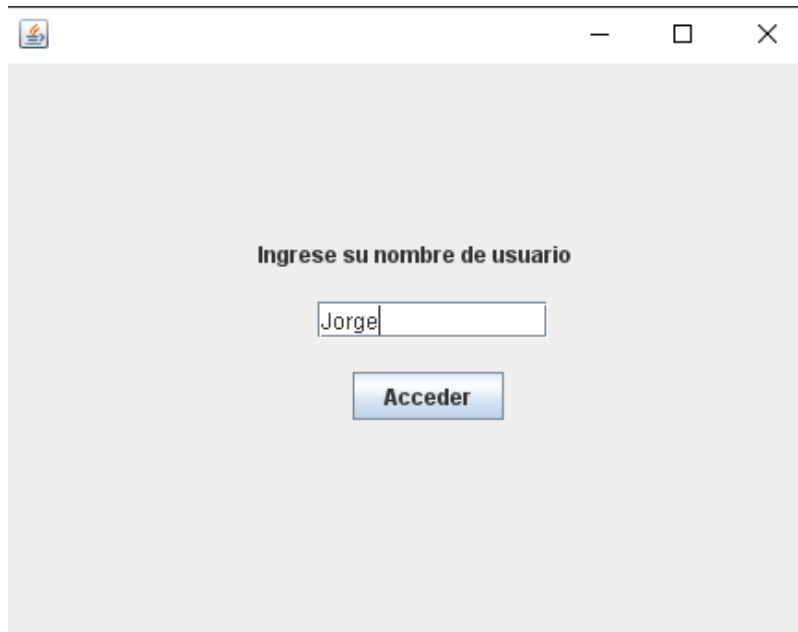


ACTIVIDAD 7

Funcionamiento:

Al momento de ejecutar el programa se abre una pestaña donde pide el nombre de usuario para ingresar a la calculadora:



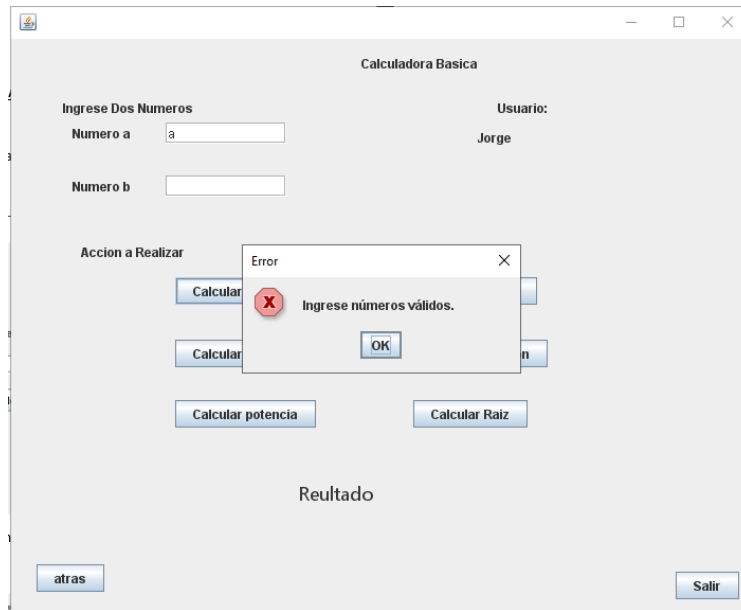
A screenshot of a Java Swing window titled "Ingrese su nombre de usuario". The window has a light gray background and a standard title bar with a minimize button, a maximize button, and a close button. In the center, there is a text label "Ingrese su nombre de usuario". Below the label is a text input field containing the text "Jorge". Below the input field is a blue button with the text "Acceder".

Al presionar el botón acceder abre la otra ventana de la calculadora mostrando el nombre de la persona que accedió:

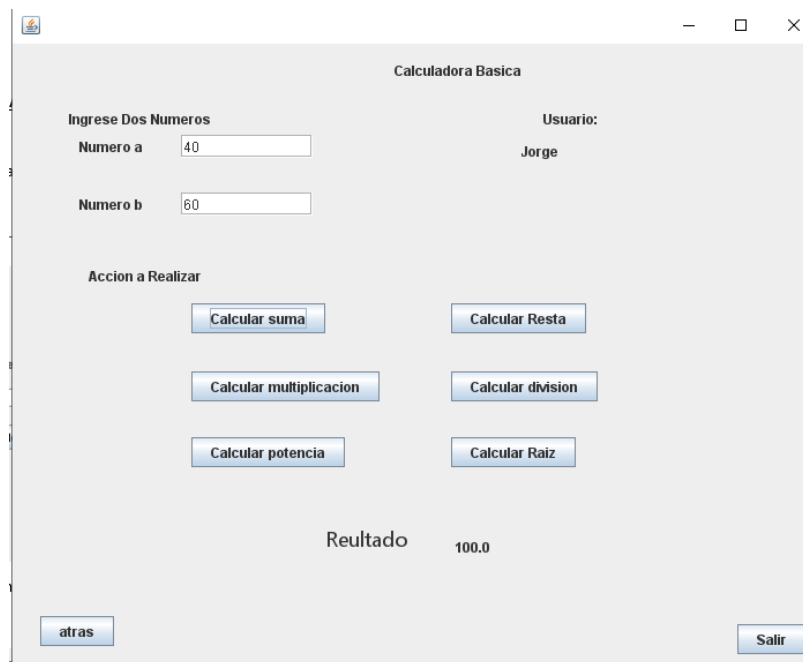


A screenshot of a Java Swing window titled "Calculadora Basica". The window has a light gray background and a standard title bar with a minimize button, a maximize button, and a close button. The window is divided into several sections. At the top, there is a label "Calculadora Basica". Below this, there are two sections: "Ingrese Dos Numeros" and "Usuario:". Under "Ingrese Dos Numeros", there are two text input fields labeled "Numero a" and "Numero b". Under "Usuario:", there is a text label "Jorge". Below these sections, there is a section labeled "Accion a Realizar" containing six blue buttons arranged in a 3x2 grid: "Calcular suma", "Calcular Resta", "Calcular multiplicacion", "Calcular division", "Calcular potencia", and "Calcular Raiz". At the bottom of the window, there is a label "Reultado" (note the typo). In the bottom left corner, there is a blue button labeled "atras" (note the typo). In the bottom right corner, there is a blue button labeled "Salir".

En los espacios se debe ingresar dos números numero A y numero B, si se ingresa otra cosa que no sea un número se presentara un error si se intenta calcular algo:

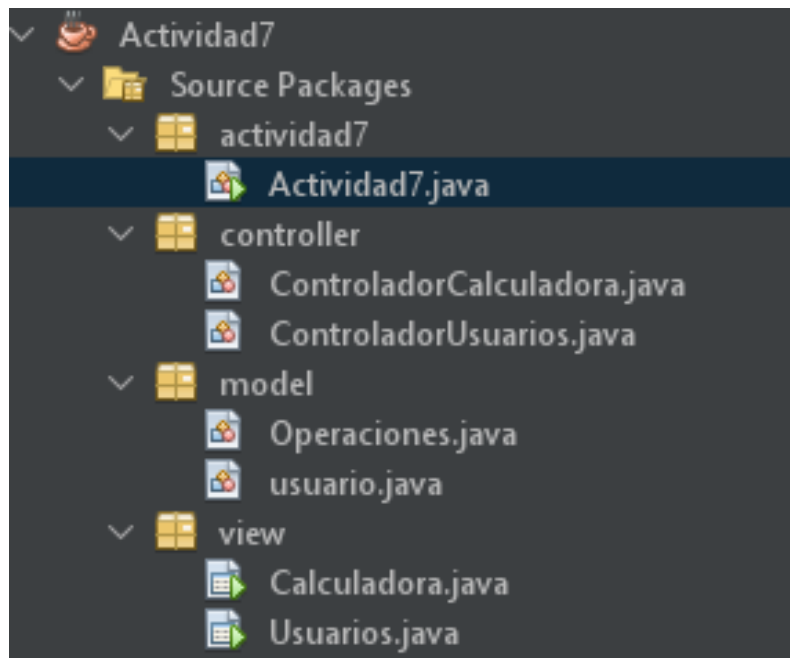


Si se coloca los numero se podrá realizar los cálculos y se mostrará en la etiqueta a la par de resultados, ejemplo si se presiona calcular suma:



Y así con los demás botones para calcular las restas, divisiones, multiplicaciones, potencia y raíz cuadrada con el primer número, con el botón atrás regresa a la ventana de usuario para ingresar un nuevo nombre y volver a la pestaña y con el botón salir finaliza la ejecución del mismo.

estructura del proyecto:



Utilice un paquete llamado Actividad7 con el cual se ejecuta el todo el programa, también un paquete llamado controller que contiene el controlador de la vista de la calculadora y el control de la vista usuarios, el paquete model tiene la lógica de negocio en este caso una clase llamada usuario donde creamos un objeto con el atributo de nombre y la clase llamada operaciones donde tengo los métodos para calcular las operaciones y por ultimo el paquete view donde tengo las ventanas que se muestran al usuario, una para que escriba su nombre y acceda a la calculadora y la otra donde realiza las operaciones.