

Práctica 3: Cálculos

- Realizar una GUI en Flash Builder que contenga 3 paneles: Uno de Login, otro para el cálculo de hipotenusas según el Teorema de Pitágoras y otro para cálculos con una calculadora sencilla.
- Si el logueo es correcto, se activa el panel que marque el radioButton activo. El otro permanece desactivo.
- La valoración de esta práctica es de 2 puntos.

Requisitos que debe cumplir la GUI:

- Panel de Login:
 - Los componentes de Login y Password informan al usuario de la información que se debe introducir.
 - Se establece como logueo válido que el usuario y la password sean iguales pero no vacías. En caso contrario muestra un mensaje en forma de error. Una vez se ha logueado, se activa el panel que marque el radioButton activo, estando el otro desactivo. Este panel incorpora un botón de Logout, pregunta al usuario si está seguro. En caso afirmativo, los otros dos paneles se vuelven inactivos y se vuelve al estado inicial. Estando logueados es posible cambiar de panel con el simple clic en el radioButton correspondiente. Nunca pueden estar los dos paneles (Pitágoras y Calculadora) activos.
- Panel de Pitágoras:
 - Tras indicar de forma numérica los dos catetos y haciendo clic en la imagen, se obtiene el cálculo de la hipotenusa. Existe un botón que limpia los campos y vuelve al estado inicial de esta interfaz.
- Panel de Calculadora sencilla:
 - Sólo se va a realizar una operación sencilla (Suma, Resta, Multiplicación y División) entre dos números de cualquier tamaño. La operación se va completando en la parte superior de la calculadora y, tras pulsar sobre el igual, se obtiene el resultado esperado y se limpia la operación. El botón C limpia la operación y pone el resultado a 0. Los demás botones sirven para crear la operación, que debe aparecer con un espaciado entre números y dígito.
- Las GUIs se mostrarán al profesor en clase y su correspondiente código será enviado junto con un documento "Práctica3: Guía de usuario de mi interfaz en Flash Buiderr". Este documento recogerá pantallazos del funcionamiento de la interfaz, incluyendo ejemplos de su uso junto con los diferentes cuadros de diálogo existentes.

Ejemplo gráfico de la propuesta del profesor:

Acceso

Activar:

☒ Calculadora


☐ Pitágoras

Login

Logout

Teorema de Pitágoras

Reiniciar



Calculadora sencilla

1

2

3

+

4

5

6

-

7

8

9

X

C

0

=

/

Acceso

Activar:

☒ Calculadora


☐ Pitágoras

Login

Logout

Teorema de Pitágoras

Reiniciar



Calculadora sencilla

23 + 68

1

2

3

+

4

5

6

-

7

8

9

X

C

0

=

/