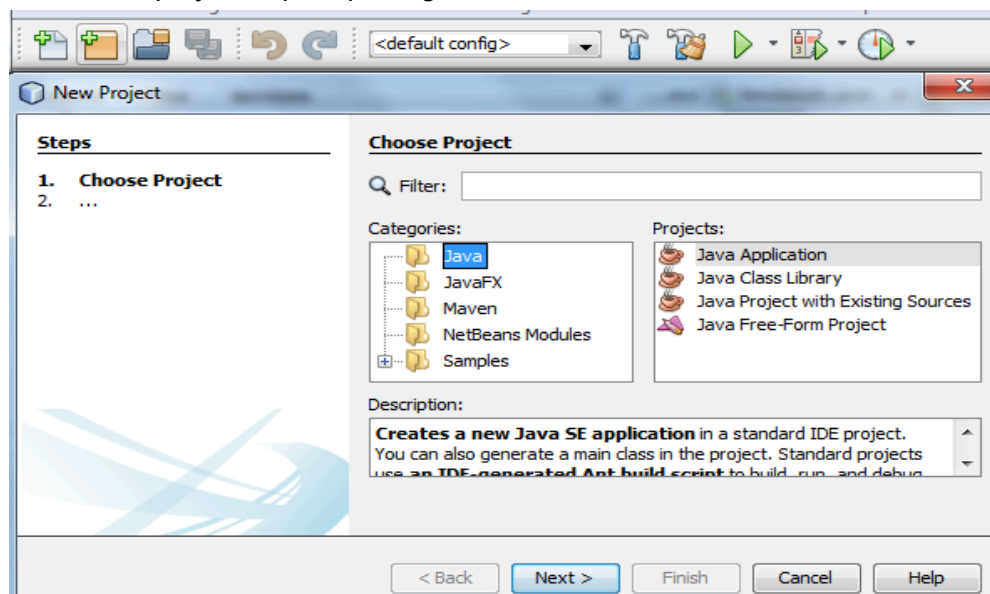


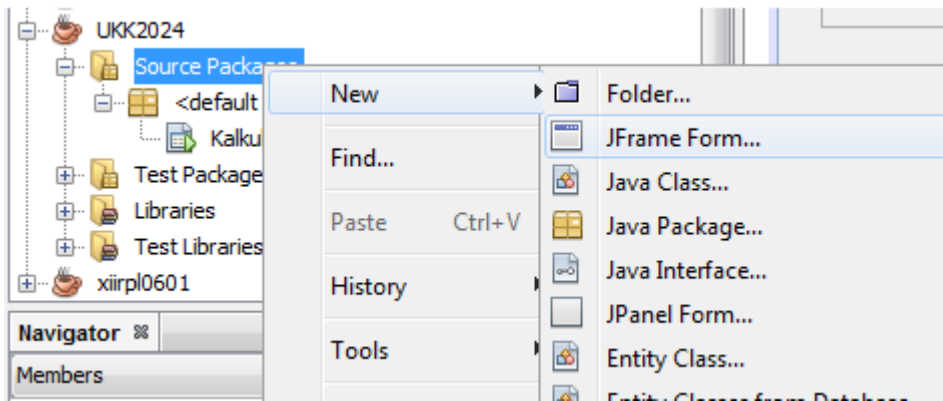
Langkah-langkah cara membuat Kalkulator di netbeans



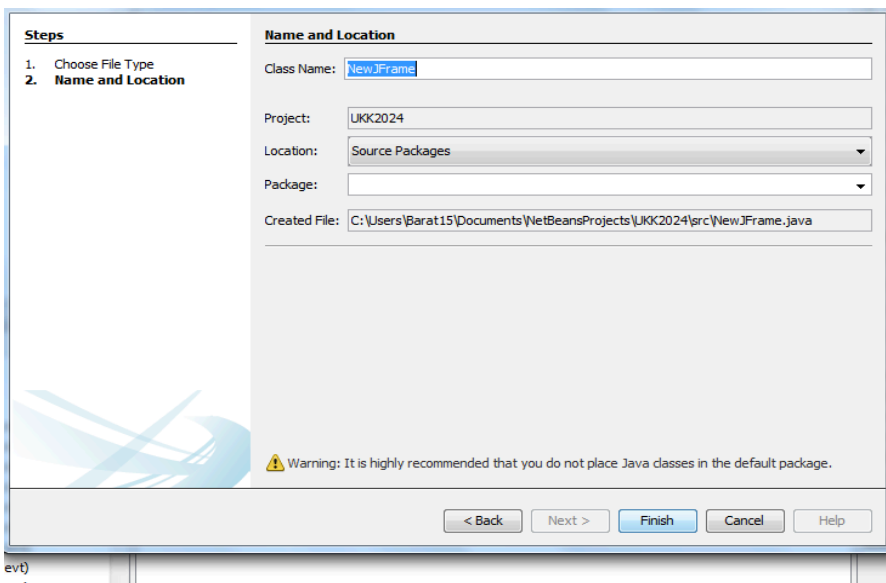
1.buka newproject seperti pada gambar



2.lalu buka project dan source packages klik kanan



3.lalu beri nama jframe from sesuai keinginan

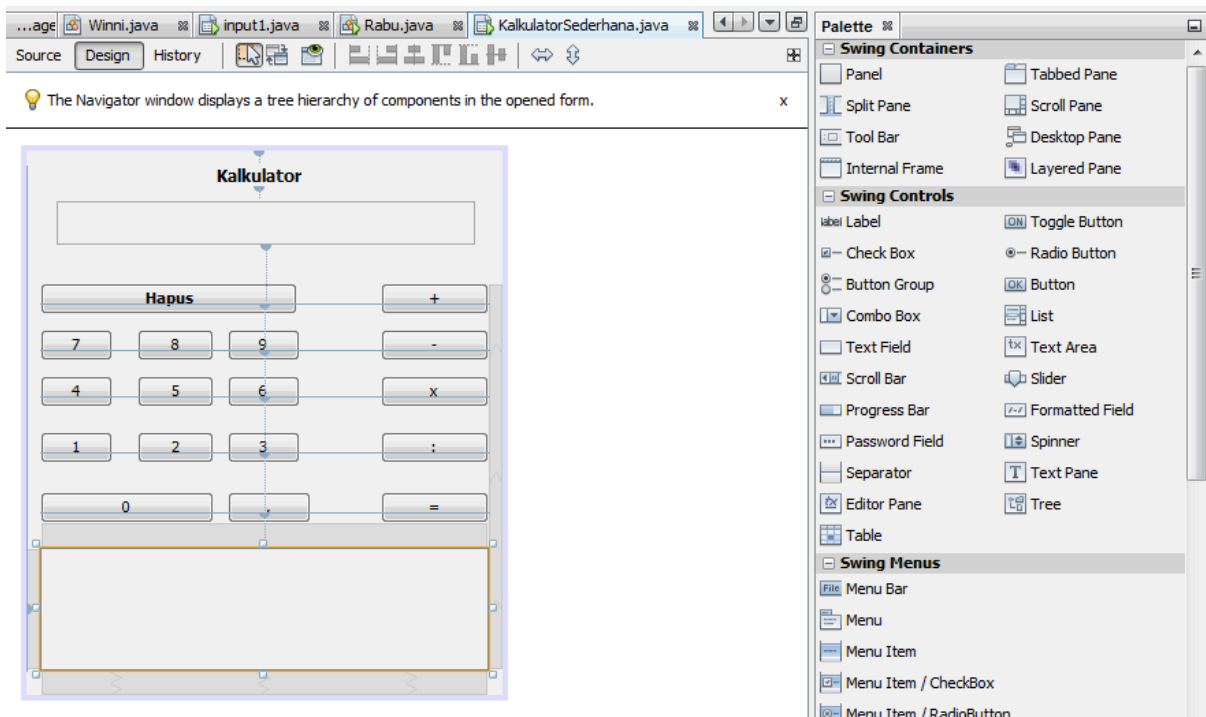


4.kita akan dialihkan ke desain dan membuat kalkulator dan buat

- > textfiled untuk hasil beri variabel hasil
- > button untuk angka 0-9 beri variabel btnangka0-9
- > button untuk hapus beri variabel btnhapus
- > button untuk koma beri variabel btnkoma
- > button untuk +,-,x,/ beri variabel btntambah, kurang, kali, bagi
- > button untuk sama dengan beri variabel btnsamadengan
- > table untuk hasil operasi beri variabel JTIaporan

contoh seperti gambar

5.selanjutnya klik source diatas sebelah desain



6. coding seperti pada gambar gunanya sebagai variabel pemanggilan

```
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import javax.swing.table.DefaultTableModel;

public class KalkulatorSederhana extends javax.swing.JFrame {

    String angka;
    double jumlah, bilangan1, bilangan2;
    int pilih;

    public KalkulatorSederhana() {
        initComponents();
        angka = "";
    }
}
```

7. kembali ke desain lalu klik button angka 1 klik 2 kali lalu tuliskan

```
angka += "1";
hasil.setText(angka);
```

```
private void btnangka2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
{
    angka += "2";
    hasil.setText(angka);
}
```

```
private void btnangka3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
{
    angka += "3";
    hasil.setText(angka);
}
```

```
private void btnangka4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
{
    angka += "4";
    hasil.setText(angka);
}
```

```
private void btnangka5ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
{
    angka += "5";
    hasil.setText(angka);
}
```

ini untuk codingan button 0-9 hanya tinggal copy paste dan ganti isi dari angka sama seperti dadi klik button angka 2 kali untuk koma klik 2 kali lalu coding seperti ini

```
angka += ",";
hasil.setText(angka);
```

8. codingan untuk hapus

```
hasil.setText("");
bilangan1=0.0;
bilangan2=0.0;
jumlah=0.0;
angka="";
```

untuk codingan +, -, \*, :, ,

```
bilangan1=Double.parseDouble(angka);
hasil.setText("+");
angka="";
pilih=1;
```

dan copy tinggal mengganti + menjadi -, \*, / dan pilih menjadi 1-4 sesuai urutan +, -, \*, /

```
private void btnkurangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    bilangan1=Double.parseDouble(angka);
    hasil.setText("-");
    angka="";
    pilih=2;
}
```

```
private void btnkaliActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    bilangan1=Double.parseDouble(angka);
    hasil.setText("*");
    angka="";
    pilih=3;
}
```

```
private void btnbagiActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    bilangan1=Double.parseDouble(angka);
    hasil.setText("/");
    angka="";
    pilih=4;
}
```

9. untuk codingan sama dengan akan menyambung ke table untuk contoh codingan seperti gambar

```
private void btnsamadenganActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    DefaultTableModel dataModel = (DefaultTableModel) JTLaporan.getModel();
    List list = new ArrayList <>();
    switch (pilih) {
        case 1 :
            bilangan2 =Double.parseDouble(angka);
            jumlah = bilangan1 + bilangan2;
            angka = Double.toString(jumlah);
            hasil.setText(angka);

            JTLaporan.setAutoCreateColumnsFromModel(true);
            list.add(bilangan1);
            list.add("+");
            list.add(bilangan2);
            list.add(angka);
            dataModel.addRow(list.toArray());
            break;
    }
}
```

dan urutanya seperti ini

```
private void btnsamadenganActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    DefaultTableModel dataModel = (DefaultTableModel) JTLaporan.getModel();
    List list = new ArrayList <>();
    switch (pilih){
        case 1 :
```

```
bilangan2 =Double.parseDouble(angka);  
jumlah = bilangan1 + bilangan2;  
angka = Double.toString(jumlah);  
hasil.setText(angka);
```

```
JTlaporan.setAutoCreateColumnsFromModel(true);  
list.add(bilangan1);  
list.add("+");  
list.add(bilangan2);  
list.add(angka);  
dataModel.addRow(list.toArray());  
break;
```

```
case 2 :  
bilangan2 =Double.parseDouble(angka);  
jumlah = bilangan1 - bilangan2;  
angka = Double.toString(jumlah);  
hasil.setText(angka);
```

```
JTlaporan.setAutoCreateColumnsFromModel(true);  
list.add(bilangan1);  
list.add("-");  
list.add(bilangan2);  
list.add(angka);  
dataModel.addRow(list.toArray());  
break;
```

```
case 3 :  
bilangan2 =Double.parseDouble(angka);  
jumlah = bilangan1 * bilangan2;  
angka = Double.toString(jumlah);  
hasil.setText(angka);
```

```
JTlaporan.setAutoCreateColumnsFromModel(true);  
list.add(bilangan1);  
list.add("*");  
list.add(bilangan2);  
list.add(angka);  
dataModel.addRow(list.toArray());  
break;
```

```
case 4 :  
bilangan2 =Double.parseDouble(angka);  
jumlah = bilangan1 / bilangan2;  
angka = Double.toString(jumlah);  
hasil.setText(angka);
```

```
JTlaporan.setAutoCreateColumnsFromModel(true);
```

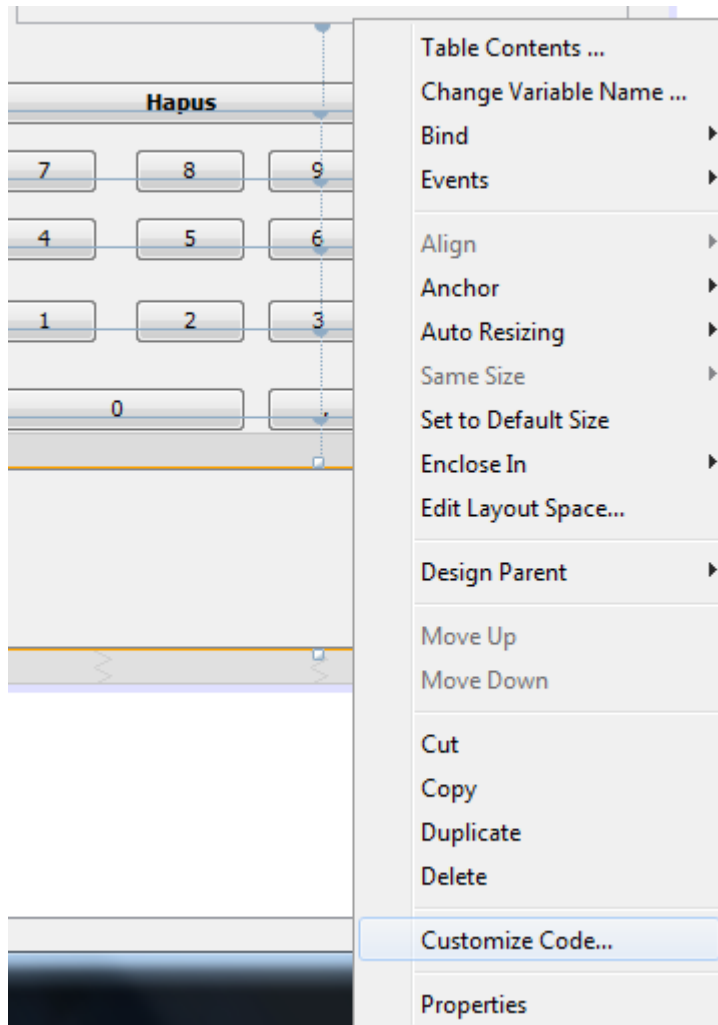
```

list.add(bilangan1);
list.add("/");
list.add(bilangan2);
list.add(angka);
dataModel.addRow(list.toArray());
break;

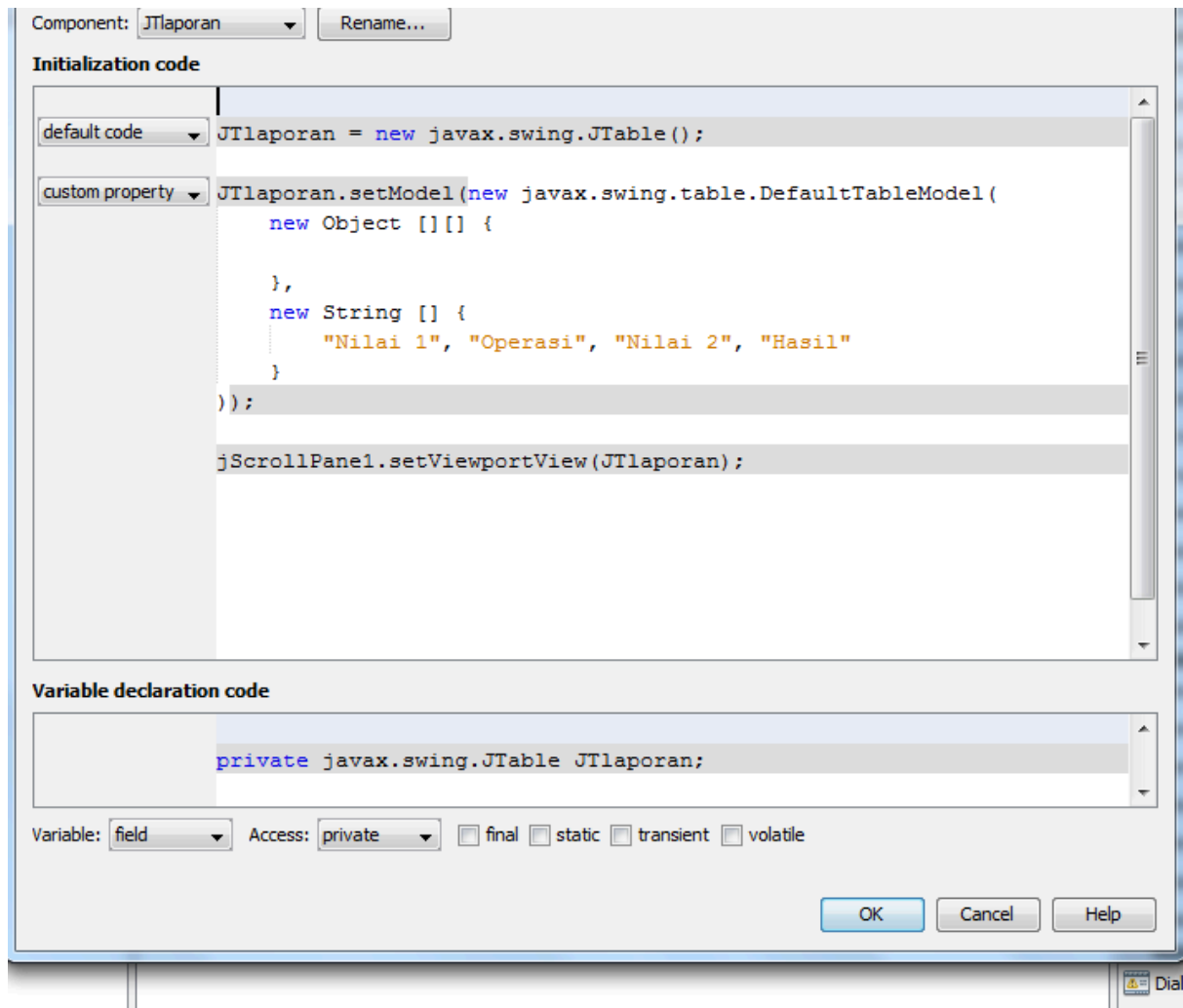
}

```

10. untuk table buka desain lalu table klik kanan pencet customize code seperti gambar

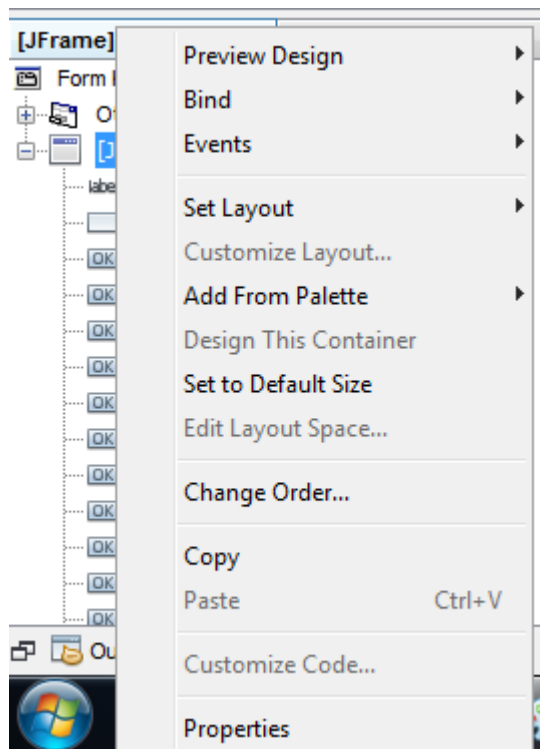


dan edit seperti pada gambar dan klik ok

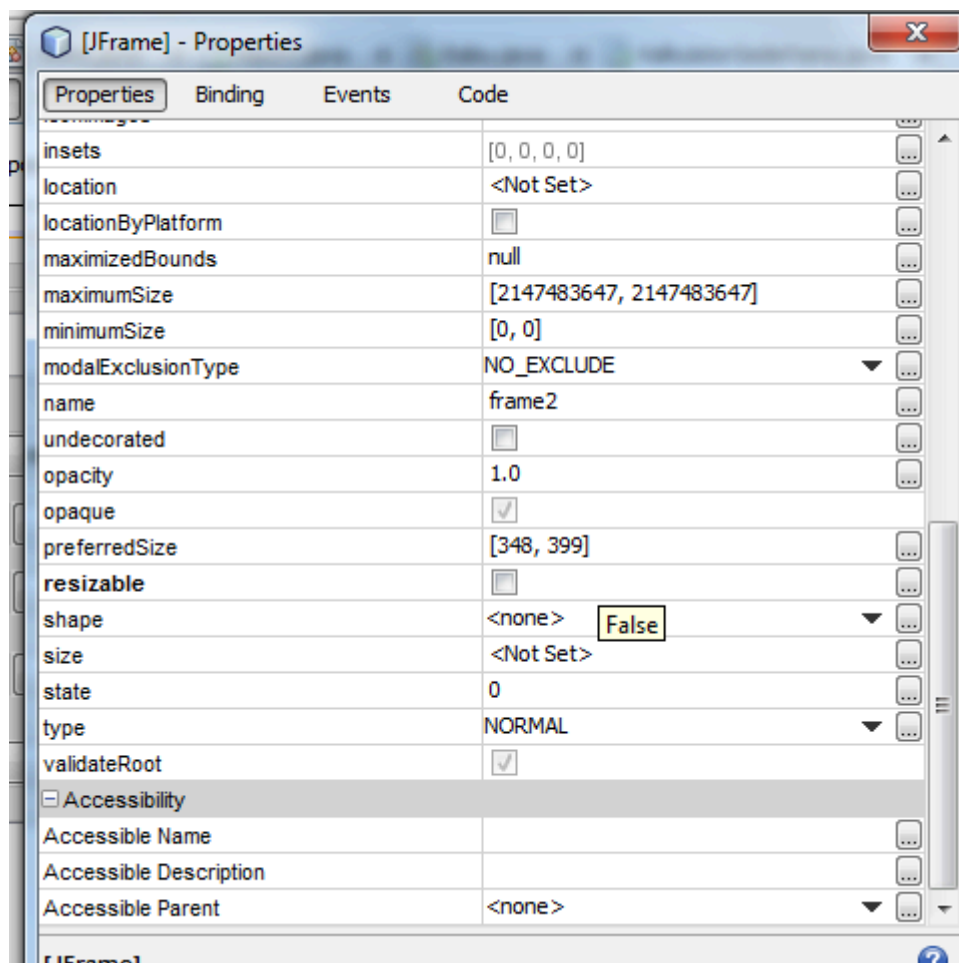


lalu klik kanan jframe pilih properties seperti gambar

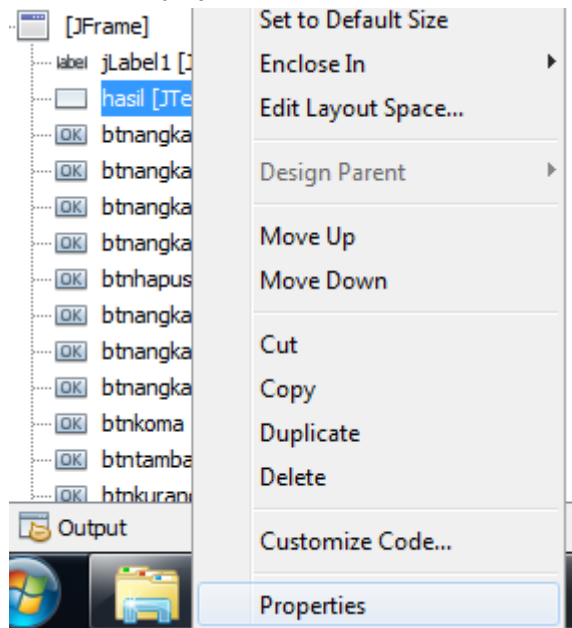




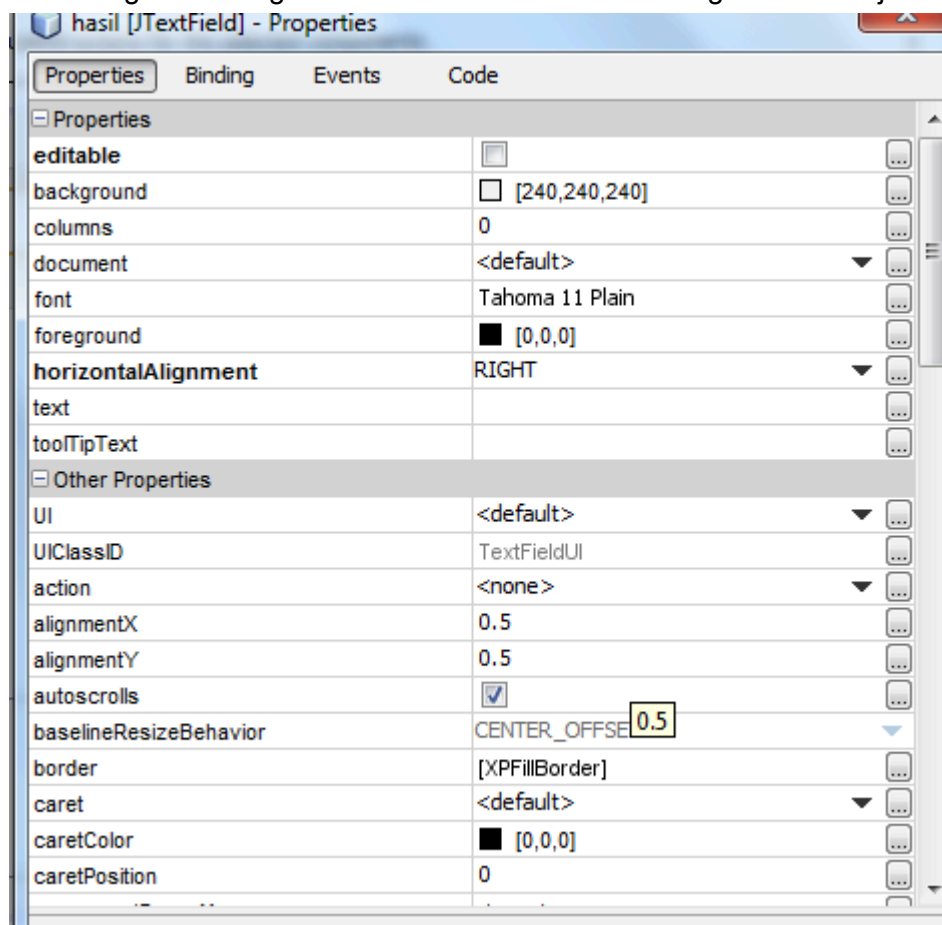
cari resizable dan hilangkan centang



lalu dibawahnya JFrame ada textfield hasil klik kanan pilih properties



dan hilangkan centang editable dan ubah horizontalalignment menjadi right



lalu klik project yang diberi nama tadi didalam packages klik kanandan dirunfile dan kalkulator siap digunakan

The Navigator window displays a tree hierarchy of components in the open

