

Programmation Objet en JAVA

<https://bit.ly/2POAZuA>

A vos calculatrices !

Programmation d'une calculatrice simple :

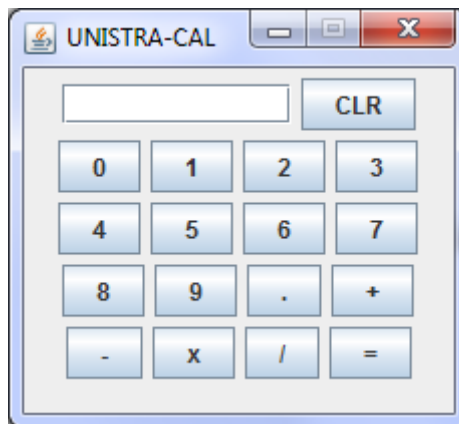
Attributs

Tableau d'opérandes (boutons) : valeurs entières de 0 à 9.

Tableau d'opérateurs (boutons) binaires seulement : +, -, x, /

Touches =, CLR, .

Zone d'affichage



- La fenêtre principale de la calculatrice est une **JFrame** de dimension 220x200 figée : **setResizable(false)**.
- Les boutons sont des **JButton**.
- La zone d'affichage est un **JTextField**.
- Le layout est un **FlowLayout**.
- Pour bien appréhender la suite :
- Les évènements :
 - Appuyer sur un bouton chiffre ou point concatène sa valeur au contenu du **JTextField**.
 - Appuyer un bouton opérateur, permet de sauvegarder le premier opérande affiché dans le **JTextField**. On pensera à sauvegarder l'opérateur.
 - Le second opérande doit ensuite être saisi. Lorsque le bouton égal est appuyé, sauvegarder le second opérande, faire l'opération et afficher le résultat dans le **JTextField**.
 - CLR doit effacer le contenu du **JTextField** et réinitialiser l'opération.
- Gérer les erreurs de conversion, de saisie d'opération, etc.