

계산기-XML 사용법&UI생성법

...

김인겸

OnClick으로 CLR 기능 구현

코드 입력

```
fun Ondigit (view : View){  
    tvInput?.append((view as Button).text)  
}
```

OnClick을 Ondigit 메소드와 연동하여 모든 버튼에 동일하게 실행할 수 있음.

ondigit

Ondigit 사용의 이유

모든 버튼에 동일한 코드를
작성해야하므로 매우 많은 코드를
추가해야한다.

Ondigit을 이용하면 매우 간단히 나타낼
수 있다.

MainActivity.kt 내에서...

```
private var btnOne : Button? = null
```

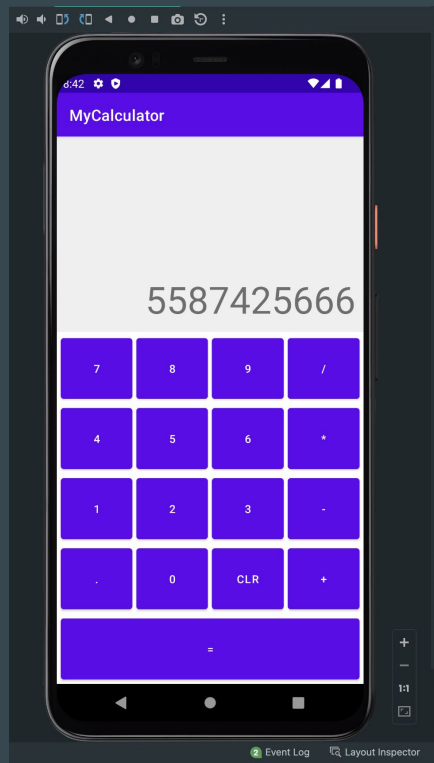
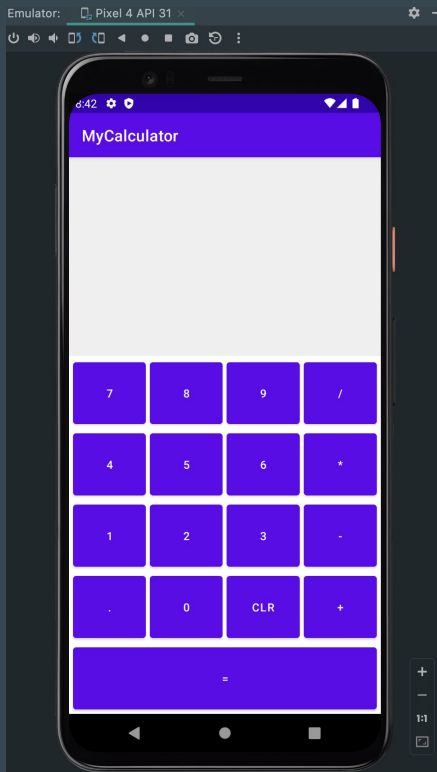
```
....
```

```
btnOne = findViewById(R.id.btnOne)
```

```
btnOne?.setOnClickListener{
```

```
    tvInput?.append("1")}
```

실행

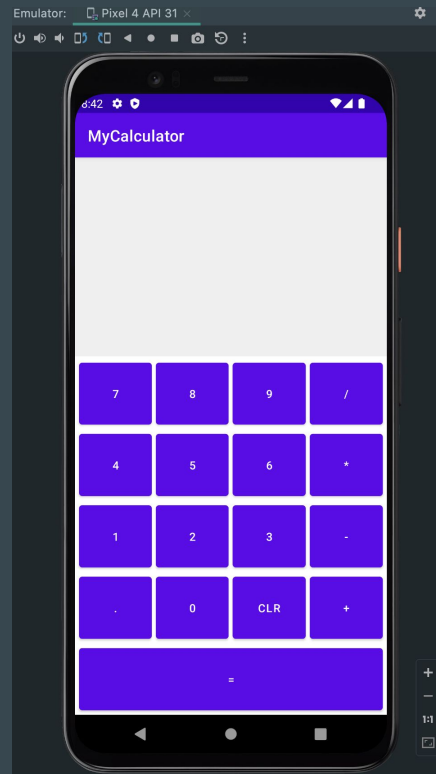
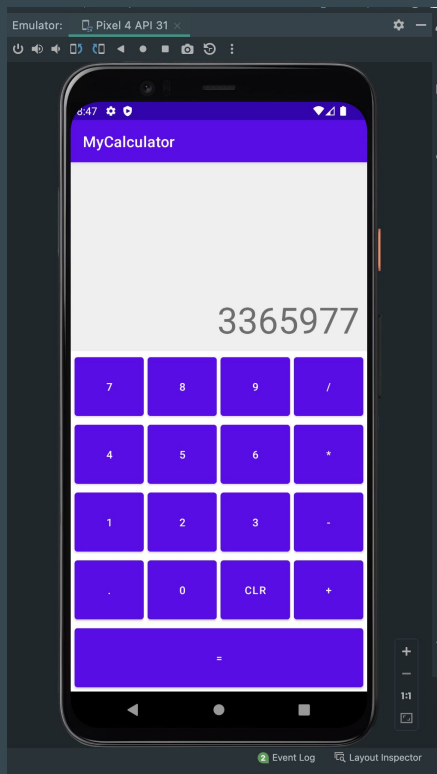


CLR 구현

```
fun Onclear(view : View){  
    tnInput?.text = ""  
}
```

이 메소드를 CLR버튼과 연결시킨다.

실행



OnDecimalPoint 기능 구현

코드 입력

마지막에 숫자를 입력하는지, 소숫점을 입력하는지 알려주는 코드를 작성

```
var lastNumeric : Boolean = false
```

```
var lastDot : Boolean = false
```

```
fun onDemicalPoint(:View){
```

```
    if 마지막 입력값이 숫자&소숫점이 아니다.
```

```
        append(소수점)
```

```
        lastNumeric = false & lastDot = true}
```

이를 이용하여 소숫점 계산을 추가한다.

코드 입력

if 인용문은 lastNumeric이 False로 설정되어있으므로, 실행되지 않음.

따라서,

fuc onDigit 내에 lastNumeric 을 True 로, lastDot 는 False로 설정해두면, fun onDemicalPoint {if 인용문}이 실행 가능해 진다.

플래그

lastNumeric = false & lastDot = true

활성 상태와 정지 상태를 알려줌.

실행

소수점이 최대 1개만 추가됨.

StartWith로 OnOperate 기능 구현

코드 입력

```
fun isOperatorAdded(value : String) : Boolean {  
    if조건문 (startsWith("-")){false}  
  
    else{value.contains("/")or("*")or("+")or("-")}  
  
}
```

-로 시작할때, 이를 무시함.

코드 입력

```
fun onOperator(view : View){  
    tvInput?.text?.let{  
        if (lastNumeric and !isOperatorAdded){  
            tvInput?.append((view as Button).text)  
            lastNumeric=false , lastDot=true} } }
```

실행

연산자로 수식이 끝나는지,

연산자를 2개이상 사용하는지를 판단하여

계산을 할 수 있도록 도와줌.