



#### Geliştirme Planı:

- Aşama:** Pencere araçlarını oluşturun (butonlar ve hesap makinesi ekranı için bir etiket veya bir metin kutusu) ve (a) pack geometri yöneticisini kullanarak, (b) grid geometri yöneticisini kullanarak görseldeki gibi yerleştirin.
- Aşama:** Butonlara tıklandığında ne yapılacağını tanımlayın (İpucu: butonların command isimli parametresini göz önünde bulundurun). Bir sonraki aşamada kullanılacak olan bind metodunu kullanmamaya çalışın.
- Aşama:** üstteki aşamayı bu sefer command parametresini kullanmak yerine bind metodu ile birlikte yapmaya çalışın. (Örnek: `button1.bind("<Button-1>", self.onClick)`)