

- I. Przygotuj okno z 2 polami tekstowymi i przyciskiem. Po naciśnięciu przycisku ma się pojawić wynik dodawania wartości z pól tekstowych (wynik należy zapisać jako tekst znajdujący się na przycisku. Program należy zabezpieczyć przed wszelkimi błędami, które może wywołać użytkownik.

Pomocne wskazówki:

```
// Tworzenie kontrolki
JTextField jTextFieldB = new JTextField("początkowa wartość");

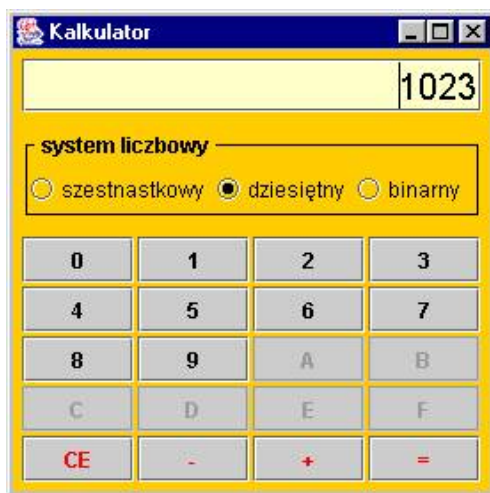
// Wymuszenie wymiarów 100x20
// Dzięki temu komórka nie "zwęzi się" do najmniejszego możliwego
// rozmiaru
jTextField.setPreferredSize(new Dimension(100, 20));

// Pobieranie aktualnej wartości z pola tekstowego. Wynik metody
// jest stringiem.
jTextField.getText();

// Parsowanie (zamiana) ze stringa w int
int i = Integer.parseInt("23");
```



- II. Napisz program realizujący działanie prostego kalkulatora, który będzie miał na celu wykonywanie podstawowych operacji matematycznych takich jak: *dodawanie*, *odejmowanie*, *mnożenie* i *dzielenie*. Możesz wykorzystać mechanizm kalkulatora na podstawie prostego kalkulatora wykonanego na poprzednich ćwiczeniach.
- III. Postaraj się wykonać interfejs prostego kalkulatora, który pomimo swej banalności pozwala na liczenie w typowych dla informatyków systemach liczbowych.



Do wykonania zadania można użyć komponentów *JTextField*, *JButton*, *JRadioButton*.