

Ejercicio 1 – CalculadoraPOO

Vamos a trabajar Programación Orientada a Objetos. Crea un proyecto, y en su carpeta src añade un paquete llamado **miPoo**. Después, crea un paquete **menú** y un paquete llamado **operaciones**. Crea la clase **EmpezandoPOO**. Esta clase Es la única que puede tener un main().

A continuación, **crea la clase Menú**. Será la encargada de escribir por pantalla y leer por teclado. Crea ahora la clase **Operaciones** en su paquete correspondiente. Se encargará de implementar cada una de las operaciones matemáticas de nuestro proyecto.

Añade el código necesario para que:

- 1) Se muestre un menú con las operaciones de Suma, Resta, Multiplicación, División, Raíz Cuadrada, Factorial y Sumatorio. Las funciones del menú tienen que estar en la clase Menú.
- 2) Haga las operaciones del menú. Estas funciones estarán en la clase Operaciones.

Además, tienes que tener en cuenta que:

- No se permite introducir ningún carácter que no sea un número. Si se introduce, se debe volver a pedir inmediatamente que repita.
- El programa NO puede terminar a menos que se seleccione un 0 en el menú.
- El programa NUNCA debe de fallar (Excepciones)

