

CASO PRÁCTICO 9

• TÍTULO: Programación orientada a objetos con Java

SITUACIÓN

Tenemos que resolver los siguientes problemas para la empresa de programación para la que trabajamos.

• INSTRUCCIONES

Desarrollar una aplicación en Java Swing que simule una calculadora básica con una interfaz gráfica funcional.

La ventana debe contener:

- Un campo de texto donde se mostrarán los números y resultados.
- Botones para los dígitos del 0 al 9 y las operaciones básicas: +, -, *,
 /.
- Botón de "C" para limpiar el campo de texto.
- Botón "=" para calcular el resultado.

Al hacer clic en los botones numéricos, los números deben aparecer en el campo de texto.

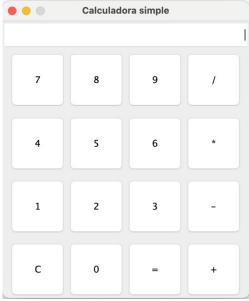
Al presionar una operación (+, -, *, /), se debe almacenar el número y la operación seleccionada.

Al presionar "=", la calculadora debe mostrar el resultado en el campo de texto.

El botón "C" debe limpiar la pantalla y resetear la operación.



Ejemplo de ejecución:



Calculadora simple					
7	8	9			
4	5	6	*		
1	2	3	-		
С	0	=	+		

• • •	Calculadora simple				
			78		
7	8	9	1		
4	5	6	*		
1	2	3	-		
С	o	-	+		

