

Vytvořte třídu Kalkulacka, která bude obsahovat jednoduché grafické uživatelské rozhraní se 13 tlačítky (10 číslic, +, -, =) a jedno statické textové pole JLabel pro zobrazení výsledku. Rozvržení tlačítek v GUI by mělo odpovídat níže uvedenému obrázku. Pro jednotlivá tlačítka vytvořte metody (akce), které budou reagovat na stisk tlačítka podobně jako u normální kalkulačky.

