



Eindopdracht

Rekenmachine

Aaron de Bruin
VERSIE 1.0

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Onderdelen	3
Eisen	4

Inleiding

Voor de eindopdracht heb ik gekozen om een rekenmachine te gaan maken. De rekenmachine moet kunnen optellen, vermenigvuldigen, aftrekken en delen.

Er word gebruik gemaakt van een simpele interface en daarvan is een schets gemaakt en die is te vinden in het functioneel ontwerp

De rekenmachine word gemaakt met MVC, de code word opgedeeld in 4 classes.

Onderdelen

Er zijn vier classes gebruikt :

- Model
- View
- Controller
- Runner

Model

In de model heb ik een switch gemaakt met verschillende cases voor de berekeningen van de rekenmachine.

View

In de view maak ik de interface en ik maak ik gebruik van swing en awt.

Controller

De controller regelt de input. Als er op een knop word gedrukt, regelt de controller welke methods die knop aanroept.

Runner

Met de runner kan je de rekenmachine starten.

Eisen

De rekenmachine moet aan de volgende eisen voldoen:

- Een simpele en duidelijke interface
- Berekeningen
 - Optellen
 - Aftrekken
 - Vermenigvuldigen
 - Delen
- Moet gemaakt worden met MVC