



1. Main luokka laittaa ohjelman käyntiin kutsumalla Graafinen laskin luokkaa.
2. Graafinen laskin luokka luo ikkunan ja muut komponentit ja kutsuu luokkaa Tapahtumankuuntelija.
3. Luokka Tapahtumankuuntelija kuuntelee ohjelman komponentteja ja kutsuu luokkaa Laskutoimitukset laskettaessa tehtäviä. Laskutoimitukset hoitaa laskut ja välittää tiedon takaisin luokalle Tapahtuma kuuntelija.
4. Tapahtumakuuntelija kutsuu luokkaa Laskukaavaikkuna kun käyttäjä painaa 'New' näppäintä
5. Laskukaavaikkuna luo uuden ikkunan ja muut komponentit ja kutsuu luokkaa LKTapahatumankuuntelija.
6. LKTapahatumankuuntelija kuuntelee käyttöä ja välittää tiedot luokalle Laskujärjestys
7. Luokka Laskujärjestys ratkoo laskujärjestyksen ja välittää laskut laskutoimitus luokalle joka välittää ne takaisin Laskujärjestysluokalle joka tulostaa vastauksen.