

Este código JavaScript é parte de um projeto de uma calculadora simples. Vou explicar as principais partes do código:

Variáveis:

- `number1`: Armazena o primeiro número digitado pelo usuário. Inicialmente, é '0'.
- `number2`: Armazena o segundo número digitado pelo usuário. Inicialmente, é `null`.
- `operator`: Armazena o operador matemático selecionado pelo usuário. Inicialmente, é `null`.

Função `appendNumber(number)`:

- Essa função é chamada quando um número é pressionado na calculadora.
- Ela verifica se `operator` é `null` (ou seja, o usuário ainda não escolheu um operador). Se for o caso, o número é adicionado a `number1`, e a função `updateDisplay(number1)` é chamada para atualizar o visor da calculadora com o valor de `number1`.
- Caso `operator` não seja `null`, o número é adicionado a `number2`, e a função `updateDisplay(number2)` é chamada para atualizar o visor com o valor de `number2`.
- Depois disso, os botões da calculadora são redefinidos para remover qualquer destaque adicionado previamente e, em seguida, o botão pressionado recebe um destaque visual.

Função `setOperator(op)`:

- Essa função é chamada quando um operador é pressionado na calculadora.
- Ela verifica se `number2` não é `null`. Se não for `null`, significa que o usuário já digitou um segundo número e o operador anterior também foi escolhido. Nesse caso, a função `calculate()` é chamada para realizar o cálculo com os valores atuais.
- Em seguida, a variável `operator` é atualizada com o novo operador escolhido e o visor é atualizado para mostrar o primeiro número seguido do operador.
- Os botões da calculadora são redefinidos para remover qualquer destaque anterior e, em seguida, o botão do operador pressionado recebe um destaque visual.

Função `calculate()`:

- Essa função é chamada quando o usuário pressiona o botão de igual (=) ou escolhe um novo operador após ter digitado o segundo número.
- Ela verifica se `operator` e `number2` não são null, o que indica que temos um cálculo a ser realizado.
- A função `eval()` é usada para executar o cálculo a partir dos valores de `number1`, `operator` e `number2`.
- O resultado é armazenado em `number1` como uma string, e o visor é atualizado com o resultado usando a função `updateDisplayLarge(value)` para mostrar o resultado em uma fonte maior.

Função `clearCalculator()`:

- Essa função é chamada quando o usuário pressiona o botão de limpar (C).
- Ela redefine todas as variáveis (`number1`, `number2` e `operator`) para seus valores iniciais e atualiza o visor para mostrar '0'.
- Os botões da calculadora são redefinidos para remover qualquer destaque anterior.

Funções `updateDisplay(value)` e `updateDisplayLarge(value)`:

- Essas funções atualizam o visor da calculadora com o valor passado como argumento.
- A função `updateDisplay(value)` é usada para visores comuns, enquanto `updateDisplayLarge(value)` é usada para visores com uma fonte maior (como o resultado após um cálculo).