Interfaz grafica de una calculadora

Introducción

El proyecto es una calculadora en java usando el block de notas como editor de texto y como compilador y ejecutador el JDK.

Este tiene un programa que el usuario puede ingresar un número, luego un operador arismetico y nuevamente otro numero o tiene la opción de sacar la raíz de un numero, la potencia o porcentaje y asi finalmente presionando el botón de igualdad le devuelve el resultado.

La idea original viene de parte de La Geekpedia De Ernesto y Kcydonia4 de Youtube , y las primeras experiencias también de La Geekpedia De Ernesto.

Infraestructura

Los conocimientos necesarios fueron:

* Conocer sobre el JDK
* Como crear una clase publica
* Como nombrarla como clase principal
* Como imprimir o mostrar lo que hace la clase principal
* Como usar las clases como JBUTTON, JTEXTFIELD
* Como crear variables de texto y numero
* Como usar una librería y como convertirla en un objeto para usarla después
* Como usar el IF, ELSE,SWICH CASE, BREAK
* Como darle coordenadas a la interfaz, titulo, color y un nuevo icono
* Como crear o usar una acción

El soft ware y framework son necesarios ya que el soft ware es el o los programas y aplicaciones que usamos para desarrollar y ejecutar el programa

El framework son bibliotecas, herramientas que proporcionan una estructura para desarrollar interfaces graficas o aplicaciones.

FUE UNA LINDA EXPERIENCIA YA QUE OBTUVE NUEVOS CONOCIMIENTOS , PERO TAMBIEN FUE DIFICIL YA QUE LOS ERRORES HACIAN QUE ME ESTRESE UN POCO, PERO LO PEOR FUE CUANDO YA ESTABA LISTO DESAPARECIO DE LA COMPU Y NO PUDE RECUPERRARLO Y NUEVAMENTE LO TUVE QUE REALIZAR OBIAMENTE NO DE CERO SINO DE UNA VERSION ANTERIOR QUE TENIA.