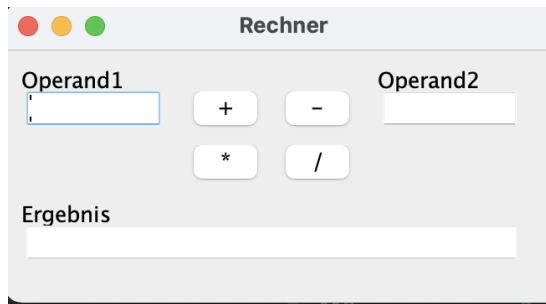


## Übungsaufgabe Rechner

Erstellen Sie das dargestellte Programmfenster als Frame mit dem Namen Rechner.



Das Programm soll wie ein Taschenrechner die Grundrechenarten ausführen können.

In die beiden Textfelder sind die Operanden einzutragen, die dann über die vier Buttons mit einem der Operatoren verknüpft werden können. Im Textfeld für das Ergebnis wird die gesamte Rechenoperation mit dem Ergebnis ausgegeben. In das Textfeld für das Ergebnis sollen keine Werte manuell eingetragen werden können. Deshalb soll die Eigenschaft `editable` von `true` auf `false` umgestellt werden.