

## **Calculadora con Delegados**

Realizar una aplicación que simule una calculadora que realice las cuatro operaciones básicas (Sumar, restar, multiplicar y dividir).

Habrá solo un método encargado de manejar el evento "Click" de todos los botones.

Sólo los botones numéricos tendrán, al momento de iniciar la aplicación, agregado dicho manejador.

El manejador se deberá llamar ***ManejadorCentral***.

Al pulsar el primer botón numérico se debe agregar, para el evento "Click" de los botones de las operaciones, el ManejadorCentral, que será removido al pulsar alguna operación (+, -, \*, o /).

En ese momento el display (TextBox) quedará en blanco y con foco, previamente la aplicación deberá guardar el primer número ingresado y la operación a realizar.

Una vez que se vuelva a pulsar algún botón numérico, se tendrá que agregar al evento "Click" del botón calcular (=) el ManejadorCentral, que se quitará cuando dicho botón sea pulsado por el usuario.

Al mismo tiempo se deberá realizar la operación matemática que eligió el usuario, mostrando el resultado en el display (TextBox).

Al pulsar el botón de reinicio (C), se limpiará el display y se colocarán los manejadores para poder iniciar una nueva operación.

### **Nota:**

No se podrá escribir directamente en el display, únicamente se utilizarán los botones de la aplicación.

Todos los manejadores de eventos serán agregados y quitados de forma dinámica.

Para realizar la operación matemática se creará un objeto de tipo Delegate (con la firma que corresponda).

La clase Calculadora dispondrá de un método de clase para realizar las cuatro operaciones básicas.

Se guardará en un archivo de texto las operaciones y los resultados de cada operación realizada por el usuario con la fecha y hora en que se realizó.