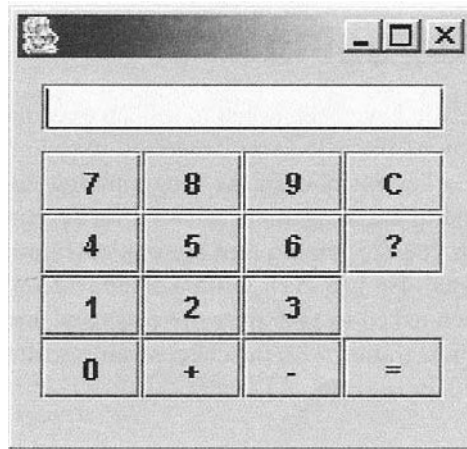


**Figura 6.7**

La interfaz de usuario de un software para una calculadora

**Código 6.5**

La interfaz de la unidad lógico aritmética

```
// Devuelve el valor que se mostrará
public int getValorEnVisor();
// Se llama cuando se presiona un botón de dígito
public void numeroPresionado(int numero);
// Se llama cuando se presiona el operador más
public void mas();
// Se llama cuando se presiona el operador menos
public void menos();
// Se llama para completar un cálculo
public void igual();
// Se llama para reinicializar la calculadora
public void limpiar();
```

La clase `MotorDeCalculadora` proporcionará la implementación de esta interfaz. La interfaz representa una especie simple de contrato entre la clase `MotorDeCalculadora` y otras partes del programa que la usarán. La interfaz describe un conjunto mínimo de métodos que serán implementados en el componente lógico y para cada método están completamente definidos su tipo de retorno y sus parámetros. Observe que la interfaz no brinda detalles sobre lo que hará su implementación internamente cuando se notifique que se presionó el operador más, por ejemplo; estos detalles quedan en manos de sus implementadores. Además, la implementación de la clase podría contener otros métodos que no aparecen en este listado.

En las secciones siguientes trataremos la implementación de esta interfaz para ilustrar varias técnicas de lectura de código y de depuración.

## 6.6

## Un escenario de depuración

Imagine que se le pide unirse a un equipo de proyecto que ya está armado y que está trabajando en la implementación de la calculadora descrita en las secciones anteriores. Fue designado porque un miembro clave del equipo de programación, Hacker T. Largebrain, ha sido promocionado para dirigir otro proyecto. Antes de irse, Hacker ase-