# Mise en contexte :

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Icône d’ordinateur

Description générée automatiquementUne petite interface graphique d’une calculatrice vous est donnée.

Cette classe possède 4 méthodes à terminer.

    def ajout\_formule(self,caractere):

    def afficher\_resultat(self):

    def resoudre\_equation(self):

    def effacer\_ecran(self):

Les boutons sont déjà liés à la commande ajout\_formule avec une fonction lambda.

En ce moment, cette méthode imprime la valeur du bouton dans le terminal.

1. On veut modifier la méthode **ajout\_formule** pour qu’elle ajoute la valeur du bouton (passer en paramètre) à l’écran de la calculatrice.
2. Finir la méthode **effacer\_ecran** pour qu’elle supprime le contenu du self.ecran
3. Finir la méthode **afficher\_resultat**. Cette méthode ne fait que :
   1. Appelle la méthode **résoudre\_equation**,
   2. Capture son retour dans une variable
   3. Appelle la méthode **effacer\_ecran**
   4. Appelle la méthode **ajout\_formule** avec la variable contenant la réponse en paramètre
4. Finir la méthode **résoudre\_equation**. Un pseudo-code vous ait donné dans le fichier de départ. En premier lieu, il n’y a pas de multiplications. Les formules sont donc seulement une suite d’additions et de soustractions. Il n’y a pas de priorité d’opérations.

Extra : Activer le bouton **X**, modifié la **résoudre\_equation** afin qu’elle puisse effectuer des multiplications. **Attention !** Les multiplications prennent priorités sur les additions et soustractions.