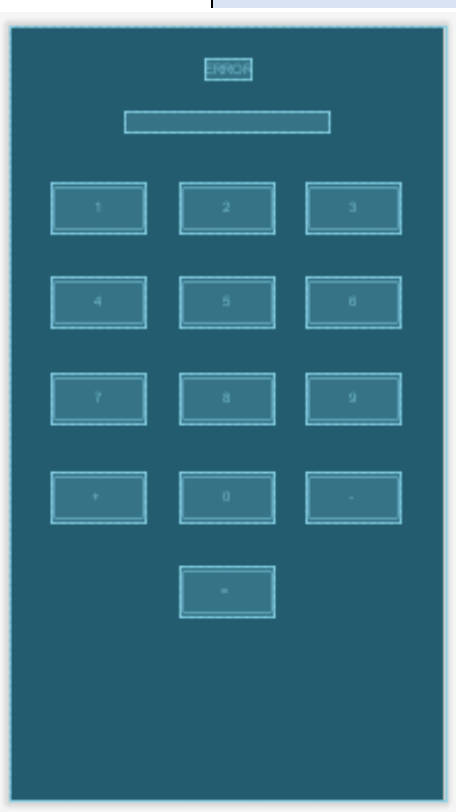


Práctica 2 – Calculadora

El objetivo de esta App es crear una calculadora de enteros sencilla. Muestra un teclado con los diez números, el botón de suma, el de resta, y el botón igual. Se mostrará el resultado de la operación.

Se pide: Crea primero una calculadora con 13 **Button** y 2 **TextView**. Mira la imagen para hacerte una idea.



- **Buttons** numéricos, del 0 al 9. Cada vez que se pulse un número, éste aparecerá en el **TextView** de los resultados. Cuando se pulse el botón de suma o resta, también aparecerá en resultados. Cuando se pulse el igual, se borrará el **TextView** y aparecerá el resultado de la operación. Si se pulsa un botón otra vez, podremos volver a operar.

- Si hay **errores** como, por ejemplo, cuando convertimos un String en entero, entonces se mostrará el segundo **TextView** inicialmente invisible que contiene la palabra ERROR. La App no puede dejar de funcionar por este motivo bajo ningún concepto. Tras mostrarse, al pulsar cualquier tecla se ocultará el error.

- Tienes ya una clase **Operations.java** creada. Tiene un solo método público llamado doOperation(String) que es capaz de coger una operación del estilo “4 + 5” y darte el resultado en String.

SOLUC: SimpleCalculatorKotlin.zip