

# Taschenrechner I

Es gilt bei dieser Aufgabe eine funktionsfähige Klasse zu entwickeln, die die 4 Grundrechen-Arten beherrscht.

- a) Entwickeln Sie eine Klasse, die als Methoden die 4 Grundrechenarten anbietet.
- b) Nutzen Sie dazu geeignete Attribute und Methoden.
- c) Die Klasse soll frei von jeglicher Bindung zur Konsole sein. D.h. kein `System.out` oder `System.in` innerhalb der Klasse.
- d) Alle Ausgaben sollen als String zurückgeliefert werden.

- 1) Entwickeln Sie die Klasse nach oben genannten Vorgaben.
- 2) Beginnen Sie damit, dass man mit 2 ganzen Zahlen rechnen kann.
- 3) Erweitern Sie die Klasse um auch mit Fließkommazahlen zu rechnen.
- 4) Denken (noch nicht implementieren) über eine Möglichkeit nach, wie man die Klasse erweitern kann, damit auch mit mehr als 2 Zahlen rechnen kann und die Mathematischen Regeln ( Punkt vor Strich) eingehalten werden.

Zusatzpunkte:

Implementieren Sie Ihre Idee aus Punkt 4)