

Control 1
Programación 2
Prof. Rodrigo Olivares

Utilizando los conceptos del Paradigma de Orientación a Objetos, construya una aplicación en Java que gestione las operaciones elementales de una calculadora: *suma*, *resta*, *multiplicación*, *división* y *módulo*; las operaciones de transformación de sistema numérico: decimal, octal y binario; y al menos 3 funciones matemáticas (*sin*, *cos*, *tag*, *abs*, *pow*, *sqrt*, etc). La clase desarrollada, debe contener:

- (a) Un atributo `double` para almacenar el valor resultante.
- (b) Los métodos para cada operación.
- (c) El método `toString()` para retornar la operación realizada y el valor resultante.
- (d) El método principal.

Utilice los métodos miembros de la clase `Integer`.

- `toBinaryString(int i)`: retorna un `String` Binario.
- `toOctalString(int i)`: retorna un `String` Octal.
- `toHexString(int i)`: retorna un `String` Hexadecimal.

Utilice el método miembro de la clase `Double`.

- `intValue()`: retorna el valor entero de un `double`.