

UNICAMP

JOÃO LUCAS AUGUSTO ABREU

MANUAL DO USUARIO

São Paulo – Limeira

2016

Sumário

INTRODUÇÃO	3
INICIALIZANDO	4
TELA INICIAL	4

INTRODUÇÃO

A calculadora tem por objetivo executar cálculos matemáticos de maneira simples e eficaz e suporta as plataformas mais atuais de Windows como a versão 8.1 e a 10.

Os itens seguintes irão mostrar as principais funcionalidades do programa, com uma apresentação da interface, descrição de menus e como executar operações.

INICIALIZANDO

É possível inicializar a calculadora diretamente pelo seu executável, sem necessidade de instalação previa ou qualquer outra aplicação.

TELA INICIAL

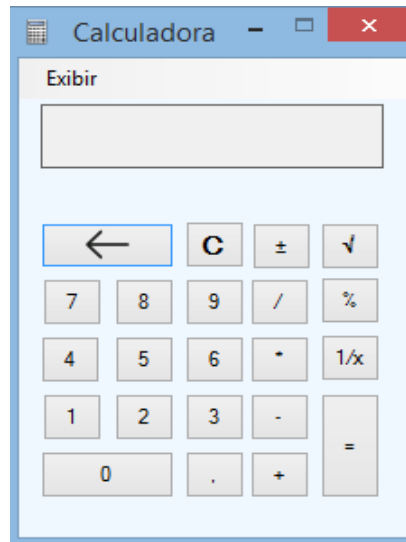


Figura 1. Tela principal

1. Menu Exibir

Possui opções para mostrar o histórico de operações realizadas desde a última utilização e para mostrar a versão de sistema que está sendo executada no momento.

2. Caixa de entrada

Mostra os valores sendo processados no momento atual, toda e qualquer entrada de dados é feita por meio dos botões que seguem na parte inferior do layout.

3. Tecla de backspace (seta para esquerda) e Clear (C)

A tecla de backspace tem como finalidade apagar o último caractere inserido na caixa de entrada e a tecla clear tem como finalidade apagar todo o conteúdo presente na caixa de entrada.

4. Teclas numéricas (0-9)

Inserem o valor dado por sua tecla na caixa de entrada.

5. Teclas de operações básicas (+, - *, / ou =)

Determinam a próxima operação que será realizada com os valores na caixa de entrada ou mostrar o resultado de uma operação.

5.1 Exemplo de execução de uma operação básica.

Para executar uma operação que seja, por exemplo, a de $54 * 34$, devemos primeiramente digitar o valor de 54 na caixa de entrada e depois clicar no botão "*", digitar o valor 34 e para finalizar o botão "=". Então o resultado de 1836 se mostrará na tela.

6. Tecla de inversão de sinal (\pm)

Inverte o sinal de um valor que já está inserido na caixa de entrada, por exemplo o número 54 se tornará -54.

7. Tecla de raiz quadrada

Imediatamente calcula a raiz quadrada do número na caixa de entrada e substitui o valor.

8. Tecla de $1/x$

Imediatamente calcula o valor de $1/\text{valor}$ da caixa de entrada e substitui.

9. Tecla de virgula

Insere uma virgula no valor na caixa de entrada.

10. Tecla de porcentagem

Imediatamente calcula a porcentagem do valor digitado anteriormente pelo número atual na caixa de entrada e substitui o valor.