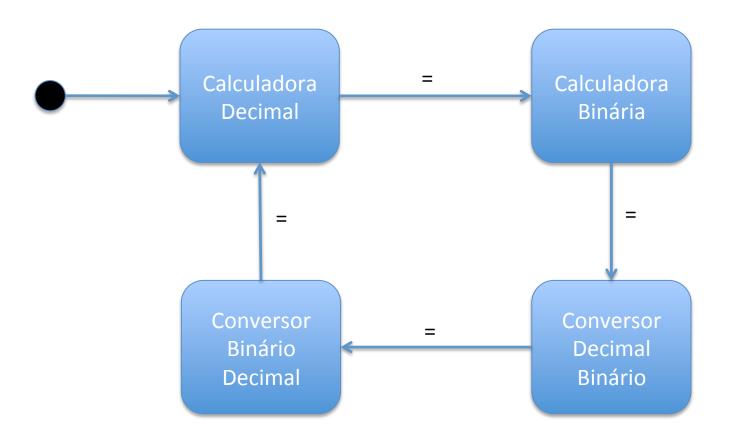
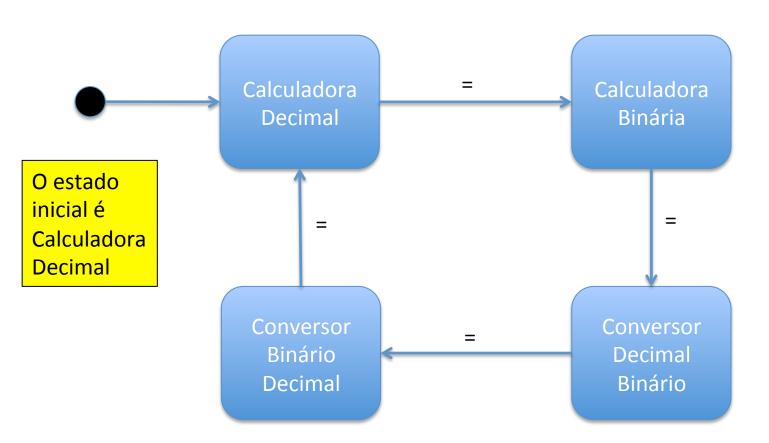
Calculadora e Conversor

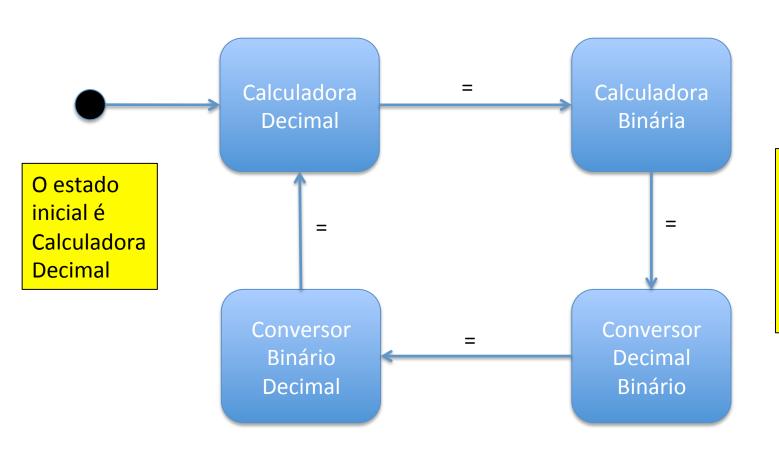
Experiência Criativa

Prof. Alcides Calsavara

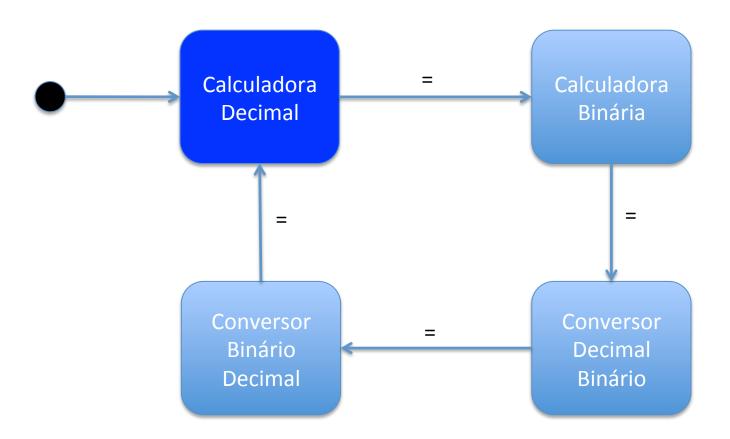
Prof. Edson Justino







Uma transição de estado é provocada pelo evento de digitação do símbolo =



Modo: Calculadora decimal



Digite uma expressão matemática (terminada com o símbolo '=') para cálculo ou o símbolo '=' para mudar o modo



Digite CLEAR para continuar



Digite CLEAR para continuar



Digite CLEAR para continuar

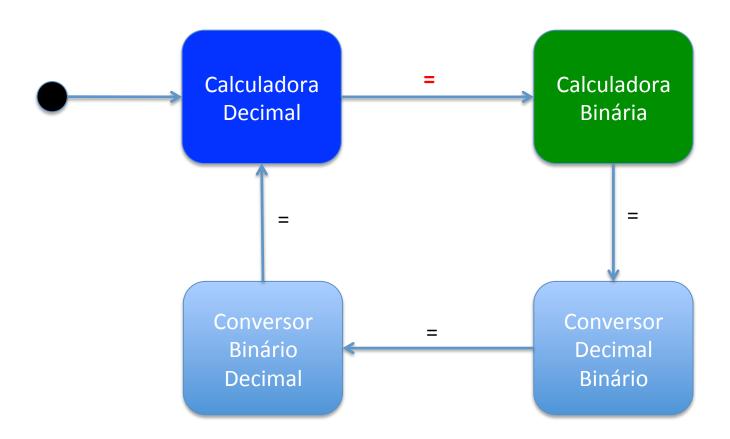


Digite CLEAR para continuar

Modo: Calculadora decimal



Digite uma expressão matemática (terminada com o símbolo '=') para cálculo ou o símbolo '=' para mudar o modo



Modo: Calculadora binária



Digite uma expressão matemática para cálculo ou o símbolo '=' para mudar o modo





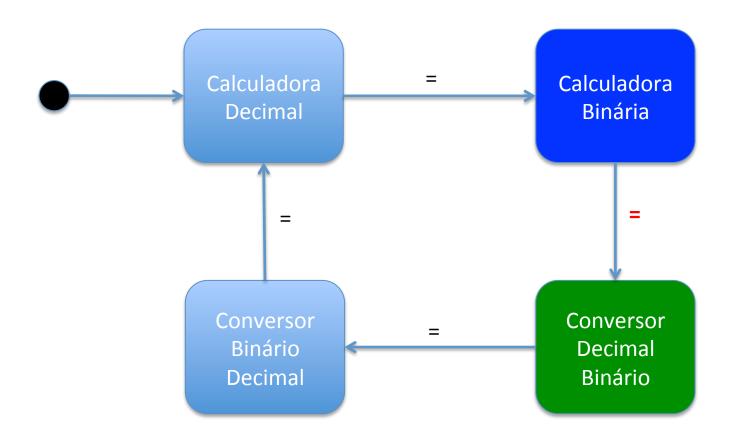




Modo: Calculadora binária



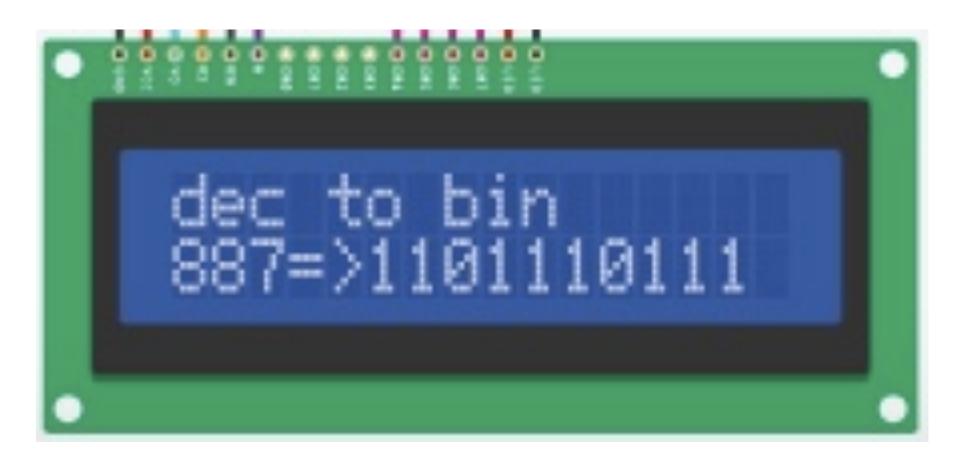
Digite uma expressão matemática para cálculo ou o símbolo '=' para mudar o modo



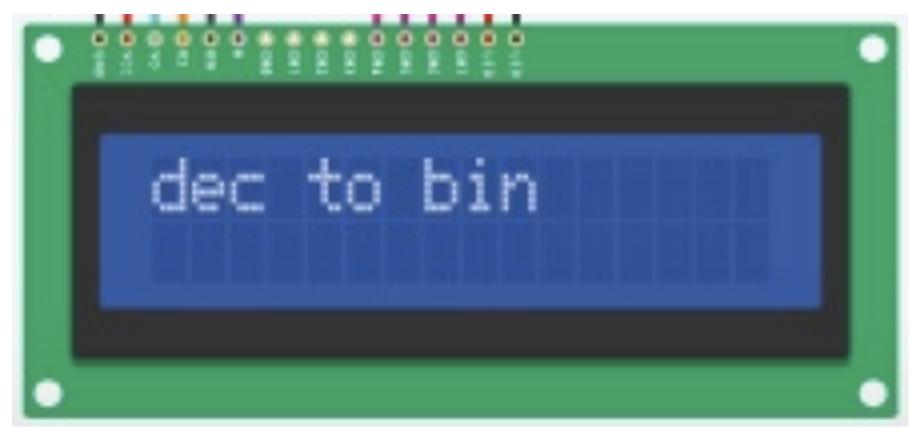
Modo: Conversor de decimal para binário



Digite um número (seguido de um operador aritmético) para conversão ou o símbolo '=' para mudar o modo

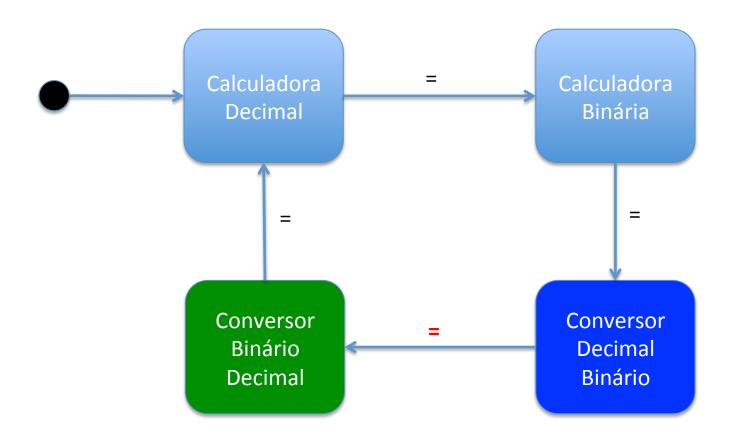


Modo: Conversor de decimal para binário

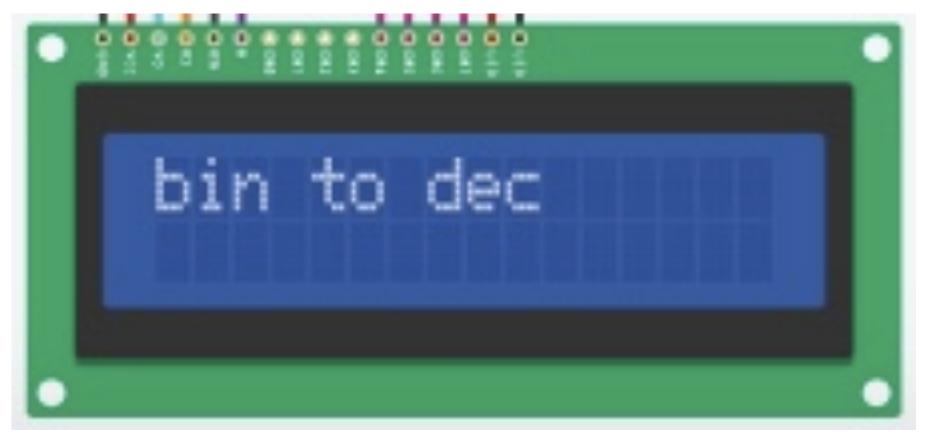


Digite um número (seguido de um operador aritmético) para conversão

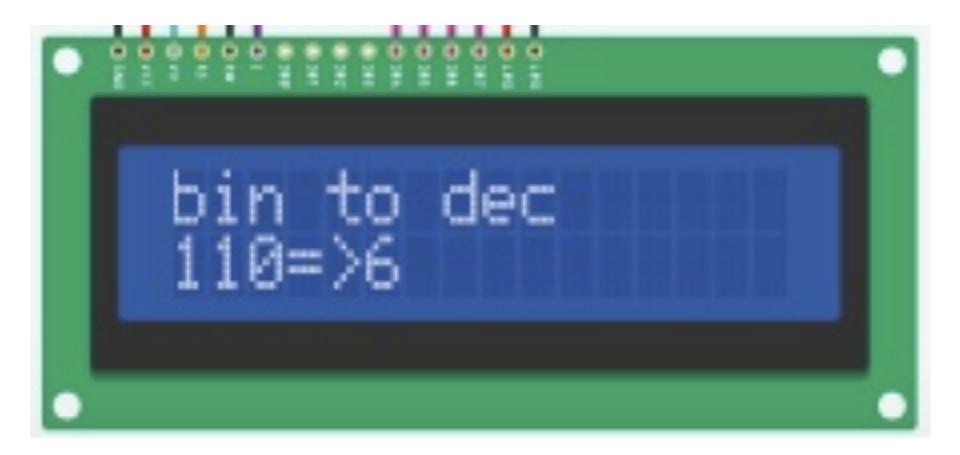
ou o símbolo '=' para mudar o modo



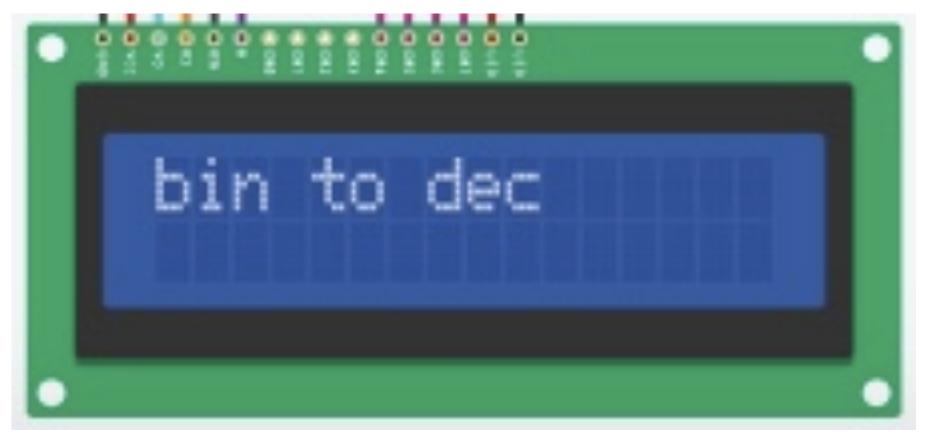
Modo: Conversor de binário para decimal



Digite um número (seguido de um operador aritmético) para conversão ou o símbolo '=' para mudar o modo

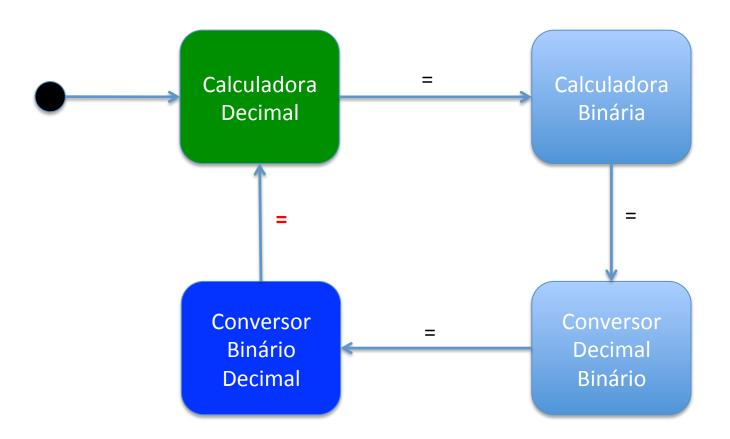


Modo: Conversor de binário para decimal



Digite um número (seguido de um operador aritmético) para conversão

ou o símbolo '=' para mudar o modo



Modo: Calculadora decimal



Digite uma expressão matemática (terminada com o símbolo '=') para cálculo ou o símbolo '=' para mudar o modo

Observação

Deve-se limitar o tamanho dos números para evitar possíveis incoerências no display (LCD).

Sugestão:

decimal: 3 algarismos

- binário: 3 bits

```
const int MAX_DEC_LENGTH = 3;
const int MAX_BIN_LENGTH = 3;
...
```

Representação dos estados do dispositivo

```
enum {
    DECIMAL_CALCULUS,
    BINARY_CALCULUS,
    DECIMAL_TO_BINARY,
    BINARY_TO_DECIMAL} mode = DECIMAL_CALCULUS;
```

A variável mode pode assumir qualquer um dos valores definidos no enumerado.

Função para avançar estado

```
void change_mode()
{
    switch(mode)
    {
        case DECIMAL_CALCULUS: mode = BINARY_CALCULUS; break;
        case BINARY_CALCULUS: mode = DECIMAL_TO_BINARY; break;
        case DECIMAL_TO_BINARY: mode = BINARY_TO_DECIMAL; break;
        case BINARY_TO_DECIMAL: mode = DECIMAL_CALCULUS;
    }
}
```

Função loop

```
void loop()
{
   switch(mode)
   {
     case DECIMAL_CALCULUS: decimal_calculator(); break;
     case BINARY_CALCULUS: binary_calculator(); break;
     case DECIMAL_TO_BINARY: decimal_to_binary(); break;
     case BINARY_TO_DECIMAL: binary_to_decimal();
   }
}
```

Função para o modo Calculadora Decimal

```
void decimal calculator()
  char stop = 'C';
  while (stop == 'C')
    lcd.clear();
    lcd.setCursor(0, 0);
    lcd.print("Calculadora dec");
    decimal expression (stop);
  change mode();
```

Função para o modo Calculadora Decimal

```
void decimal_expression(char& stop)
{
  lcd.setCursor(0, 1);
  ...
  lcd.clear();
}
```

Observe o uso do & para o parâmetro stop: isso define o parâmetro como passado por referência, ao invés de ser passado por valor (ou cópia).

Código para tratar entrada

O comando while não termina enquanto não for teclado um caráter válido, isto é, um algarismo (de 0 a 9) ou a letra C (clear) ou o operador =

Este exemplo é útil para leitura de um número decimal.