Wyrażenie do obliczenia użytkownik podaje poprzez wciskanie odpowiednich przycisków na interfejsie lub poprzez przycisk 'open' który wczytuje wyrażenie z pliku tekstowego. Po naciśnięciu znaku '=' w ramce w górnej części aplikacji użytkownik otrzymuje wynik. Poza typowymi działaniami dla kalkulatora prostego, istnieje możliwość m.in zapamiętywania poprzedniego wyniku, zamiany ułamka dziesiętnego na zwykły czy obliczanie x^y.

Po uruchomieniu programu pojawia się okno aplikacji. Przyciski powstają dzięki funkcji Button, a ich ułożeniem zajmuje się metoda grid znajdującym się w bibliotece Tkinter. Cały program od strony wizualnej opiera się głównie właśnie na tej bibliotece, a sam sposób obliczania wyrażeń wykorzystuje funkcję eval. Użytkownik używając przycisków wpisuje w zmienną tekstową kolejne znaki tworzące równanie (dzięki funkcji press), a wspomniana funkcja wykonuje działania i funkcje znajdujące się w tym tekście (w funkcji equalpress). Zaletą takiego rozwiązania jest prostota i mała ilość kodu potrzebna do obliczania równań, natomiast pewnym minusem jest np. to, że w równaniu de facto matematycznym w niektórych przypadkach muszą pojawić się nazwy funkcji - przykład funkcji pierwiastek - funkcja nie może być nazwana symbolem, a postać liczenia pierwiastka w pythonie jest inny niż w rzeczywistości, co sprawia, że w równaniu trzeba użyć nazwy funkcji zamiast symbolu pierwiastka, nie mniej jednak działa to poprawnie.