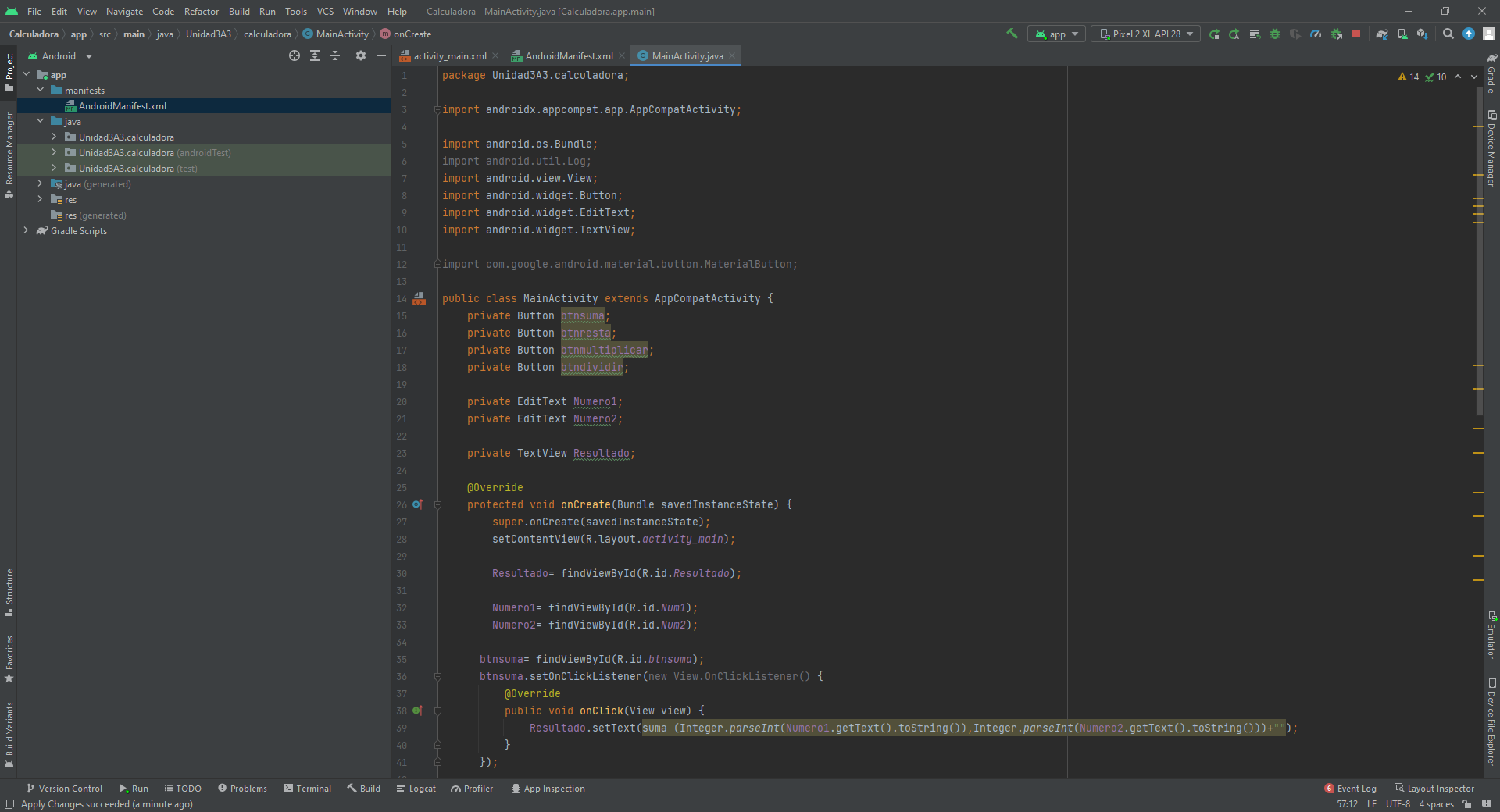
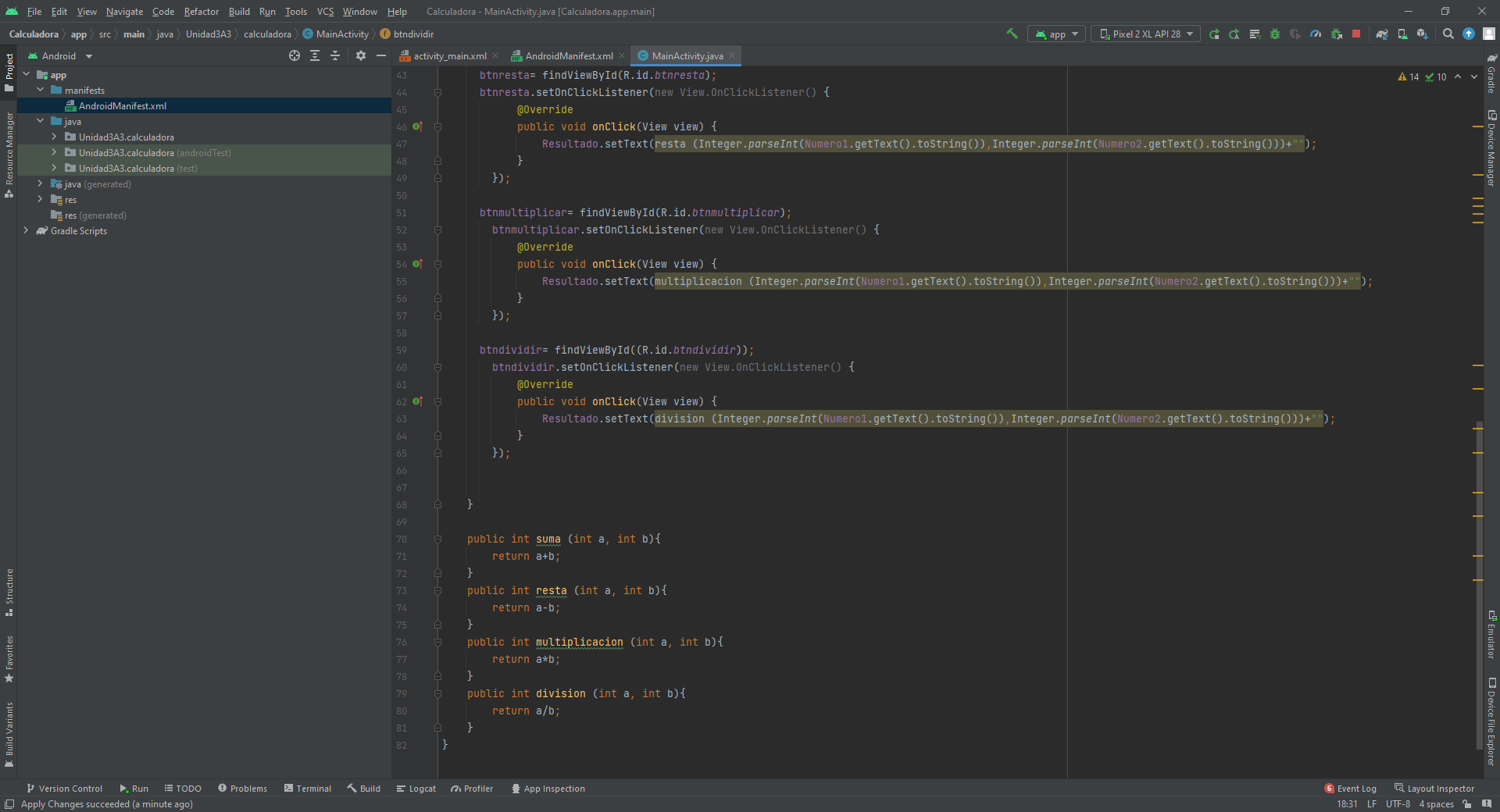
***Imagen en Android Unidad 3 Practica #3***

**Imágenes de la codificación**





**Explicación de la codificación**

Empezamos por la parte de la elaboración de la plantilla, para esta ocuparemos solamente 4 botones, 3 texts, de este modo utilizaremos 2 texts para la ingresión de los numero, para ello hay que configurarlos en la parte de los ingreso (una pequeña bandera en las opciones de modificación de los texts), presionamos y seleccionamos la opción number y damos aplicar, con ello solo podremos ingresar número y evitaremos que el usuario ingrese letras, utilizaremos el otro text solamente para mostrar el resultado de la operación, con esto seguiríamos con la configuración de los botones, los cuales solamente abría que cambiarles el texto con el que cuentas y ponerle las operaciones respectivas que queremos hacer, en este caso solo haremos sume, resta, multiplicación y división, por ello los 4 botones,

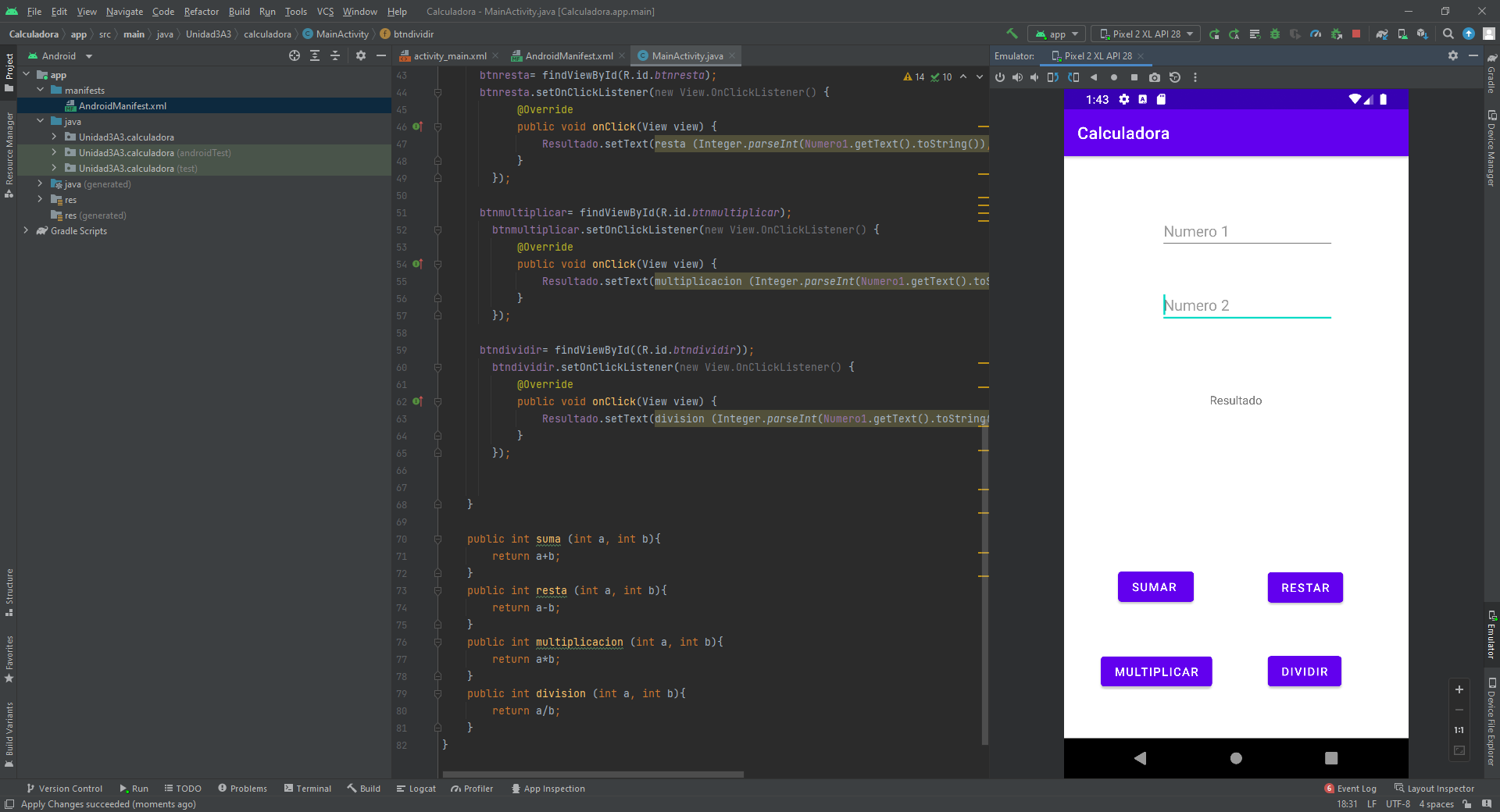
Una vez terminado la parte visual sigue la parte de operaciones, empezamos por declarar nuestros elementos con la línea private button (id del boton), haciendo esto para poder identificar los elementos con los que contamos dentro de nuestro apartado visual

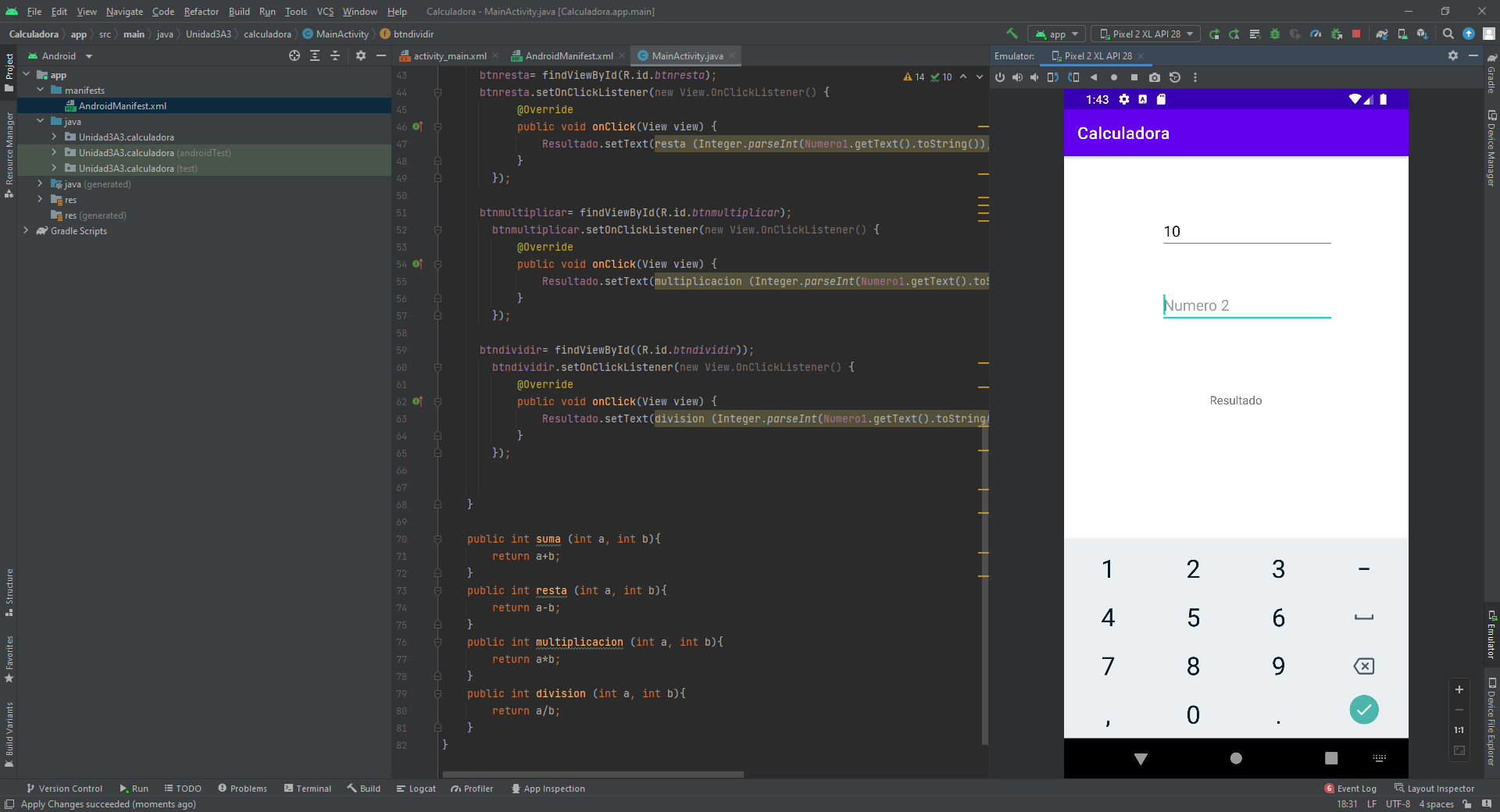
Tras esto declararemos las variables que obtendrán los datos para poder operar con ellas

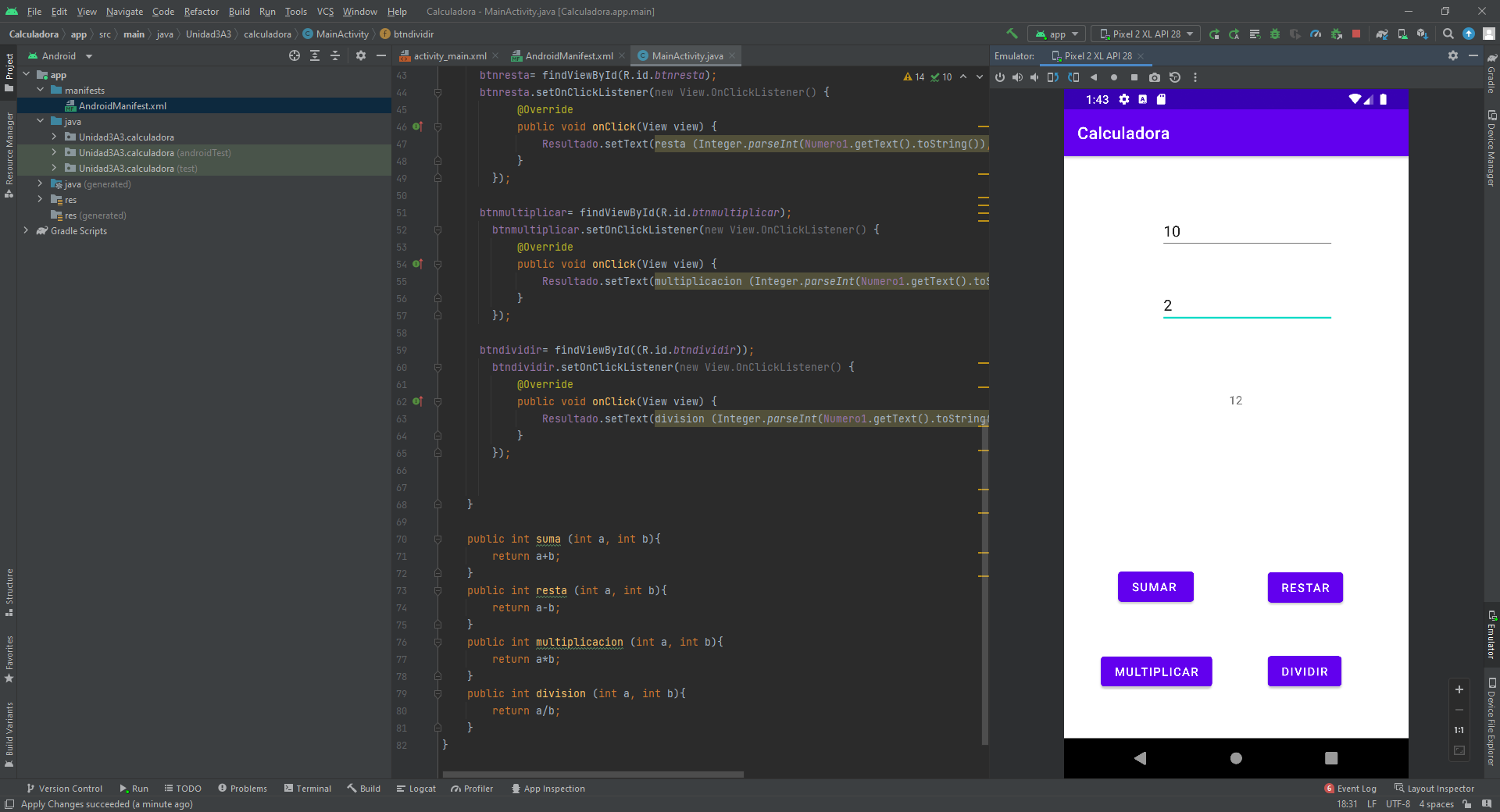
Y es aquí cuando podemos crear los métodos correspondientes para las operaciones con el código utilizando los métodos onclick y la línea para pasar el valor y poder operarlo

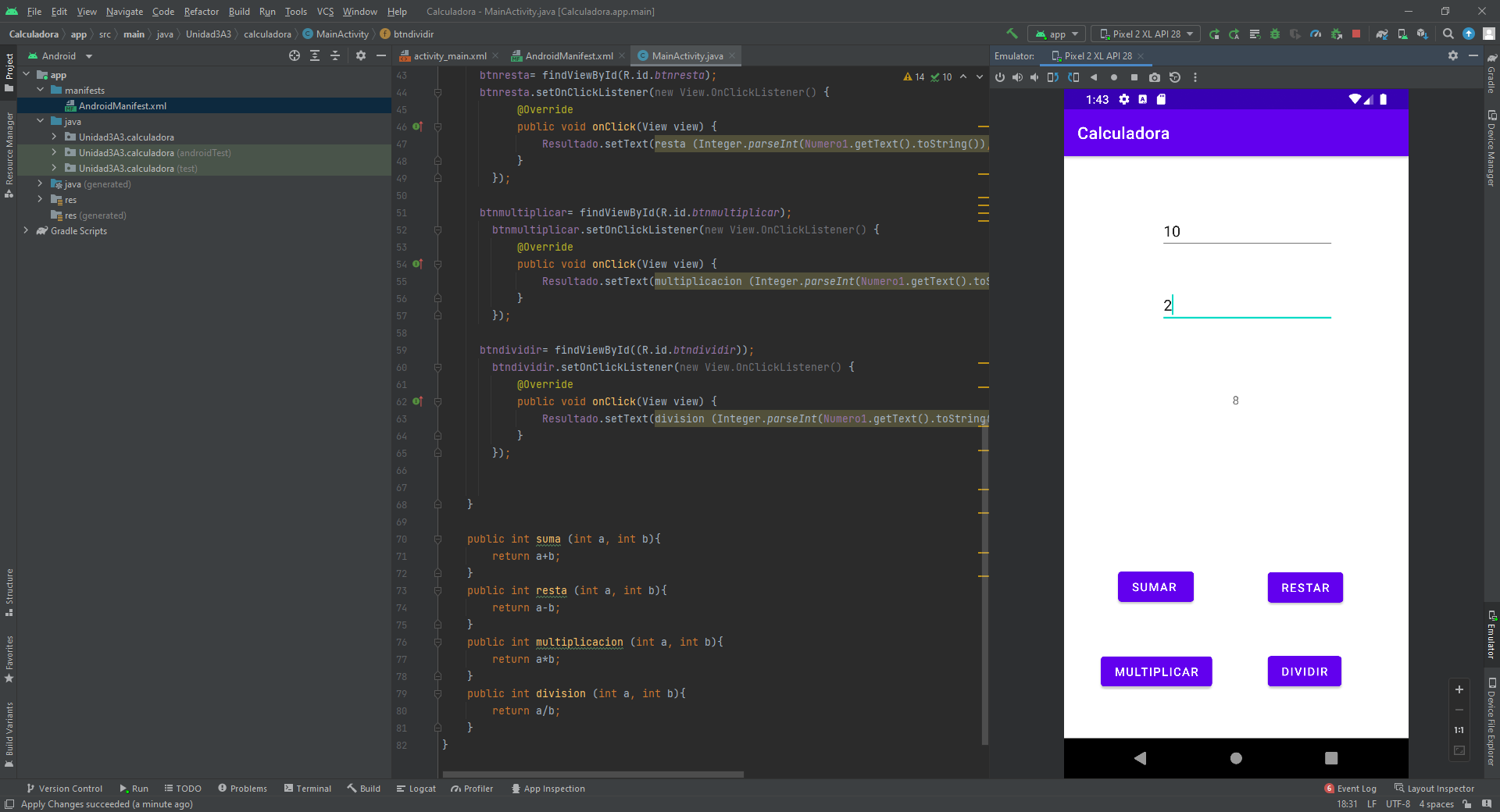
Estos métodos mandarán a llamar a las operaciones con las cuales tendremos nuestros 2 números y serán operados

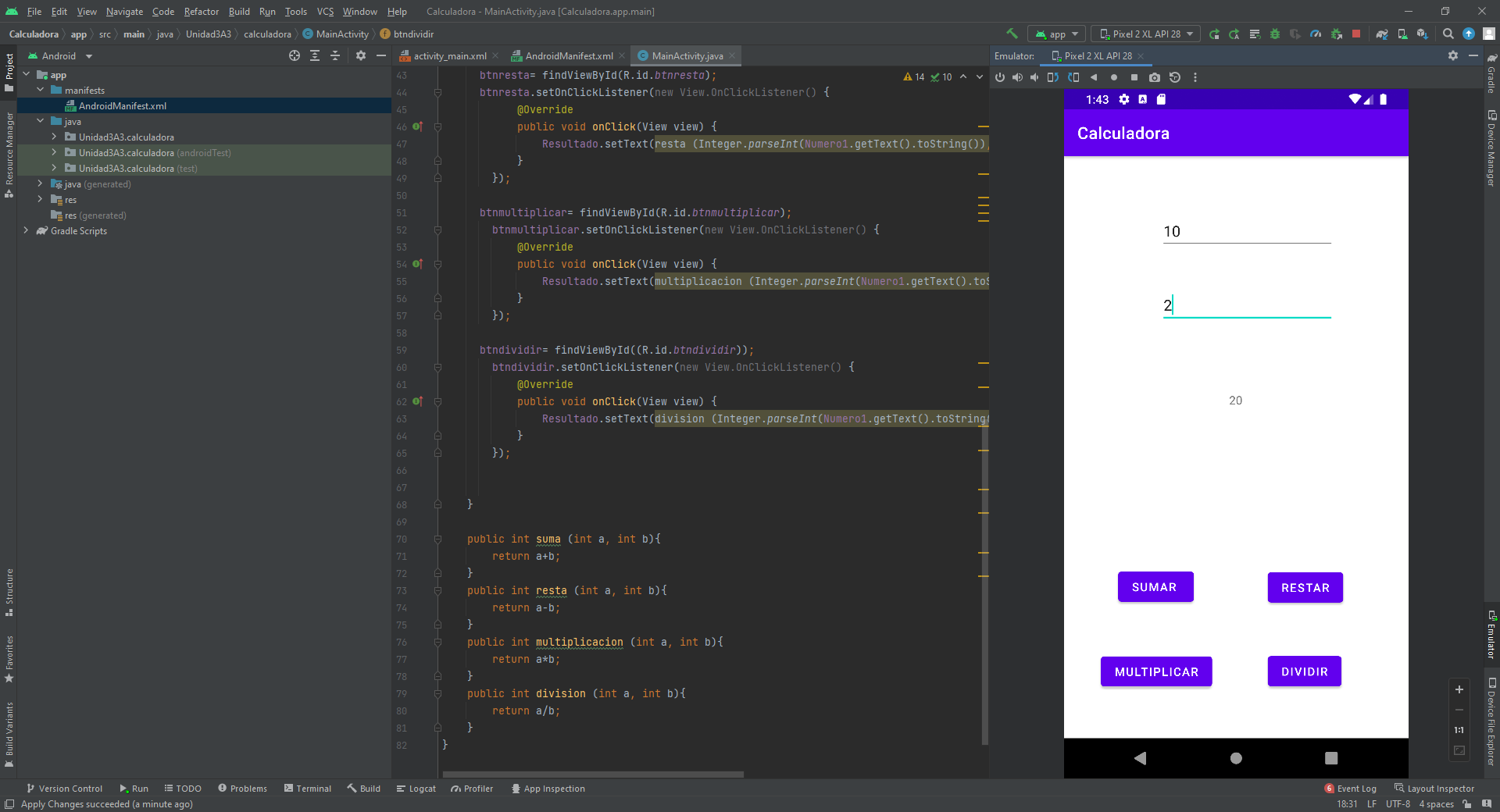
**Imágenes de la ejecución**

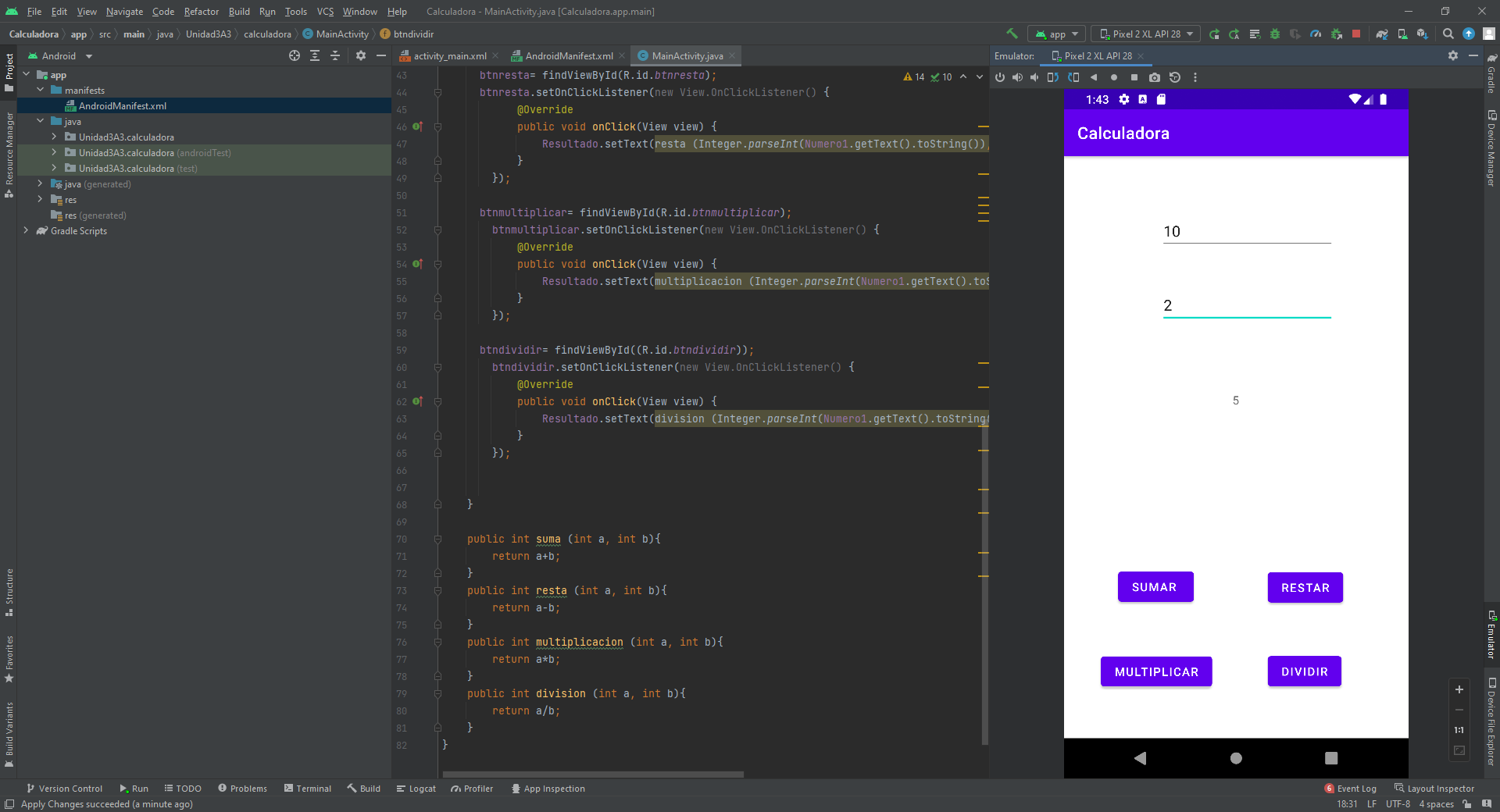












**Resultados**

Como lo podemos notar, al momento de ejecutar la aplicación, tenemos una interfaz, donde podemos meter 2 números, estos números son de carácter entero y solo podemos meter números, no letras, evitando así errores a la hora de compilar, los botones cumplen con su misma función respectiva las cuales serían, sumar, restar, multiplicar y dividir, haciendo que el numero principal sea el de arriba y el secundario el de abajo, es decir por ejemplo, si queremos hacer una división de 10/2, el número de arriba deberá ser 10 y el de abajo deberá ser 2, de lo contrario la operación se realizara al revés de lo correspondiente.

**Conclusiones**

Esta calculadora resulto en un problema un tanto curioso, ya que se cambia el método en el cual estábamos acostumbrados a trabajar, y si bien seguimos utilizando el lenguaje de java, este tiene unas cuantas variantes a la hora de trabajar con él, lo cual genera uno que otro conflicto, el cual hace que un poco difícil trabajar con él, sin embargo, la idea del fondo viene siendo la misma, y aun así hemos podido concluir con las practicas solicitadas