

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Pokročilá kalkulačka

Matej Čulák
Jakub Ševcech

Študijný program: Informatika

Ročník: 3.

Predmet: Interakcia človeka s počítačom

Vedúci projektu: Ing. Peter Kapec

Ak. rok: 2010/11

Obsah

Úvod.....	3
Text zadania.....	3
Podiel práce autorov na dokumente.....	3
Kontrolný bod 1.....	4
Analýza a zhodnotenie existujúcej aplikácie.....	4
Špecifikácia požiadaviek.....	6
Použité grafické prvky.....	7
Výber implementačných technológií.....	8
Kontrolný bod 2.....	9
Grafický návrh obrazoviek.....	9
Základná obrazovka.....	9
Obrazovka zobrazujúca graf funkcie.....	10
Scenáre použitia.....	10
Používateľ chce vypočítať jednoduchý príklad.....	10
Používateľ chce vypočítať zložitý príklad s množstvom rôznych pokročilých funkcií.....	10
Používateľ chce porovnať grafy priebehu niekoľkých funkcií.....	10
Sled obrazoviek.....	12

Úvod

Text zadania

3. Pokročilá kalkulačka

Základné požiadavky:

Zadávanie čísiel a operácií pomocou tlačidiel

- základné operácie = všetky bežné matematické operácie
- práca s pamäťovými miestami
- pokročilé operácie = zlomky, tan, cos, sin, cotg, log, ln, mocniny, log, ex, matice, integrály, atď.
- podpora pre programátorov – binárne čísla, hexa čísla, log. operácie, atď.
- Zadávanie matematických výrazov aj pomocou klávesnice a ich zobrazenie pred samotným výpočtom
- Zobrazenie histórie zadaných výrazov (spolu s výsledkami) a ich editovanie
- Kalkulačka obsahuje tabuľku niektorých konštánt (napr. matematických / fyz. / chem.)
- Aplikácia umožní vykreslenie 2D grafu funkcie jednej premennej, ktorú možno zadať pomocou textovej formy
- Ponúka možnosť posúvať/približovať/oddáľovať takto vykreslený graf
- Možnosť skúmať priebeh grafu funkcie, t.j. zistiť hodnotu funkcie zo zadanej premennej a naopak (podpora viacerých hodnôt)
- (ak stihnete, tak aj vykreslenie 3D grafu funkcie o 2 premenných + možnosť otáčať tento graf)

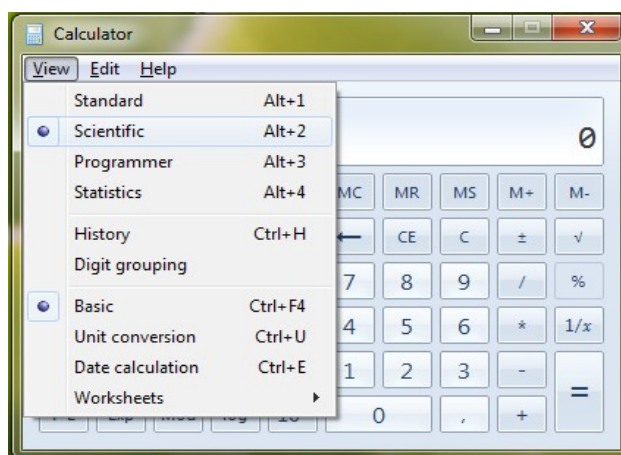
Obmedzenia:

- Kalkulačka nesmie presiahnuť veľkosť displeja 1024 x 600 bodov (rozlíšenie Asus Eee)
- Minimalizujte počet tlačidiel pri zachovaní intuitívnosti a prehľadnosti ovládania

Podiel práce autorov na dokumente

Kontrolný bod	Matej Čulák	Jakub Ševcech
1	50%	50%
2		
3		
4		

Ák chce používateľ zobraziť rozšírenú funkcionalitu k základnej kalkulačke, musí najskôr zvoliť voľbu „View“ v hlavnom menu a až potom si môže zvoliť typ kalkulačky ktorý chce používať. Toto kliknutie pred používateľom skrýva veľkú časť funkcionality aplikácie a nového používateľa nemusí napadnúť že za voľbou „View“ sa môže skrývať iný typ kalkulačky.



Obr. 2. Voľba „View“ kalkulačky v systéme Windows 7

Na displeji kalkulačky zobrazený len aktuálny medzivýsledok a po kliknutí na tlačidlo funkcie sa zobrazí nový medzivýsledok. To má za následok že používateľ nemôže vytvárať výrazy tak, ako si ich napríklad napíše dopredu na papier alebo ako si ich premyslí, teda jeden výraz ako celok. Používateľ musí výraz rozkúskovať a vkladat' do kalkulačky postupne, čo môže pri zložitejších výrazoch spôsobovať problémy.

Rovnako používateľ môže vkladat' príkazy do aplikácie len pomocou myši, prípadne numerickej klávesnice môže vkladat' čísla a niektoré operátory. Pre používateľov ktorý často používajú túto kalkulačku môže byť vítaný aj spôsob vkladania príkazov pomocou klávesnice. Skúsenejší používateľ sa dokáže naučiť syntax funkcií ktoré používa a je pre neho pohodlnejšie a rýchlejšie vkladat' ich priamym vpisovaním do okna aplikácie.

V kalkulačke systému Windows XP sa nachádzajú aj nasledujúce problémy:

- Nedostatok základných funkcií, resp. ich zdĺhavé alternatívy. Funkcia odmocniny sa dá dosiahnuť jedine použitím tlačidla x^y kde sa prvé číslo rovná základu a druhé prevrátenej hodnote. Toto môže byť väčšine používateľom nepohodlné a dokonca ľuďom s menšou znalosťou matematiky aj neriešiteľné.
- Veľkou chybou je obmedzená a nesprávna práca s hexadecimálnymi číslami kde sa kalkulačka pri určitých operáciách vynuluje. Je to spôsobené tým že Windows kalkulačka je schopná zobraziť 16 číslic (32 decimálnych) , pri presiahnutí tejto veľkosti zobrazí číslo pomocou e+číslo, ale v hexadecimálnom tvare e ignoruje a zobrazí výsledok ako 0.

Špecifikácia požiadaviek

V tejto aplikácii sa snažíme vytvoriť kalkulačku pre širokú skupinu používateľov. Preto musí byť takýmto používateľom prispôsobené užívateľské prostredie, musí byť prehľadné a intuitívne a zároveň si naň musia používatelia rýchlo zvyknúť, ideálne by bolo ak by bolo také na aké sú používatelia zvyknutí z doterajších skúseností a teda by ich nezaskočilo novým dizajnom.

Používatelia podobných aplikácií sa delia na dve skupiny:

1. „Sviatočný“ používatelia, ktorý používajú aplikáciu sporadicky a teda v jej ovládaní sa musia orientovať intuitívne.
2. Pravidelný a skúsený používatelia ktorý používajú aplikáciu často a pravidelne, poznajú funkcionality aplikácie a dokážu sa naučiť aj ako používať jej špeciálne vlastnosti.

Pre prvú skupinu používateľov treba vytvoriť aplikáciu s dizajnom na ktorý sú zvyknutí a nebude ich vyrušovať zmena prostredia. Toto dosiahneme použitím dizajnu typického s prostredia Microsoft Windows. Druhá požiadavka pre týchto používateľov je intuitívne ovládanie aplikácie, aby ju dokázali používať už prvý krát keď aplikáciu spustia, prípadne po dlhom čase kedy aplikáciu nepoužíval.

Pre podporenie tejto druhej požiadavky musí mať aplikácia nasledovné vlastnosti:

- Prístup k všetkým funkciám musí byť intuitívny.
- Funkcie musia byť zaradené do kategórií, ktoré vyjadrujú pre aký účel sa dané funkcie používajú. Pre porovnanie, v kalkulačke vo Windows 7 si používateľ v hlavnom menu nevyberá funkcie, ale typ kalkulačky ktorý chce použiť. Toto obmedzuje použitie funkcií daného výberu typu kalkulačky. Preto budú funkcie zoskupené do kategórií podľa oblasti v ktorej sa používajú, napríklad „Trigonometria“, „Štatistika“, „Logika“, „Konštanty“ ...
- Možnosť doplniť vlastnú záložku o výber funkcií z ostatných záložiek pre ušetrenie času medzi preklikávaním sa medzi rôznymi záložkami a prispôbením si kalkulačky podľa potrieb.
- Všetky funkcie by mali byť dostupné na jedno kliknutie z ľubovoľného stavu aplikácie. V porovnávannej aplikácii treba pre zmenu funkcií najskôr otvoriť menu a až následne vybrať typ kalkulačky s ktorou chce pracovať. Tento krok kliknutia na menu je podľa nás málo intuitívny a preto chceme nahradiť výber funkcií klikaním na záložky v hlavnom okne.
- Veľkosť prípadne farba tlačidiel musí byť prispôbena frekvencií s akou sa používajú.
- Pre zjednodušenie pochopenia funkcií tlačidiel pre nových používateľov bude kalkulačka obsahovať aj automatický pomocník. Tento pomocník bude opisovať čo jednotlivé tlačidlá robia a ako fungujú keď nad nimi používateľ prejde myšou. Vďaka automatickému pomocníkovi sa zrýchli proces učenia sa na kalkulačku a jej možnosťami. Túto funkciu budeme realizovať vyskakovacími oknami (tooltipy), ktoré sa budú zobrazovať nad tlačítkami funkcií.
- Možnosť zobraziť základné informácie o jednotlivých funkciách ako napr. definíčný obor a obor hodnôt čo pomôže vyvarovať sa zbytočných chýb používateľa. Rovnako ako predchádzajúci bod, aj tento budeme riešiť vyskakovacím oknom nad tlačítkom. V tomto okne sa k pomocníkovi pripojí aj táto informácia.

Pre druhú skupinu používateľov je potrebné do aplikácie vložiť také vlastnosti ktoré využije pri pokročilejšej a častej práci s aplikáciou:

- V kalkulačke musia byť dostupné pokročilé funkcie ako napríklad funkcie dostupné v takzvanej „vedeckej“ kalkulačke, štatistické funkcie a podobne.
- Na displeji kalkulačky sa bude zobrazovať výraz ako celok a až po jeho dokončení sa

vyhodnotí a zobrazí sa až finálny výsledok. Takto bude môcť používateľ prirodzenejšie vytvárať aj zložitejšie výrazy. Zároveň sa tak používateľovi pridá ďalšia možnosť ako vytvárať tieto výrazy, teda nie len za použitia tlačítok pripravených na zadávanie funkcií ale aj priamym zadávaním pomocou klávesnice do okna s rozpracovaným výrazom.

- Pomocou tejto kalkulačky sa budú dať vykresľovať grafy priebehu funkcií. Graf sa vykreslí a otvorí v novom okne, kde bude môcť používateľ ešte upravovať funkciu ktorá na ňom bude zobrazená, nastavovať interval hodnôt na ktorých sa má graf zobrazovať a bude môcť zisťovať hodnotu funkcie v zvolenom bode.

Použité grafické prvky

Tlačítko: Tlačítko slúži ako základný spôsob ovládania aplikácie a používanie jej funkcií.

Tab control: Pomocou tohto grafického prvku sa bude používateľ prepínať medzi skupinami funkcií ktoré bude aplikácia poskytovať. Pomocou záložiek sa zabezpečí dostupnosť všetkých funkcií na jedno kliknutie z hocakého stavu okna a zároveň nebude naraz na okne zobrazených príliš veľa ovládacích prvkov.

Rich text box: Rich text box bude slúžiť ako hlavný prostriedok na zobrazovanie vytváraného výrazu, ako aj výsledku používateľovi. Použitie tohto prvku nám dovolí formátovanie textu zobrazeného používateľovi.

Radio button: Tento prvok použijeme pri výbere jednej z viacerých možností (použitá číselná sústava) alebo pri nastavovaní hodnôt ktoré môžu mať len dva stavy (true/false)

Tooltip: Tooltip čiže vyskakovacie okno použijeme ako rýchleho pomocníka kde pri prejdení myšou nad tlačítkom sa zobrazí vysvetlenie na čo tlačítko slúži, prípadne ďalšie dodatočné informácie.

Menu bar: Pomocou tohto prvku budú dostupné pokročilé nastavenia, pri ktorých nieje potrebné aby boli priamo prístupné z plochy okna.

Group box: Tento prvok pomôže pri zoskupovaní tlačidiel a iných prvkov ovládania ktoré patria do rovnakej skupiny alebo ktoré vykonávajú podobné funkcie.

Picture box: Pomocou tohto grafického prvku sa bude používateľovi zobrazovať graf priebehu funkcie.

Výber implementačných technológií

Pre vývoj pokročilej kalkulačky sme sa rozhodli pre použitie programovacieho jazyka C# a vývojového prostredia Microsoft Visual Studio 2008.

C# je multi-paradigmaticý programovací jazyk, ktorý je jednoduchý všestranný a moderný. Syntakticky je veľmi podobný Jave, avšak má niekoľko výhod: unsigned typy, prvky funkcionálneho programovania, properties, partial class a podobne. Od Javy je znateľne rýchlejší i keď v rýchlosti nie je na úrovni C++ a C. Jediným problémom môže byť prenosnosť na iné operačné systémy ako Mac OS X a Linux, čo by sa dalo vyriešiť projektom Mono ktorý emuluje .NET pre ostatné platformy.

Zvažovali sme tiež použitie iného objektovo orientovaného jazyka JAVA, avšak v neprospech tohto jazyka hrá fakt že na spustenie programov napísaných v tomto jazyku je potrebné mať na počítači nainštalovaný Java Runtime Environment, čo veľká časť používateľov nemá. Rovnako, bežný používateľ nie sú na vzhľad grafického prostredia AWT, používaného pre grafické programy v jave, tak zvyknutý ako na dizajn grafických aplikácií napísaných v jazyku C# a grafickej knižnici .Net Framework.

Keďže drvivá väčšina používateľov tejto aplikácie pracuje alebo niekedy pracovala so systémom Microsoft Windows, grafické prostredie vytvorené v knižnici .NET framework bude pre nich známe a okamžite sa v ňom budú vedieť orientovať. Nebude ich zaťažovať vzhľad okna a ovládacích prvkov na ktoré nie sú zvyknutí.

.NET Framework je rozsiahla knižnica pre operačné systémy Windows. .Net podporuje viacero programovacích jazykov čo umožňuje interoperabilitu. Pre nás budú dôležité hlavne funkcie na vytváranie okien a matematické funkcie.

.NET nám umožní jednoducho vytvoriť rozhranie pre kalkulačku, ktoré bude graficky podobné kalkulačkám v operačných systémoch Windows. K dispozícii máme množstvo moderných prvkov, od tlačidiel po dialógy na načítavanie a ukladanie súborov. Dôležitou časťou sú aj nástroje na úpravu dizajnu okna, aby sa kalkulačka odlišila od ostatných svojím štýlom.

Visual studio integrované vývojové prostredie (IDE) od spoločnosti Microsoft podporujúce C# a .Net. Je to pokročilý nástroj, poskytujúci všetky funkcie potrebné pri vývoji aplikácií v jazyku C#. Poskytuje možnosti na editovanie zdrojového kódu, jeho kompilovanie, debugovanie ako aj možnosti na dizajn grafického prostredia.

Visual Studio umožňuje rozšírenie funkcionality prostredia pomocou rôznych pluginov. Pri vytváraní kalkulačky využijeme jeho auto formát zdrojových kódov, zvýrazňovanie kódu, form editor a ďalšie.

Pre vykresľovanie grafov v kalkulačke sme sa rozhodli pre knižnicu [NPlot](#).

NPlot je open-source knižnica pre .NET na vykresľovanie grafov. Jej silnou stránkou sú vedecké grafy a ekonomické grafy, čo nám pre kalkulačku bude stačiť. Knižnica funguje na princípe vytvárania dočasných obrázkov, čo práve vyhovuje potrebám vytvárať graf pre danú funkciu, aby ju mohol používateľ vidieť a potom zatvoriť, resp. zmeniť vykresľovanú funkciu.

Knižnica podporuje tri typy grafov: čiarový, krokový a bodový

Pre naše účely nám bude stačiť bodový graf, keďže bude najzrozumiteľnejší pre používateľa.

Jediný problém s touto knižnicou je nedostatok dokumentácie, ale ten sa dá nahradiť rôznymi príkladmi z internetu.

Kontrolný bod 2

Grafický návrh obrazoviek

Celá činnosť používateľa v aplikácii sa odohráva v dvoch obrazovkách. Prvá obrazovka slúži na vkladanie všetkých výrazov, ktoré má kalkulačka číselne vyhodnotiť. V druhom okne sa používateľovi zobrazuje priebeh funkcií grafom.

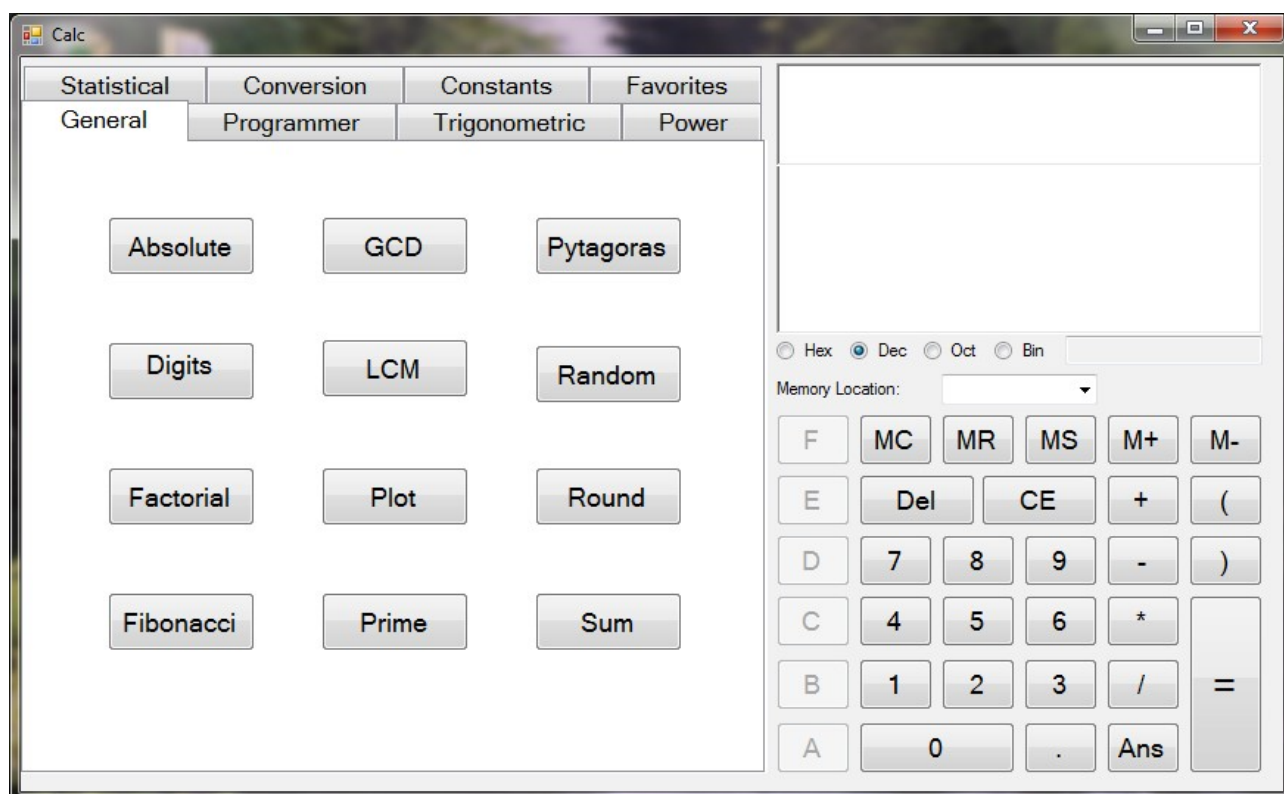
Základná obrazovka

Okno je rozdelené na dve časti:

V pravej sú najčastejšie používané tlačidlá (čísla, voľba číselnej sústavy, základné funkcie a operátory, tlačidlo „=“ na vyhodnotenie ovládacie prvky na prácu s pamäťovými miestami), text-box na vpisovanie výrazov na vypočítanie a druhý na zobrazovanie výsledku. Rovnako je tu aj priestor na komunikáciu s používateľom, kde sa zobrazujú pomôcky pre používateľa, aby sa kontrolovala syntax vpisovaných výrazov. Takáto pomôcka môže byť napríklad upozornenie na chýbajúcu zátvorku.

V ľavej časti je blok so záložkami, v ktorých sú roztriedené tlačidlá na vkladanie menej často používaných funkcií. Tieto tlačidlá sú roztriedené podľa toho aký druh operácie sa pomocou nich vykonáva. Tlačidlá sú roztriedené do nasledujúcich skupín:

- „General“ - je skupina do ktorej patria funkcie pre všeobecnú prácu s číslami. Sú tu napríklad funkcie na vypočítanie absolútnej hodnoty čísla, ciferného súčtu, najväčšieho spoločného deliteľa ...
- „Programmer“ - je skupina funkcií určených pre programátorov. Sú tu funkcie na logické operácie, bitový posun, získanie celej časti čísla ...
- „Trigonometric“ - skupina trigonometrických funkcií, ako napríklad sínus, kosínus, tangens, cyklometrické funkcie ...
- „Power“ - funkcie na prácu s mocninami, odmocninami a logaritmi
- „Statistical“ - štatistické funkcie ako: kombinácie, permutácie, priemer, medián ...
- „Conversion“ - niekoľko funkcií na konverziu medzi základnými jednotkami
- „Constants“ - základné matematické a fyzikálne konštanty
- „Favorites“ - v tejto skupine si môže používateľ vytvoriť vlastný výber z funkcií kalkulačky



Obr. 3. Základná obrazovka pokročilej kalkulačky

Obrazovka zobrazujúca graf funkcie

Hlavný prvok tejto obrazovky je priestor na vykresľovanie grafu.

Na pravej a spodnej hrane tohto priestoru sa nachádzajú x-ová a y-ová os grafu funkcie jednej premennej. Na koncoch týchto osí sa nachádzajú textové polia do ktorých sa nastavuje veľkosť definičného oboru na danej osi. Rovnako sa tu nachádza slider, jeden pri x-ovej osi (pre funkciu jednu premennej) a druhý pri y-ovej osi (spolu s predchádzajúcim je aktivovaný ak sa vykresľuje funkcia dvoch premenných). Pomocou týchto slidrov sa môže používateľ pohybovať po celom definičnom obore funkcie a zobrazovať hodnotu zobrazených funkcií v tomto bode. Hodnoty funkcií sa zobrazujú v text-boxe v spodnej časti okna.

Nad týmto text-boxom sú tiež dve iné textové polia, do ktorých môže používateľ priamo vpisovať hodnotu v ktorom sa má zistiť hodnota funkcie.

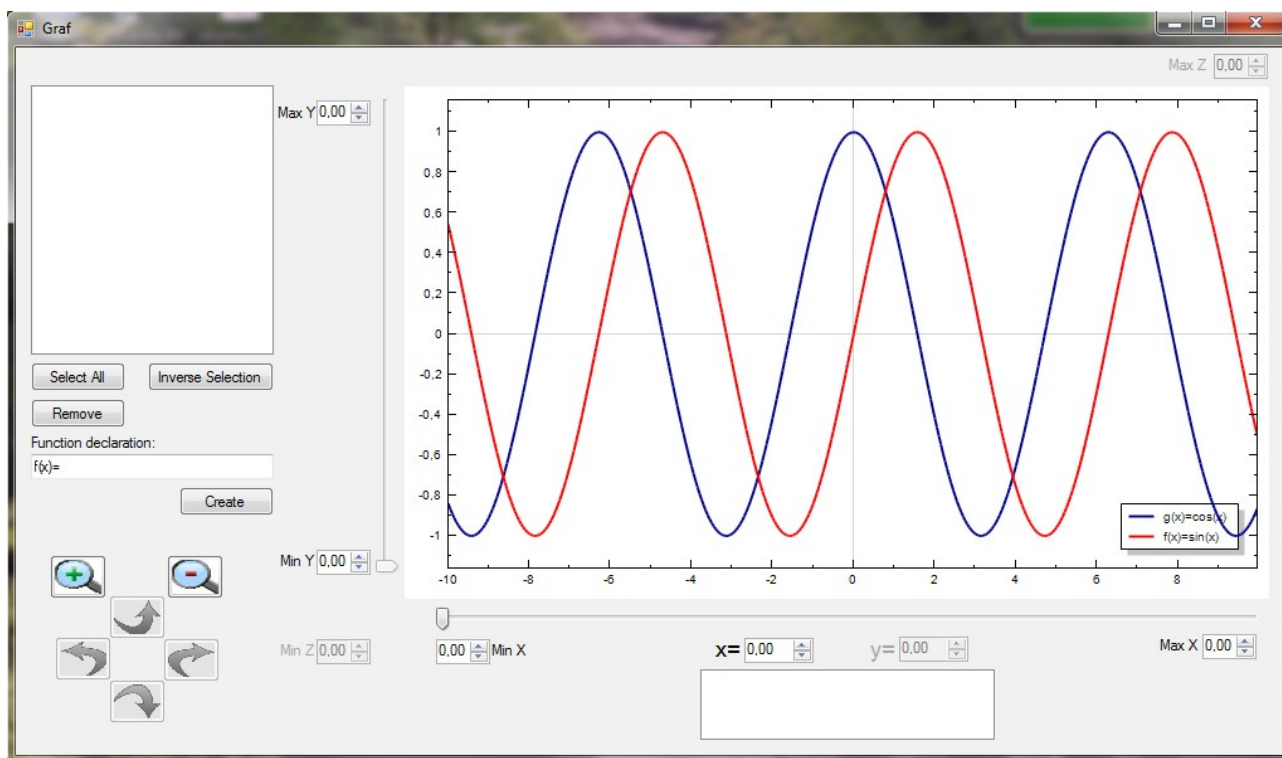
V ľavej dolnej časti okna sa nachádzajú tlačidlá na zmenu zobrazenia grafu. Sú to tlačidlá na priblíženie, oddialenie grafu a na jeho rotáciu v štyroch smeroch.

Nad týmito tlačidlami sa nachádzajú tlačidlá na prácu s funkciami. V textovom zaškrtnávacom poli sa nachádza zoznam všetkých funkcií, ktoré používateľ vytvoril. Tie funkcie ktoré sú v tomto poli označené sa vykresľujú do grafu.

Pod týmto oknom sa nachádzajú tlačidlá na označovanie funkcií.

- Tlačidlo „Select All“ slúži na označenie všetkých funkcií
- Tlačidlo „Inverse Selection“ na prevrátenie označenia funkcií, teda tie funkcie ktoré boli označené sa odznačia a naopak tie čo neboli sa označia
- Tlačidlo „Remove“ slúži na odstránenie vyznačených funkcií zo zoznamu pridaných funkcií a tým aj z grafu

Pod týmito tlačidlami sa nachádza textové pole „Function declaration“ do ktorého sa vpisuje deklarácia novej funkcie ktorú chce používateľ pridať do zoznamu. Potvrdenie vytvorenia funkcie sa vykoná stlačením tlačidla „Create“.



Obr. 4. Zobrazenie grafu funkcie

Scenáre použitia

V tejto časti sú popísané typické spôsoby použitia nami vytvorenej kalkulačky.

Používateľ chce vypočítať jednoduchý príklad

Používateľ ktorý používa aplikáciu s danou aplikáciou nikdy predtým nepracoval, a preto by sa v nej chcel rýchlo zorientovať a bez ťažkostí vypočítať jednoduchý príklad.

Používateľ spustí aplikáciu. Aplikácia mu zobrazí základnú obrazovku (Obr. 3). Na ovládanie kalkulačky chce používateľ používať výhradne myš a teda začne klikáť na tlačidlá v pravej časti obrazovky.

Pomocou tlačidiel na vkladanie čísel, zátvoriek a operátorov vytvára výraz ktorý sa mu okamžite zobrazuje a upravuje v text-boxe s výrazom.

Keď je používateľ spokojný s vytvoreným výrazom, tak klikne na tlačidlo „=" a na text-boxe určenom pre výsledok sa mu zobrazí výsledok výrazu.

Ak vo vytváranom výraze spravil používateľ chybu a aj napriek tomu stlačil tlačidlo na vyhodnotenie, tak sa v text-boxe určenom pre výsledok zobrazí správa o tom že výpočet neprebehol úspešne („Unable to find result.“).

Po získaní výsledku používateľ prácu s kalkulačkou skončil a teda zavrie okno kliknutím na krížik v hornom pravom rohu.

Používateľ chce vypočítať zložitý príklad s množstvom rôznych pokročilých funkcií

Používateľ ktorý pracuje s kalkulačkou ju používa pravidelne a často. Dobre pozná jej funkcie a aj ich syntax. Pri svojej práci potrebuje aby dokázal rýchlo vkladať zložité výrazy do kalkulačky, preto na interakciu s kalkulačkou preferuje klávesnicu.

Keďže pozná syntax funkcií tak ich po spustení kalkulačky začne priamo vpisovať do text-boxu určeného pre výraz. Aby bol výraz zrozumiteľný, tak si ho začne formátovať zalamovaním na viacero riadkov. Ak by používateľ predsa len potreboval použiť funkciu, ktorej syntax si nepamätá, tak sa presunie myšou do ľavej časti obrazovky. Tu si vyberie záložku s kategóriu funkcií do ktorej patrí hľadaná funkcia. Zobrazia sa všetky tlačidlá s funkciami ktoré patria do tejto kategórie. Po prechode myšou nad zvoleným tlačidlom sa mu po chvíli zobrazí vyskakovacie okno s popisom funkcie. V tomto popise je stručne vyjadrené na čo funkcia slúži, aké potrebuje argumenty a aká je jej syntax. Teraz si môže používateľ vybrať, či funkciu vloží kliknutím na tlačidlo alebo sa presunie do text-boxu s rozpracovaným výrazom a napíše tam funkciu ručne.

Po dopísaní výrazu používateľ spustí vyhodnotenie výrazu pomocou klávesovej skratku Shift+Enter.

Používateľ zistí že prednedávnom spravil vo výraze, ktorý už vyhodnotil malú chybu, ktorá sa dá veľmi jednoducho napraviť. Použije preto funkciu zapamätania si histórie vyhodnotených výrazov a stláčaním klávesy PageUp sa vráti k výrazu ktorý chce upraviť. Upraví chybu vo výraze a stlačí Shift+Enter aby výraz opätovne vyhodnotil.

Používateľ chce porovnať grafy priebehu niekoľkých funkcií

Používateľ spustí aplikáciu a zobrazí sa mu základná obrazovka.

Do okna s výrazom vpíše jednu s funkcií, ktorých priebeh chce sledovať. Po stlačení tlačidla Enter sa mu zobrazí obrazovka zobrazujúca graf priebehu tejto funkcie.

Používateľ si upraví definičný obor na ktorom sa mu zobrazuje funkcia pomocou na to určených

textových polí.

Keďže chcel porovnávať viacero funkcií, tak ich pridá postupným vpisovaním do kolonky „Function declaration“ a potvrdením tlačidlom „Create“. V checkListBoxe kde sa mu zobrazujú všetky funkcie ktoré pridal si zvolí ktoré sa majú vykresliť. Tieto funkcie sa súčasne vykreslia do grafu.

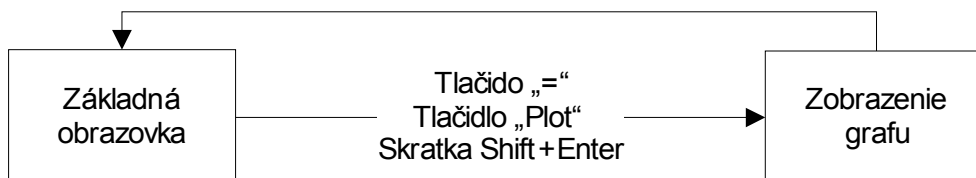
Používateľ bude posúvať sliderom po grafom, a bude tak meniť hodnotu x-ovej súradnice, v ktorej sa budú vypočítavať hodnoty funkcií.

Sled obrazoviek

Používateľovi sa po spustení aplikácie zobrazuje základná obrazovka kalkulačky. Na tejto obrazovke dokáže používateľ vytvárať všetky výrazy ktoré sa dokážu priamo vyhodnotiť.

Ak chce používateľ vykresliť graf, má niekoľko možností ako sa dostať na obrazovku pre zobrazenie grafu:

1. Stlačením tlačidla „Plot“. Ak nechá používateľ pri stlačení tlačidla Plot text-box na vkladanie výrazov prázdny, zobrazí sa obrazovka na zobrazovanie grafov. Ak vloží do text-boxu definíciu funkcie, tak sa táto funkcia pridá do funkcií na vykresľovanie do grafu, zobrazí sa obrazovka na zobrazovanie grafov a graf tejto funkcie sa vykreslí.
2. Ak používateľ vloží to text-boxu na vkladanie výrazov definíciu funkcie v tvare „meno_funkcie(jeden_alebo_dva_argumenty_oddelene_)“ a stlačí tlačidlo „Enter“, tak sa otvorí obrazovka na zobrazovanie grafov. Funkcia ktorú používateľ definoval pred stlačením tlačidla „Enter“ sa pridá k funkciám na zobrazenie a vykreslí sa do grafu.
3. Podobne ako pri predchádzajúcom prípade sa dá dostať na obrazovku pre zobrazenie grafov aj stlačením klávesovej skratky „Shift+Enter“ namiesto kliknutia na tlačidlo „Enter“



Obr. 5. Sled obrazoviek pokročilej kalkulačky

Ak používateľ má otvorené okno na zobrazovanie grafov, môže sa ľubovoľne prepínať medzi základnou obrazovkou a obrazovkou na zobrazenie grafu. Ak znova použije niektorú z možností na otvorenie okna pre zobrazenie grafu, tak sa do zoznamu funkcií na vykreslenie pridá funkcia ktorú touto operáciou definoval (ak nejakú definoval) a posunie sa do popredia pôvodné okno na zobrazenie grafu. Pri opätovnom pokuse o otvorenie nového okna na zobrazenie grafu, ak už jedno takéto okno je otvorené, sa ďalšie okno neotvorí, ale bude sa pracovať stále s týmto jediným. Ak používateľ zavrie okno na zobrazovanie grafov tak sa stratia všetky definované funkcie. Aplikácia sa zavretím tohto okna neukončí, vráti sa len na základnú obrazovku, kde sa dá opätovne otvoriť okno na zobrazenie grafu.

Zatvorením základného okna sa ukončí celá aplikácia, a tým sa stratia všetky informácie ktoré sa v nej uchovávali (pamäťové miesta a história použitých príkazov).