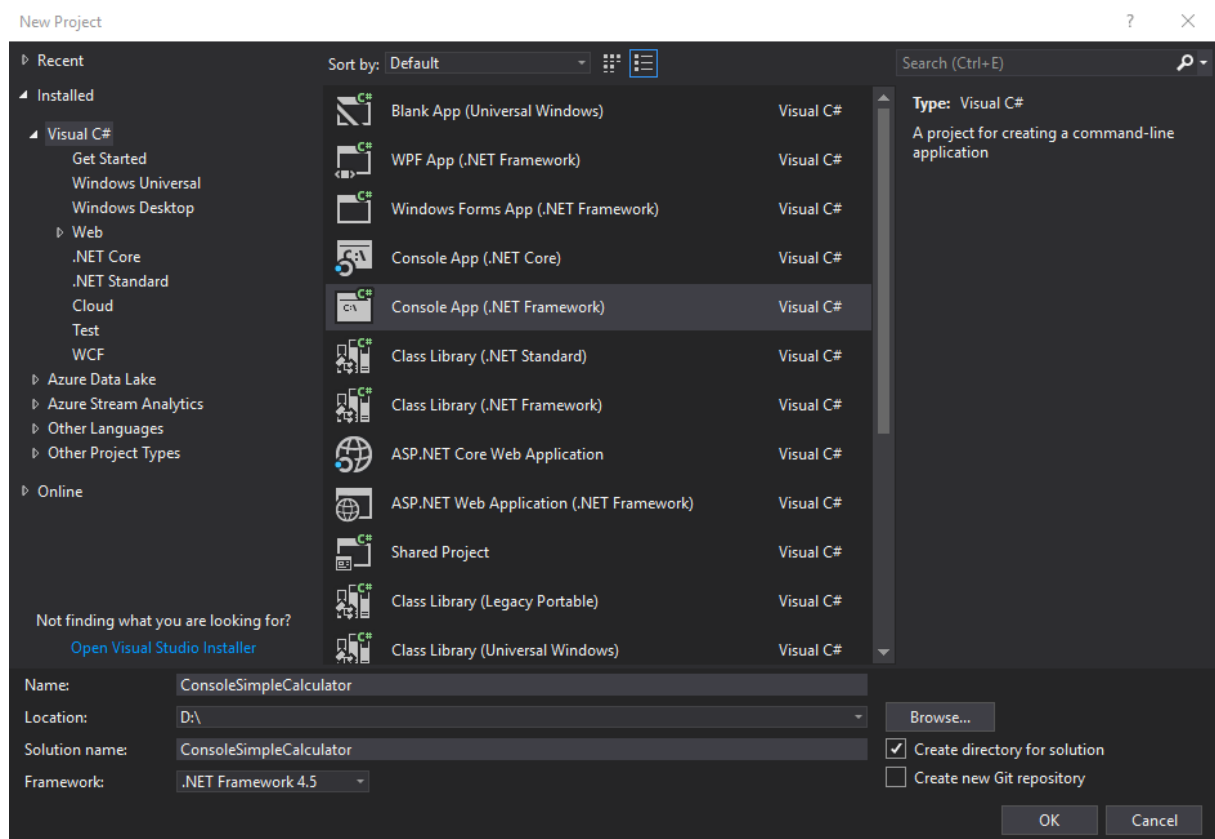
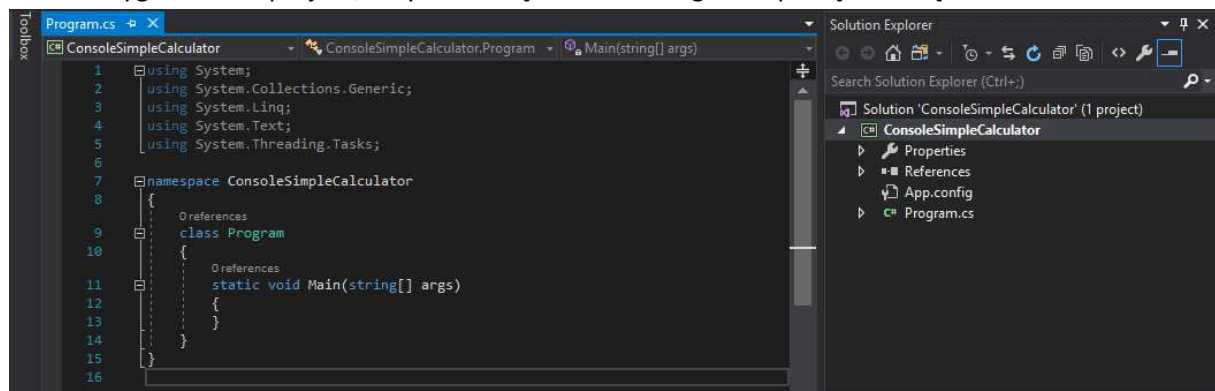


Aplikacja konsolowa – prosty kalkulator

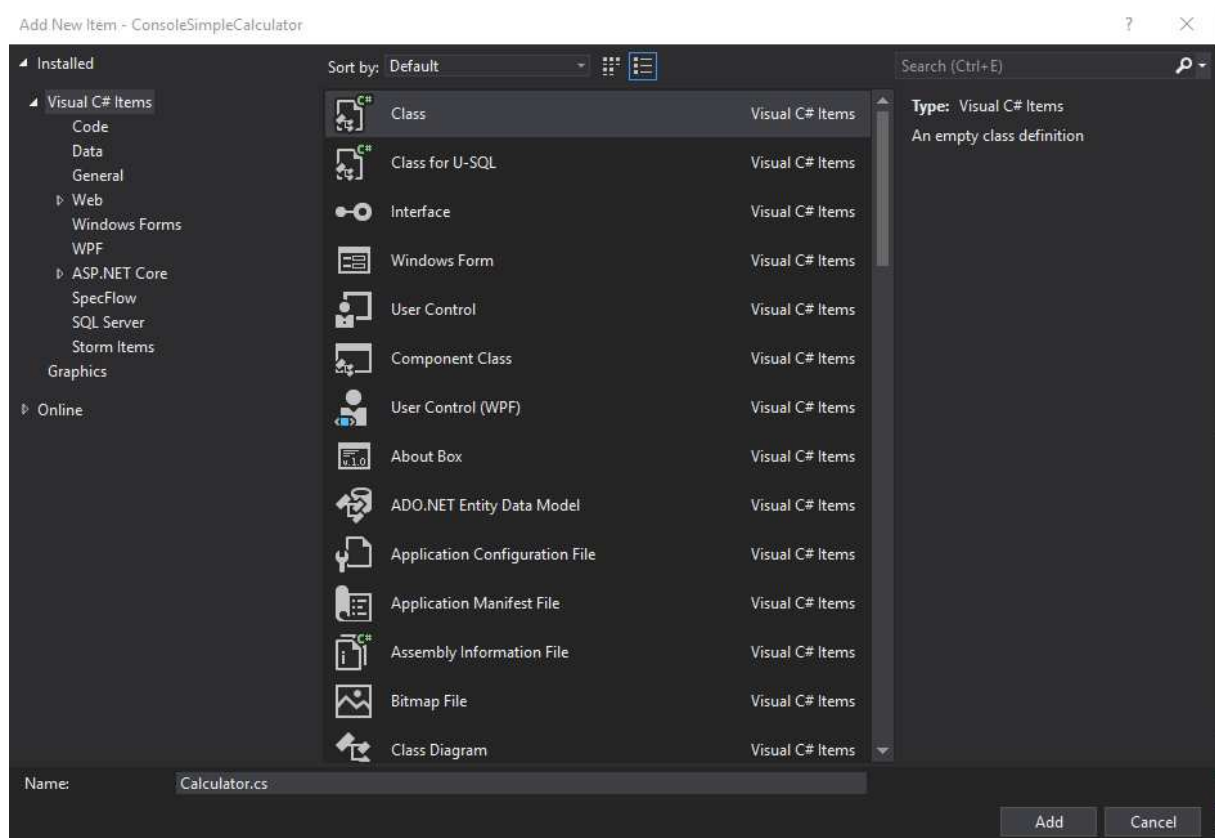
1. Tworzymy nowy projekt wybierając: Plik -> Utwórz -> Nowy projekt. Następnie wybieramy aplikację konsolową (.NET Framework). Wprowadzamy nazwę projektu: ConsoleSimpleCalculator.



Kreator wygenerował projekt, w tym 1 klasę o nazwie Program z pustą metodą Main.



2. Tworzymy nową klasę wybierając: PPM na Solution -> Add -> New item. Wybieramy Class i nazywamy ją Calculator.cs.



3. W klasie Calculator tworzymy metody odpowiadające za liczenie.

```
public float Sum(float a, float b) { return a + b; }  
public float Substract(float a, float b) { return a - b; }  
public float Multiplication(float a, float b) { return a * b; }  
public float Division(float a, float b) { return a / b; }
```

3. W klasie Calculator tworzymy metodę odpowiadającą za obsługę menu.

```
public void Menu()
{
    //inicjalizacja zmiennych
    int a = 0;
    int b = 0;

    //pobranie danych i wybór działania
    Console.WriteLine("Podaj liczbę a:");
    a = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
    Console.WriteLine("Podaj liczbę b:");
    b = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
    Console.WriteLine("Wybierz działanie:");
    Console.WriteLine("1 - Dodawanie");
    Console.WriteLine("2 - Odejmowanie");
    Console.WriteLine("3 - Mnożenie");
    Console.WriteLine("4 - Dzielenie");
    switch (Console.ReadLine())
    {
        case "1":
            Console.WriteLine("Wynik sumowania: " + Sum(a, b)); break;
        case "2":
            Console.WriteLine("Wynik odejmowania: " + Subtract(a, b)); break;
        case "3":
            Console.WriteLine("Wynik mnożenia: " + Multiplication(a, b)); break;
        case "4":
            if (b != 0) Console.WriteLine("Wynik dzielenia: " + Division(a, b));
            else Console.WriteLine("Dzielenie przez 0");
            break;
        default:
            Console.WriteLine("Opcja nie istnieje"); break;
    }

    //pauza
    Console.ReadKey();
}
```

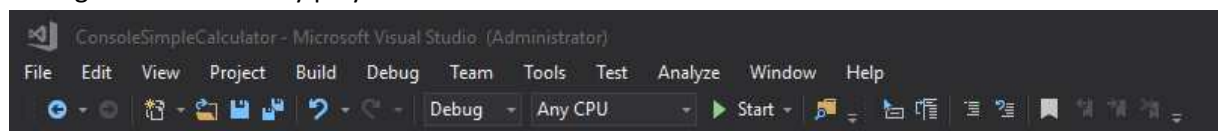
4. W klasie Calculator tworzymy konstruktor.

```
public Calculator()
{
    Menu();
}
```

5. W metodzie Main tworzymy obiekt klasy Calculator

```
static void Main(string[] args)
{
    new Calculator();
}
```

6. Program uruchamiamy przyciskiem Start



7. Wynik końcowy

```
Podaj liczbę a:  
5  
Podaj liczbę b:  
10  
Wybierz działanie:  
1 - Dodawanie  
2 - Odejmowanie  
3 - Mnożenie  
4 - Dzielenie  
1  
Wynik sumowania: 15
```