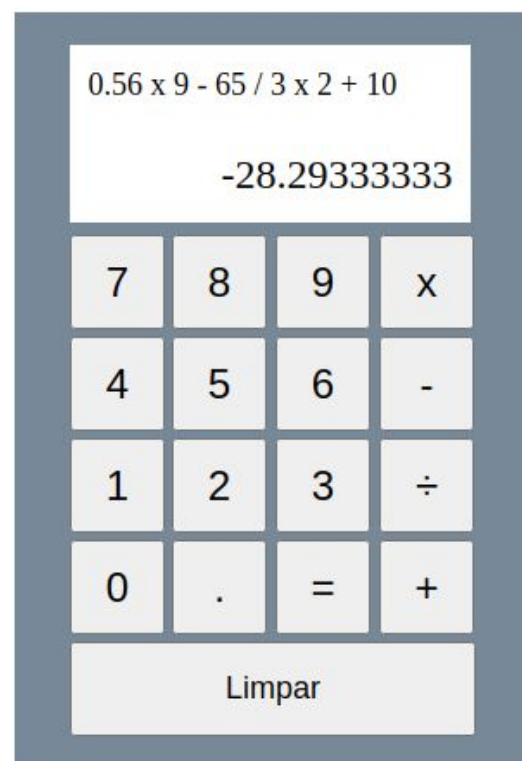
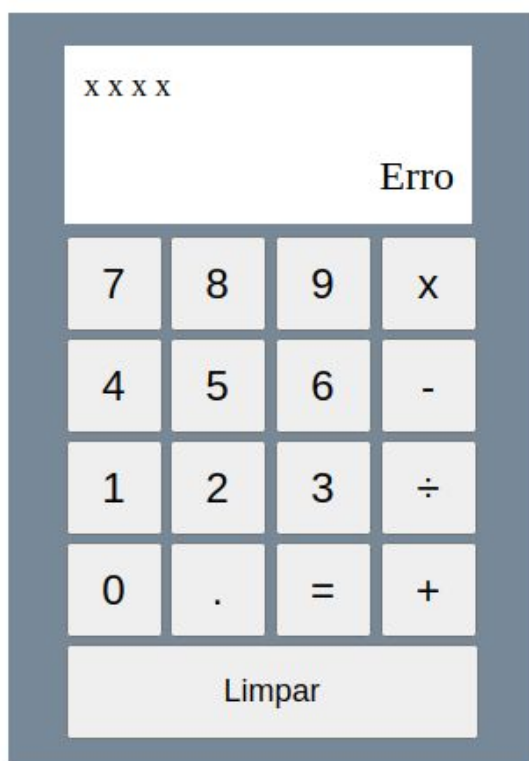
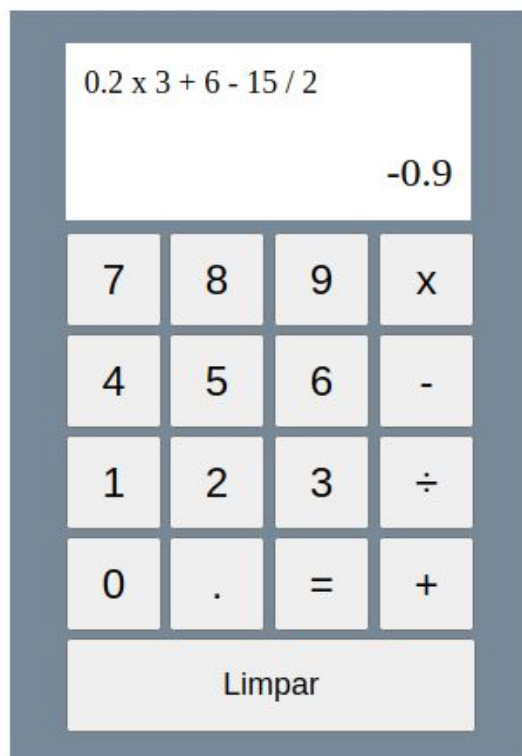
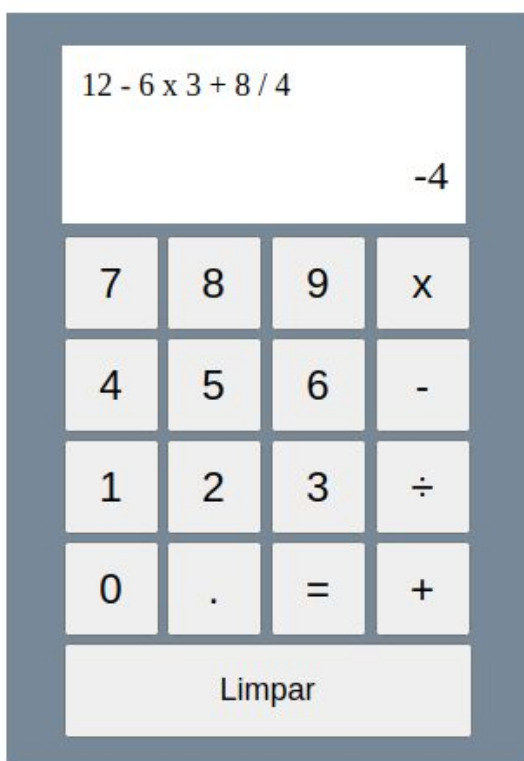
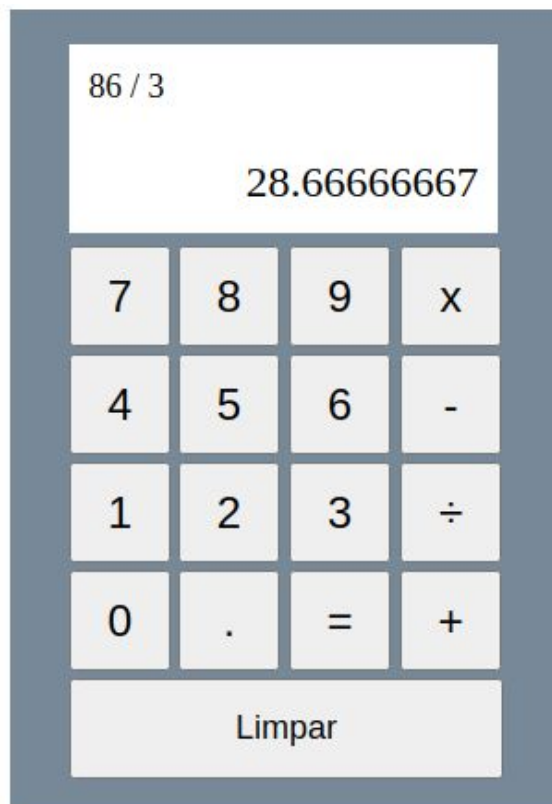
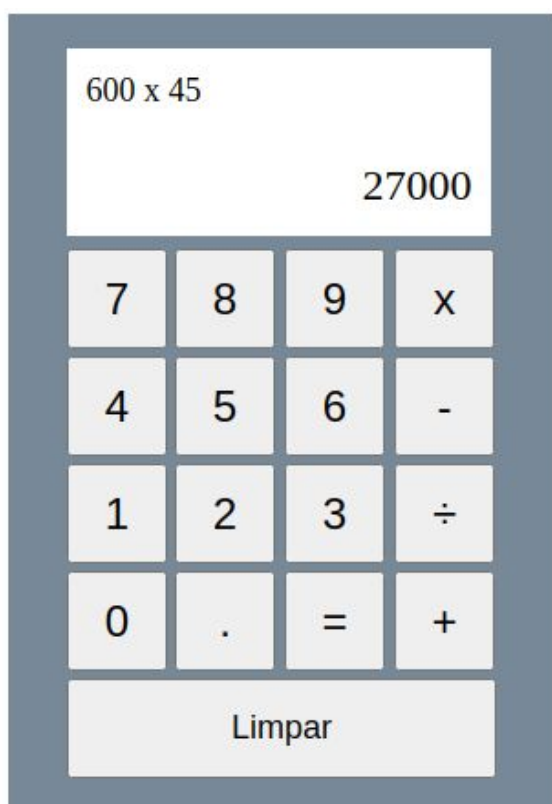


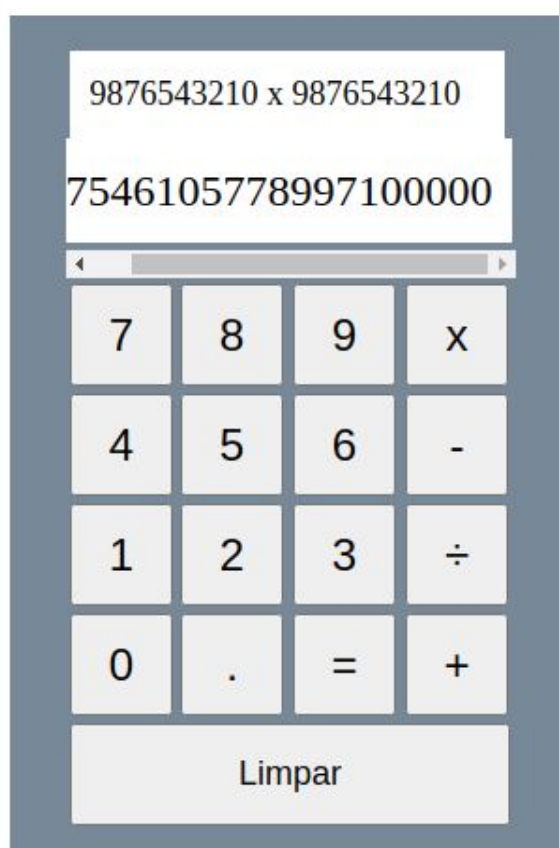
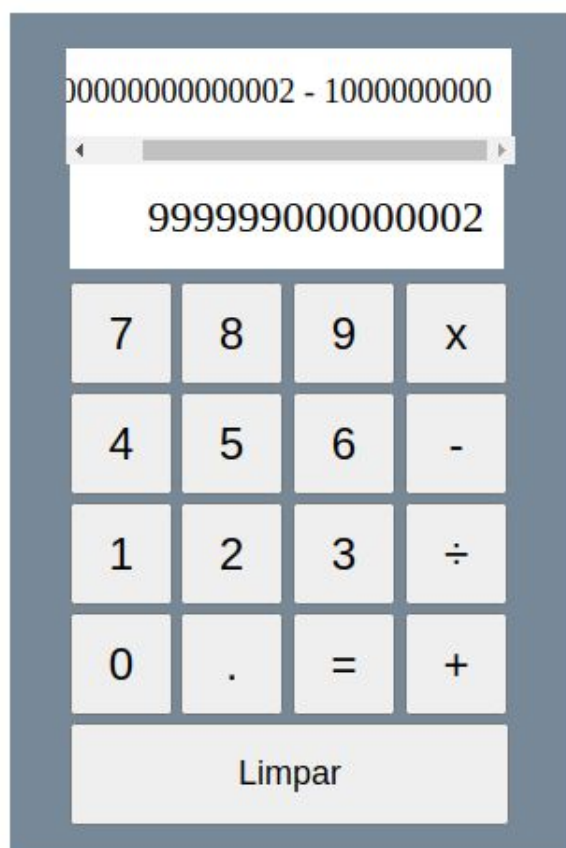
**Relatório**  
**Série 6 - CES-26**  
**Ana Paula Lopes Schuch (COMP 22)**

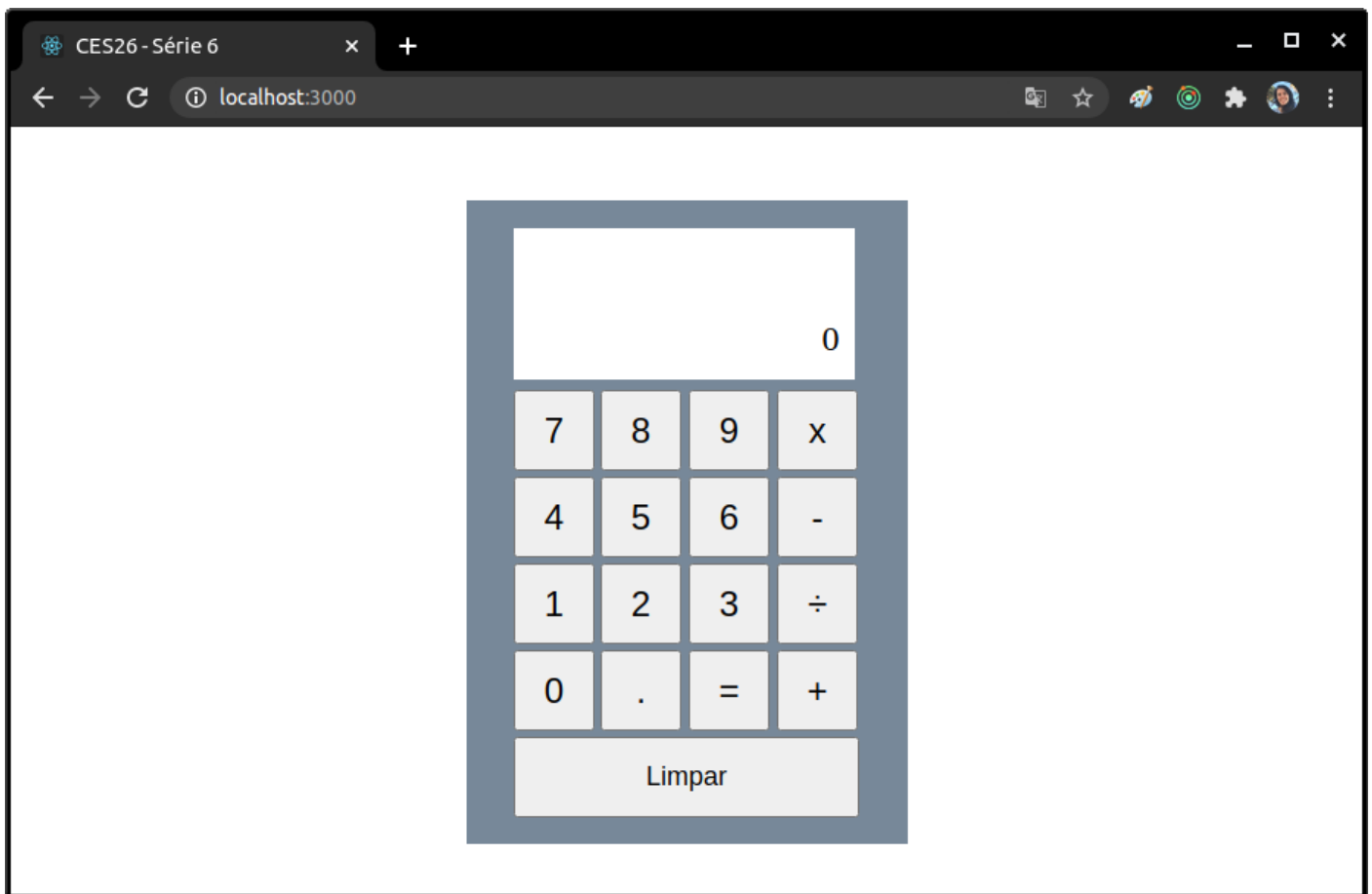
Abaixo telas mostrando algumas operações, para verificação do funcionamento da calculadora.





Aparece uma barra de rolagem caso os números da expressão ou do resultado forem maiores que o display:





Cada tecla pressionada despacha uma ação. Há quatro tipos: *number*, *op*, *clear* e *equal*. A primeira para quando um número ou o ponto são pressionados, a segunda para uma operação, a terceira para tecla de “Limpar” e a última quando a tecla igual é pressionada. As duas primeiras basicamente concatenam a tecla pressionada nas variáveis *expression* e *displayE* do estado da *store*. A diferença é que quando uma operação é adicionada, também são incluídos espaços para posterior quebra da expressão. A variável *displayE* serve para guardar a expressão vista na calculadora (para diferenciar o momento em que a tecla igual é pressionada: nesse caso a *expression* volta a ser vazia, mas ainda é mostrada uma expressão na tela da calculadora).

A ação *equal* calcula a expressão e a ação *clear* retorna para o estado inicial. Para calcular o resultado primeiro eu quebrei a expressão nos espaços, depois transformei para notação polonesa inversa (utilizando o algoritmo Shunting Yard) e depois obtive o resultado utilizando uma pilha.