

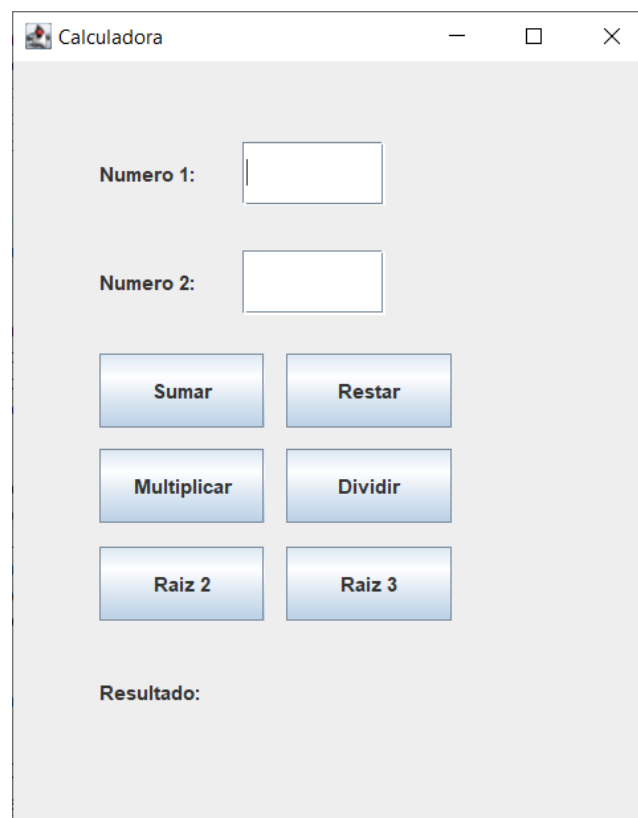
Actividad 2. Tarea grupal. Calculadora

Fecha de entrega: 28/11/21

Porcentaje: 50%

Requerimiento #1

En este ejercicio vamos a crear una calculadora que realice las operaciones de sumar, restar, multiplicar, dividir dos números, raíz cuadrada y cúbica. De momento nos vamos a centrar en su funcionalidad, y el aspecto de nuestra calculadora será similar a este:

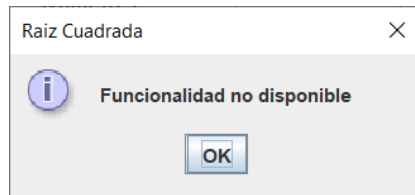


The image shows a screenshot of a simple calculator application window titled "Calculadora". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area of the window is light gray and contains the following elements:

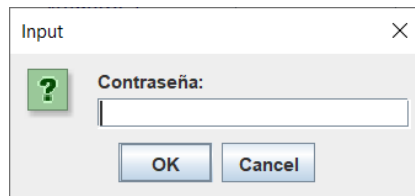
- Two input fields for numbers, labeled "Numero 1:" and "Numero 2:". The first input field has a cursor inside it.
- A set of six buttons arranged in a 3x2 grid:
 - Sumar (Add)
 - Restar (Subtract)
 - Multiplicar (Multiply)
 - Dividir (Divide)
 - Raiz 2 (Square Root)
 - Raiz 3 (Cube Root)
- A label "Resultado:" at the bottom, indicating where the result will be displayed.

Aspectos a tener en cuenta:

- Es fundamental que durante la ejecución de la aplicación **no se produzcan excepciones** ni ningún tipo de error. Habrá que gestionarlos y tenerlos en cuenta desde el código. Probad con la introducción de diferentes tipos de datos o dejando las cajas vacías. En todo momento habrá que informar al asuario de las necesidades del programa.
- El cursor deberá aparecerá en la caja de texto del primer número para facilitar al usuario la entrada de los números.
- Al pulsar sobre el botón de "raíz cuadrada", aparecerá una ventana con el mensaje "Funcionalidad no disponible".



- Al pulsar sobre el botón de “raíz cúbica”, nos aparecerá un cuadro de diálogo que nos pedirá que introduzcamos una contraseña para poder acceder a esta funcionalidad. Si la contraseña es correcta se realizará la operación.



Valoración: 70 puntos sobre 100

Requerimiento #2

En esta parte vamos a mejorar la interfaz gráfica de nuestra calculadora, cuyo aspecto deberás cambiar:

- Color/imagen de fondo.
- Cambiar el aspecto de los botones.
- Cambiar la tipografía que viene por defecto.
- Cambiar el icono de la aplicación y del ejecutable.
- etc.

Este es un ejemplo para inspiraros, se valorará la creatividad:

edix Calculadora

edix

Numero 1:

Numero 2:

Sumar

Restar

Multiplicar

Dividir

Raiz 2

Raiz 3

Resultado:

Valoración: 30 puntos sobre 100