Paso a paso de como crear la calculadora en el block de notas

Primero deberas importar las librerías javax.swing, java.awt.event. , java.awt. las cuales te van a proveer de las herramientas para crear la interfaz grafica y darle una funcionalidad al final de cada una de estas librerías vas a colocar un \*; para que te importe todas las herramientas .

LUEGO VAS A CREAR LA CLASE PRINCIPAL DE ESTA MANERA

public class Calculadora extends JFrame implements ActionListener

con las extenciones que nos permite diseñar la interfaz grafica y implementar la accion que ve y dice que se va ejecutar una event dentro de la interfaz grafica

Al final debes abrir y cerrar una llave porque es una condición

DENTRO DE LAS LLAVES VAS A REALIZAR LO SIGUIENTE

El uso de las clases siempre al final de cada una de ellas ; porque es una introduccion

private JTextField con este podrá ingresar texto a su interfaz grafica

private JButton con este dar una función a las botones para poder realizar una operación

Vas a creas variables publicas para poder usar en todo el programa

public double primernumero, segundonumero

public String operador

Debes nombrarlos como se te sea más fácil leer

Luego vas a crear un contructor

Donde ira el tamaño de la interfaz

Con el método setLayout(null) el null es para que vos definas es que parte de la pantalla se muestre tu interfaz

Despues podes agregarle un titulo con setTitle("Calculadora") un ejemplo

Con la siguiente línea de código podes darle color al fondo de la pantalla o a cada botton definido usando el RGB

getContentPane().setBackground(new Color(145,180,251)); un ejemplo

tambien cambirle el icono de java a uno personalizado con

setIconImage(new ImageIcon(getClass().getResource("icon.png")).getImage()); un ejemplo “icon.png” es un ejemplo vos deberas colocar la ruta de tu imagen, además tu imagen debe estar en la misma carpeta que el de tu programa sino no lo tomara

Vas a crear objetos para darle dimensiones y que se impriman en la pantalla

text = new JTextField();

text.setBounds(25,25,245,60); un ejemplo

add(text);

Luego lo mismo con los botones

Ejemplo

boton1 = new JButton("1");

boton1.setBounds(25,105,70,50);

add(boton1);

boton1.addActionListener(this);

La ultima línea va a ser la implementación de que debe estar atento el objeto a ser llamado por la función

LUEGO CREAMOS UNA NUEVA INTRODUCCIÓN

public void actionPerformed(ActionEvent a){

Ejemplo

Dentro de las llaves lo siguiente

if (a.getSource() == boton1){

text.setText(text.getText() + "1");

}

Compara a los objetos con la variable que tiene declarado el accion event y lo muestra en la pantalla

Luego vas a comparar al objeto con la variable de accion del event un ejemplo de cuando queres realizar una división

if (a.getSource() == botondivi i) {

Lo que tenemos en el text lo convertimos en un numero con decimal y lo guardamos en la variable para luego usarlo en una operacion

primernumero = Double.parseDouble(text.getText());

operador = "/";

text.setText("");

}

Luego si queres realizar operaciones básicas como suma, resta, multiplicación, división usa lo siguente

if(a.getSource() == botonigual){ Comparamos el objeto con la instruccion

segundonumero = Double.parseDouble(text.getText());

Lo que tenemos en el text lo convertimos en un numero con decimal y lo guardamos en la variable para usarlo en una operacion

EL SWIITCH EN UNA CONDICIÓN QUE DEBERIAS CONOCES PARA REALIZAR ESTO

switch(operador){

case "+":

text.setText(cero(primernumero + segundonumero));

break;

case "-":

text.setText(cero(primernumero - segundonumero));

break;

case "\*":

text.setText(cero(primernumero \* segundonumero));

break;

case "/":

if(segundonumero == 0) {

text.setText("No se puede dividir 0");

} else {

text.setText(cero(primernumero / segundonumero));

}

break;

/ EL SIGUIENTE CODIGO ES UN METODO PARA LA EJECUCION

public static void main(String args[]){

Calculadora calculadora1 = new Calculadora();

calculadora1.setBounds(0,0,390,500); Dimensiones de la interfaz

Lo siguiente es sobre el null que te había comentado anteriormente

calculadora1.setVisible(true);

calculadora1.setResizable(false);

calculadora1.setLocationRelativeTo(null);

}

SI TENES DUDAS DE COMO FUNCIONA INVESTIGA TE PUEDE AYUDAR LA GEEKPEDIA DE ERNESTO EN YOUTUBE