**Eventos y sus parámetros, lógica de negocio**

Construye una calculadora que realice las operaciones básicas, suma, resta, multiplicación y división, además permitirá almacenar y recuperar un dato en memoria.

El aspecto será el siguiente:

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Para su desarrollo construiremos una clase denominada Calculadora que tenga las siguientes características:

* Un campo privado de tipo float denominado \_cache para almacenar el primer operador
* Un campo privado de tipo float denominado \_visor para almacenar el segundo operador y el resultado de la operación
* Un campo privado de tipo OperacionEnum denominado \_operacion para almacenar la operación seleccionada
* Una propiedad de tipo float denominada Memoria para almacenar un valor indicado por el usuario
* Una propiedad de tipo OperacionEnum denominado Operación que de respaldo al campo \_operacion.
  + Al establecerse el valor si \_operacion tiene el valor SinOperacion se asignará a \_cache el valor de \_visor, si no se cumple el valor se llamará a Calcular() y se asignará a \_cache el valor de \_visor
  + Asignar a \_operacion el valor de value
* Una propiedad de tipo float que de respaldo al campo \_visor
* Un método que no devuelve nada denominado Calcular
  + En un switch para Operación asignar a \_visor el resultado de la operación indicada de los campos \_cache y \_visor, en el caso de SinOperacion hacer un return
  + Asignar a \_operacion el valor de SinOperacion
* Un método que no devuelva nada denominado borrar
  + Asigna a \_cache el valor 0
  + Asignar a \_operacion el valor SinOperacion
* Un método que no devuelva nada denominado borrar
  + Asigna a \_cache el valor 0
  + Asigna a \_operacion el valor SinOperacion
* El tipo enumerado OperacionEnum tendrá los siguientes valores
  + SinOperacion
  + Suma
  + Resta
  + Multiplicación
  + División

Consideraciones

* Consideraciones
* El formulario almacenara en un campo una única instancia de la clase Calculadora denominada \_calculadora.
* Los botones correspondientes a un número tendrán una única función manejadora, en el caso de que el visor tenga el valor “0” se le asignara el valor numérico de la tecla pulsada, en caso contrario se concatenara al visor el valor numérico de la tecla pulsada.
* Los botones correspondientes a una operación tendrán una única función manejadora, al pulsar un operador se asignara a \_calculadora.Visor el valor del visor, se asignara a \_calculadora.Operacion la operación indicada, se asignara al visor del formulario el valor de \_calculadora.Visor.
* Al pulsar el botón coma se deberá comprobar que el visor del formulario no la contenga ya antes de añadirla.
* Al pulsar el botón calcular se asignara a \_calculadora.Visor el valor del visor del formulario, se llamara a \_calculadora.Calcular y por último se asignara al visor del formulario el valor de \_calculadora.Visor.
* Al pulsar el botón borrar se asignara al visor del formulario el valor “0” y se llamara a \_calculadora.Borrar.
* Al pulsar el botón de salvar memoria se almacenara en \_calculadora.Memoria el valor del visor del formulario.
* Al pulsar el botón de recuperar memoria se asignara al visor del formulario el valor de \_calculadora.Memoria.
* Consideraciones de aspecto
* El visor del formulario tendrá el texto alineado a la derecha.
* El formulario no podrá cambiar de tamaña.
* Asigna el intro al botón =.
* Impide introducir texto en el visor del formulario.