

# DOJO

Esta atividade consiste em desenvolver uma calculadora em iOS. Abaixo estão descritas as etapas necessárias para o desenvolvimento.

Para esta atividade, a turma será dividida em grupos de cinco alunos (este número pode variar de acordo com os presentes em sala), onde cada um deverá apresentar a solução desenvolvida para a turma e apontar os desafios encontrados.

Um aluno do grupo deve compartilhar sua tela, enquanto os outros o auxiliam na implementação da calculadora. Eles são livres para permitir o controle de outros alunos pela tela também.

## ● Requisitos de *Layout*

- Composição da tela:
  - 10 botões numéricos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9);
  - 5 botões de *ação* (/, +, -, \* e =) ;
  - 1 campo de texto.
- Utilizar como inspiração o layout de calculadora da *Apple* disposta na figura abaixo;
  - obs: a figura é somente para inspiração.
- Os botões precisam ter fundo colorido;
- Como desafio extra, deixar o botão arredondado;



Figura 1: Layout calculadora iOS. Fonte: google.com

## ● Requisitos de Funcionalidades

- Sempre que um botão *numérico* for pressionado, o seu respectivo número deve aparecer no campo de texto;
- Os valores inseridos pelo usuário devem ser armazenados para os cálculos;
- Sempre que um botão de *cálculo* (*/*, *+*, *-*, *\**) for pressionado, ele deve chamar uma *função* que execute sua respectiva funcionalidade;
  - ex: No caso do botão *+*, pegar os dois valores (x,y) inseridos pelo usuário e executar:  $x + y$ .
- O resultado só deve aparecer na tela depois que o usuário clicar no botão de igual (=).