

TP 2 : Calculatrice

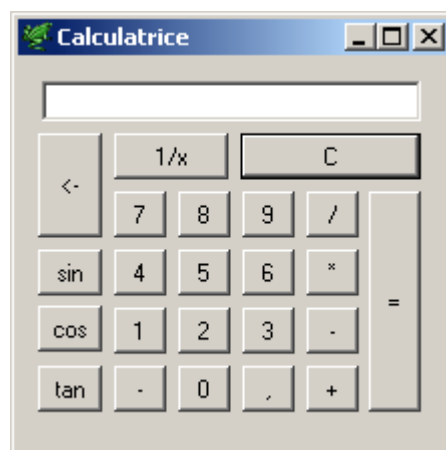
Cahier des charges :

L'interface graphique (voir l'illustration ci-dessous) représentera la face avant d'une calculatrice classique. Autrement dit, elle effectuera les opérations arithmétiques de base (+, -, *, /) ainsi que les opérations trigonométriques.

La touche « <- » permettra de corriger le nombre saisi, en effaçant un chiffre à la fois.

L'utilisation du "Sender" est vivement recommandée pour ce qui concerne la gestion de l'ajout des chiffres dans la zone de texte.

Interface graphique :



Classes, propriétés et méthodes utiles :

Classe Math .Sin() ; .Cos() ; .Pi ; ...
Classe TextBox .Length ; .Indexof() ; ...
Classe String .Remove() ; ...

Exercice complémentaire :

Ajouter une fonctionnalité qui permet la conversion d'un nombre entier en sa représentation binaire ainsi que la conversion inverse.