

Trabajo Practico HTML-CCS-JS “Calculadora Basica”

Materia: Practica Profesionalizante 1

Profesor: Luis Romano

Alumno: Facundo Emiliano Choque Silberman

Sobre funcionamiento del codigo .js (partes importantes) ...

Declaro las variables individuales para cada boton en la función **init()**; donde se inicializaran al abrir la pag.

```
var resultado = document.getElementById('resultado');
var reset = document.getElementById('reset');
var suma = document.getElementById('suma');
var resta = document.getElementById('resta');
var multiplicacion = document.getElementById('multiplicacion');
var division = document.getElementById('division');
var igual = document.getElementById('igual');
var uno = document.getElementById('uno');
var dos = document.getElementById('dos');
var tres = document.getElementById('tres');
var cuatro = document.getElementById('cuatro');
var cinco = document.getElementById('cinco');
var seis = document.getElementById('seis');
var siete = document.getElementById('siete');
var ocho = document.getElementById('ocho');
var nueve = document.getElementById('nueve');
var cero = document.getElementById('cero');
```

```
uno.onclick = function(e){
    resultado.textContent = resultado.textContent + "1";
}
dos.onclick = function(e){
    resultado.textContent = resultado.textContent + "2";
}
tres.onclick = function(e){
    resultado.textContent = resultado.textContent + "3";
}
cuatro.onclick = function(e){
    resultado.textContent = resultado.textContent + "4";
}
cinco.onclick = function(e){
    resultado.textContent = resultado.textContent + "5";
}
```

Vinculo la acción **.onclick** sobre cada botón para que al presionarlo con el mouse, este inicie una función para almacenar el valor seleccionado y mostrarlo por pantalla.

document.onkeypress se inicia cuando se presiona una tecla “normal” del teclado

Guardo el valor(en ASCII) del botón presionado mediante **e.charCode**.

Convierto el valor **ASCII** a **String**

```
document.onkeypress = function(e){
  let ent2=e.charCode;
  let entry = String.fromCharCode(ent2);
  //alert("Valor ascii ingresado: "+ent2);
  let numbers = ["0","1","2","3","4","5","6","7","8","9","-","+","/","*","."];
  if(numbers.includes(entry)){
    resultado.textContent=resultado.textContent + entry; //filtro numerico
  }
  else if(ent2==13){
    var res = eval(resultado.textContent);
    resultado.textContent = res;
  } // Defino Enter
}
```

Creo lista de caracteres admitidos, agrego también “.” por si se desea ingresar números decimales.

Comparo el valor ingresado con la lista de admitidos, y si hay coincidencia lo agrego en la pantalla de la calculadora.

Si el valor no es admitido, se verifica si puede ser el valor “13” que corresponde a “ENTER”

Si el valor corresponde a “ENTER”, mediante la función **eval** realizo la operación con los valores en la pantalla de la calculadora.

```
document.onkeydown = function(e){
  var a = event.keyCode;
  if(a==8){
    resultado.textContent="";
  }
}
```

Función extra, para que al presionar “Backtab”, borre el valor almacenado en la pantalla de la calculadora.

Se realizó en una función aparte porque **.onkeypress** no reconoce cuando se presiona “Backtab”, y se utilizó **event.keyCode** como alternativa a **.charCode** puesto que el segundo no funcionaba para esta función, por razones que desconozco :v