

## PRÁCTICA Nº 1

### OBJETIVOS

Repasar y asentar los conceptos vistos en clase.

### CONSIDERACIONES

- La práctica se entregará en un fichero comprimido con el siguiente formato:

- Para los alumnos de DAM: *apellidos\_nombre\_practica\_1\_DAM.zip*.
- Para los alumnos de DAW: *apellidos\_nombre\_practica\_1\_DAW.zip*.

En dicho fichero sólo se insertará el archivo con el código fuente del ejercicio: *program.cs*

- El archivo con el código fuente deberá incluir en las primeras líneas, y como comentario, los siguientes datos y en este formato:

```
// -----  
// Nombre del alumno  
// Curso DAW/DAM  
// Modalidad Presencial/Semipresencial  
// Práctica nº 1  
// -----
```

- Introducir los comentarios que se consideren oportunos para explicar el código.

### EJERCICIO DE LA PRÁCTICA

**Nombre del proyecto:** *practica\_1\_1*

**Puntuación:** 10 puntos

**Desarrollo:** Hay que realizar una calculadora sencilla en C#.

El usuario podrá introducir los siguientes caracteres:

- 0..9 dígitos para componer el número.
- + para realizar la operación suma.
- - para realizar la operación resta.
- \* para realizar la operación multiplicación.
- / para realizar la operación división.
- = para mostrar el resultado de la operación acumulada y reinicializar el contenido a cero.
- s para salir del programa.

Utilizar excepciones para controlar la entrada de los dígitos. En el caso de que no se introdujese un número correcto se mostrará el mensaje "--> Número incorrecto" y se volverá a pedir uno.

Cuando se introduzca una operación que no se corresponda con las predefinidas se mostrará el mensaje "--> Operación incorrecta" y volverá a pedir que introduzca de nuevo la operación.

Cuando finalice el programa deberá aparecer la frase "FIN DEL PROGRAMA"

El comportamiento del programa será el siguiente:

```
Introduce un número: 10
Introduce una operación: +
Introduce un número: 25
Introduce una operación: =
El resultado es 35
```

```
Introduce un número: 10
Introduce una operación: *
Introduce un número: 2
Introduce una operación: =
El resultado es 20
```

```
Introduce un número: 10
Introduce una operación: *
Introduce un número: 2
Introduce una operación: +
Introduce un número: abc
--> Número incorrecto
Introduce un número: 3
Introduce una operación: s
El resultado es 23
```

```
Introduce un número: 10
Introduce una operación: &
--> Operación incorrecta
Introduce una operación: *
Introduce un número: 2
Introduce una operación: +
Introduce un número: 3
Introduce una operación: s
El resultado es 23
```

```
FIN DEL PROGRAMA
```