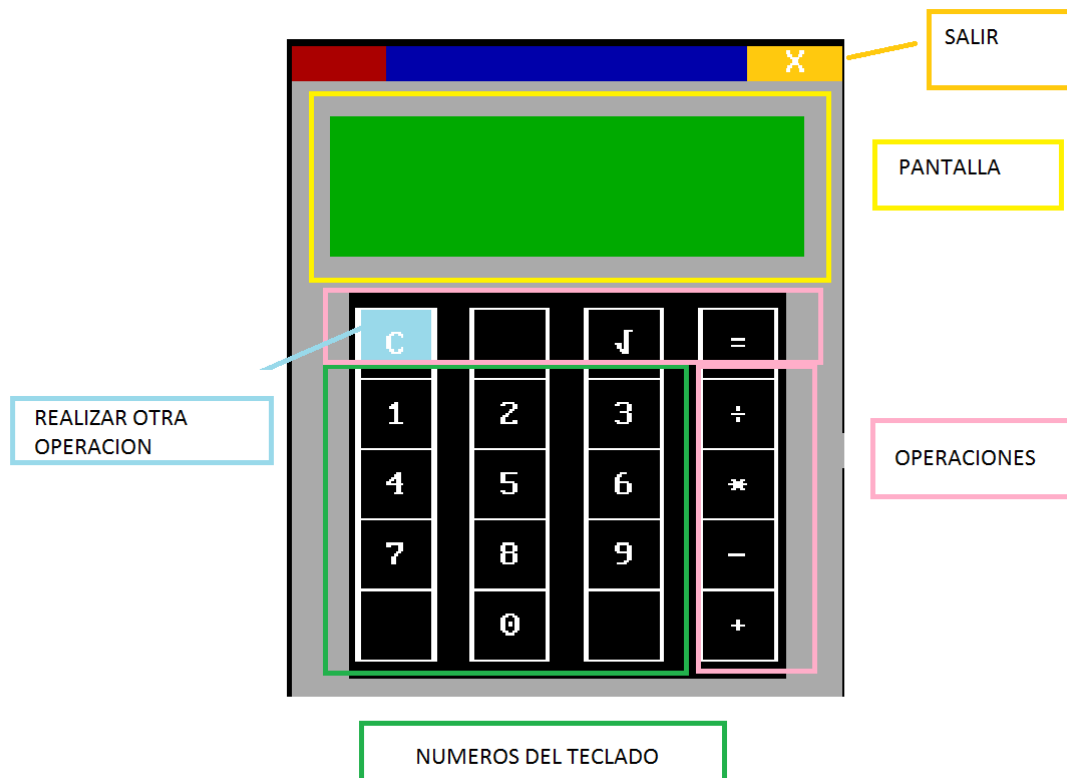


MANUAL DE LA CALCULADORA

INTERFAZ DE USUARIO

Se trató de asemejar la interfaz de usuario lo más posible a la calculadora que ofrece Windows, por lo cual se evaluó la forma de colocar colores en vez de remarcar con cuadros, pero si se colocó cuadros a los botones, se dejaron algunos espacios disponibles para posibles operaciones extra para un posible incremento de operaciones.



Se denotara las siguientes características de la calculadora:

1. La calculadora permite el ingreso de números mediante teclado o mediante el uso del mouse.
2. Para realizar la operación + debe de ingresar + en el teclado o + en la pantalla con el mouse.
3. Para realizar la operación de resta se debe ingresar - en el teclado o - en la pantalla con el mouse.
4. Para realizar la operación de multiplicación se debe ingresar * en el teclado o * en la pantalla con el mouse.
5. Para realizar la operación de división se debe ingresar / en el teclado o ÷ en la pantalla con el mouse.
6. Para realizar la operación de raíz cuadrada se debe ingresar 'r' en el teclado o $\sqrt{}$ en la pantalla con el mouse.
7. Para borrar la pantalla y volver a iniciar se debe de pulsar la tecla **ESC**, mientras que en la pantalla se debe de pulsar C con el mouse.
8. Para completar las operaciones se debe de pulsar **SPACE** en el teclado y pulsar = en la pantalla con el mouse.

9. En caso de ingresar alguna letra no se avanzara en la entrada de datos, por lo cual estará congelado hasta que introduzca un número u operación, solo se permite el ingreso de 9 números SPACE adador, por lo cual si se quiere sobrepasar este rango no ocurrirá nada, si es el primer operador se congelara hasta que se ingrese una operación o se pulse SPACE.
10. En caso de ingresar el primer operando y pulsar SPACE o = en pantalla se presentara el operador ingresado.
11. En el caso de la operación de la raíz cuadrada se debe ingresar el primer operando y al pulsar el símbolo de raíz o r en teclado no será necesario ingresar =, por lo cual es un proceso automático.
12. Al realizar una operación se debe de limpiar la pantalla con C o ESC para continuar con otra operación.
13. El botón habilitado del mouse es el izquierdo.

