**Asignación #5**

#### Fecha de entrega: 27 de Noviembre de 2015 Matrícula: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Implementar con tipo Struct**

Realice una calculadora gráfica en la cual el usuario pueda introducir los valores a calcular presionando [ESPACIO] sobre los números y operaciones a utilizar. La calculadora puede tener el siguiente aspecto:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0. | | | | |
|  |  | **B** | **C** | **T** |
| 7 | 8 | 9 | / | √ |
| 4 | 5 | 6 | \* | % |
| 1 | 2 | 3 | - | **I** |
| 0 | ± | . | + | = |

Inmediatamente debe salir la calculadora al iniciarse el programa y se mantendrá hasta que el usuario presione [ESC]. Se deberá permitir que además de moverse con las flechas y seleccionar [ESPACIO], se pueda introducir valores simplemente presionándolos en el teclado. Por ejemplo: los números y demás teclas representadas por símbolos y letras que se encuentran en el teclado. La letra B significa “BackSpace”, C limpiar entrada actual, T limpiar todas las entradas, I inverso multiplicativo (1/x). La calculadora debe ser capaz de trabajar con números con punto decimal.