

Übung zu Java Swing

Legt euch ein Projekt mit dem Namen "XxSwingCalculator" an, mit passender package-Struktur.

Aufgabe 1

Das Projekt soll eine graphische Oberfläche mittels Swing beinhalten, über die man 2 Werte eingeben kann, welche durch einen Knopfdruck miteinander addiert werden. Das Ergebnis soll mit Rechenweg ($\text{Zahl1} + \text{Zahl2} = \text{Ergebnis}$) an einer passenden Stelle auf der GUI ausgegeben werden.

Aufgabe 2 (Zusatz)

Erweitert das Programm, sodass der Nutzer zwischen den 4 Grundrechenarten wählen kann. Dabei soll natürlich auch der Rechenweg angepasst werden.