

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:

