarde 1

    num2 = int(lst[2]) # waarde 2

    # op index 1 van lst staat welk rekenteken er gebruikt moet worden.

    if lst[1] == '+':

        uitkomst['text'] = "Uitkomst: " + str(num1 + num2)

    elif lst[1] == '-':

        uitkomst['text'] = "Uitkomst: " + str(num1 - num2)

    elif lst[1] == '\*':

        uitkomst['text'] = "Uitkomst: " + str(num1 \* num2)

    elif lst[1] == '/':

        uitkomst['text'] = "Uitkomst: " + str(num1 / num2)

def clear():

    # maakt de entry\_field leeg. En ookde uitkomst label

    entry\_field.delete(0, END)

    uitkomst['text'] = "Uitkomst: "

title = Label(root, text="Dit is een rekenmachine")

title.grid()

entry\_field = Entry(root)

entry\_field.grid()

uitkomst = Label(root, text='Uitkomst: ')

uitkomst.grid()

btn\_frame = Frame(root, bd=4)

btn\_frame.grid()

# buttons nummers

btn\_1 = Button(btn\_frame, text='1', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('1'))

btn\_2 = Button(btn\_frame, text='2', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('2'))

btn\_3 = Button(btn\_frame, text='3', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('3'))

btn\_4 = Button(btn\_frame, text='4', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('4'))

btn\_5 = Button(btn\_frame, text='5', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('5'))

btn\_6 = Button(btn\_frame, text='6', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('6'))

btn\_7 = Button(btn\_frame, text='7', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('7'))

btn\_8 = Button(btn\_frame, text='8', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('8'))

btn\_9 = Button(btn\_frame, text='9', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('9'))

btn\_0 = Button(btn\_frame, text='0', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click('0'))

# buttons rekentekens

btn\_plus = Button(btn\_frame, text='+', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click(' + '))

btn\_min = Button(btn\_frame, text='-', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click(' - '))

btn\_keer = Button(btn\_frame, text='x', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click(' \* '))

btn\_gedeeld = Button(btn\_frame, text='/', width=10, bd=5, command=lambda: on\_click(' / '))

# = teken

btn\_uitkomst = Button(btn\_frame, text='=', width=10, bd=5, command=make\_calculation)

# Clear entryfield

btn\_clear = Button(btn\_frame, text="CE", width=10, bd=5, command=clear)

# hier wordt alles op het scherm gezet

btn\_1.grid(column=0, row=4)

btn\_2.grid(column=1, row=4)

btn\_3.grid(column=2, row=4)

btn\_4.grid(column=0, row=5)

btn\_5.grid(column=1, row=5)

btn\_6.grid(column=2, row=5)

btn\_7.grid(column=0, row=6)

btn\_8.grid(column=1, row=6)

btn\_9.grid(column=2, row=6)

btn\_0.grid(column=1, row=7)

btn\_plus.grid(column=3, row=4)

btn\_min.grid(column=3, row=5)

btn\_keer.grid(column=3, row=6)

btn\_gedeeld.grid(column=3, row=7)

btn\_uitkomst.grid(column=2, row=7)

btn\_clear.grid(column=0, row=7)

#mainloop

root.title("Rekenmachine Les 2")

root.mainloop()