Realizar una calculadora en lenguaje Java

Fecha de entrega final: domingo A CONFIRMAR

1. Indicar su apellido y nombre
2. Indicar los apellidos y nombre de todos los integrantes del equipo
3. Que cumpla con las funciones de la calculadora realizada en c

Que cumpla los siguientes requisitos y funciones

1. Ingreso de números y realización de las siguientes operaciones
   * 1. Suma, resta, multiplicación y división
     2. Potencias y raíces
2. Ingreso de vectores de tamaño N y realización de las siguientes operaciones
   1. Suma y resta
   2. Multiplicación de escalar por vector
   3. Producto escalar
   4. Producto vectorial
3. Ingreso de matrices y realización de las siguientes operaciones
   1. Suma y resta de matrices
   2. Multiplicación de escalar por una matriz
   3. Multiplicación de matrices
   4. Multiplicación de escalar por vector
   5. Determinante de una matriz
   6. Inversa de una Matriz
   7. División de matrices
4. Ingresar un sistema de ecuaciones y resolver
   1. Sistema de 2x2
   2. Sistema de 3x3
5. Debe ser en formato visual con el panel de ingreso y muestreo de resultados correspondientes.
6. Debe ser coherente en cuanto al formato y distribución de los paneles y componentes. Armónico en cuanto a combinación de colores y formato.

Consignas de la presentación del trabajo integrador grupal CALCULADORA

1. Cada integrante deberá enviar al Classroom el acceso al GITHUB con la última versión del proyecto COMPLETO de la calculadora.
2. De manera individual deberán responder el cuestionario individual el cual obviamente debe ser diferente de el de otros alumnos ya que es personal
3. Cada equipo deberá traer en un pendrive el ejecutable y código
4. Se evaluara la participación y trabajo en clase, la originalidad de la calculadora, la complejidad de la elaboración y ahorro de recursos
5. Se presentara en forma grupal con un tiempo máximo de 10 minutos de exposición y preguntas finales

Cuestionario personal

1. ¿Qué aprendió sobre la programación orientada a objetos, similitudes entre POO y la estructurada, ventajas de la POO?
2. ¿Que implemento de la programación Orientada a Objetos en el proyecto?
3. ¿Qué conceptos del lenguaje JAVA le resultaron diferentes a lo que venía trabajando en programación estructurada?
4. ¿Cuáles fueron sus aportes al trabajo grupal, donde se especificó y participó más activamente? ¿Por qué?
5. ¿Con qué tipos de elementos le gustaría trabajar más en JAVA aplicaciones de escritorio, sitios web, aplicación para Android juegos didácticos etc?