

Практическая работа #2

1. Для начала создадим интерфейс в glade, добавим кнопки и иконки.
(рисунок 1)

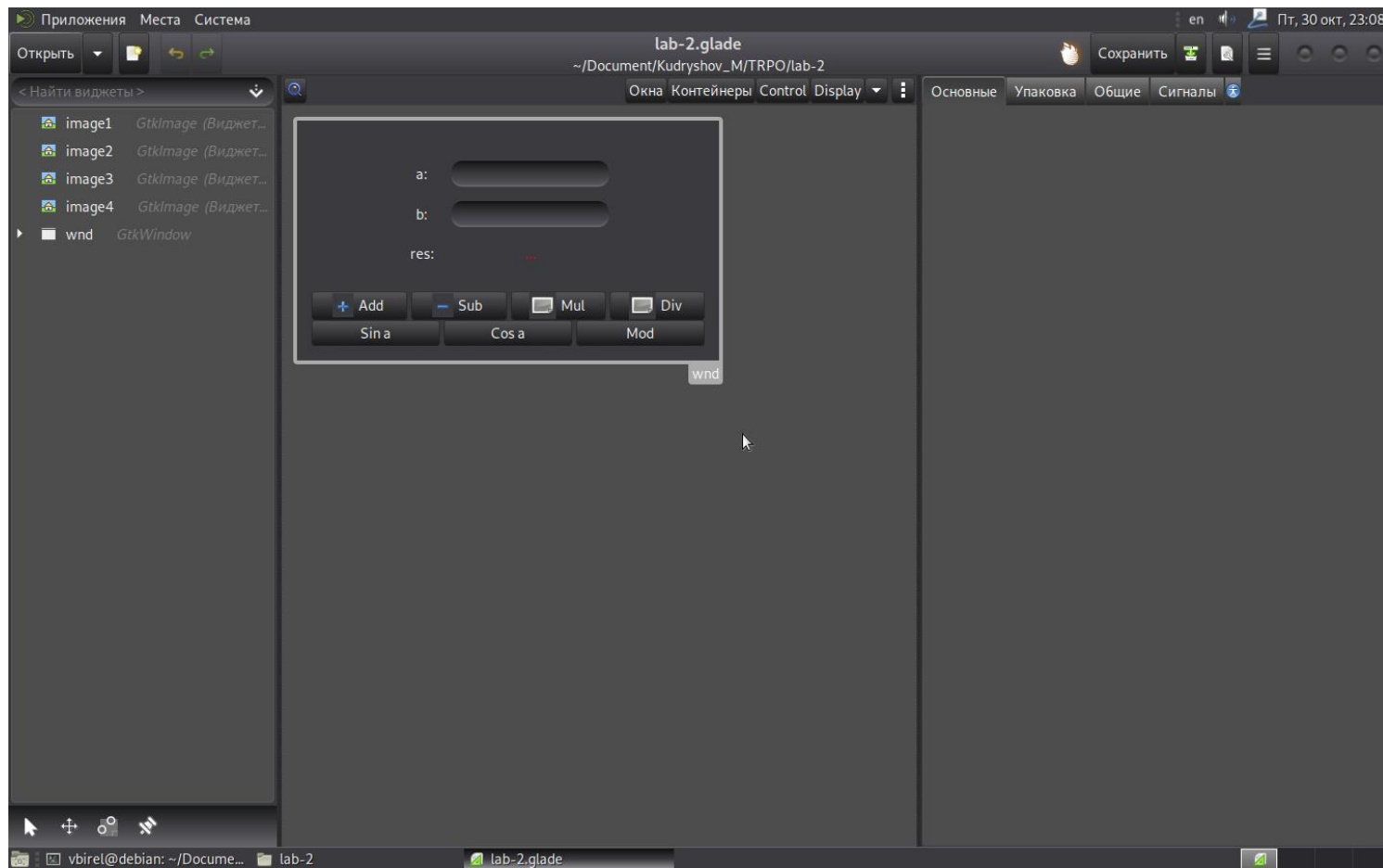
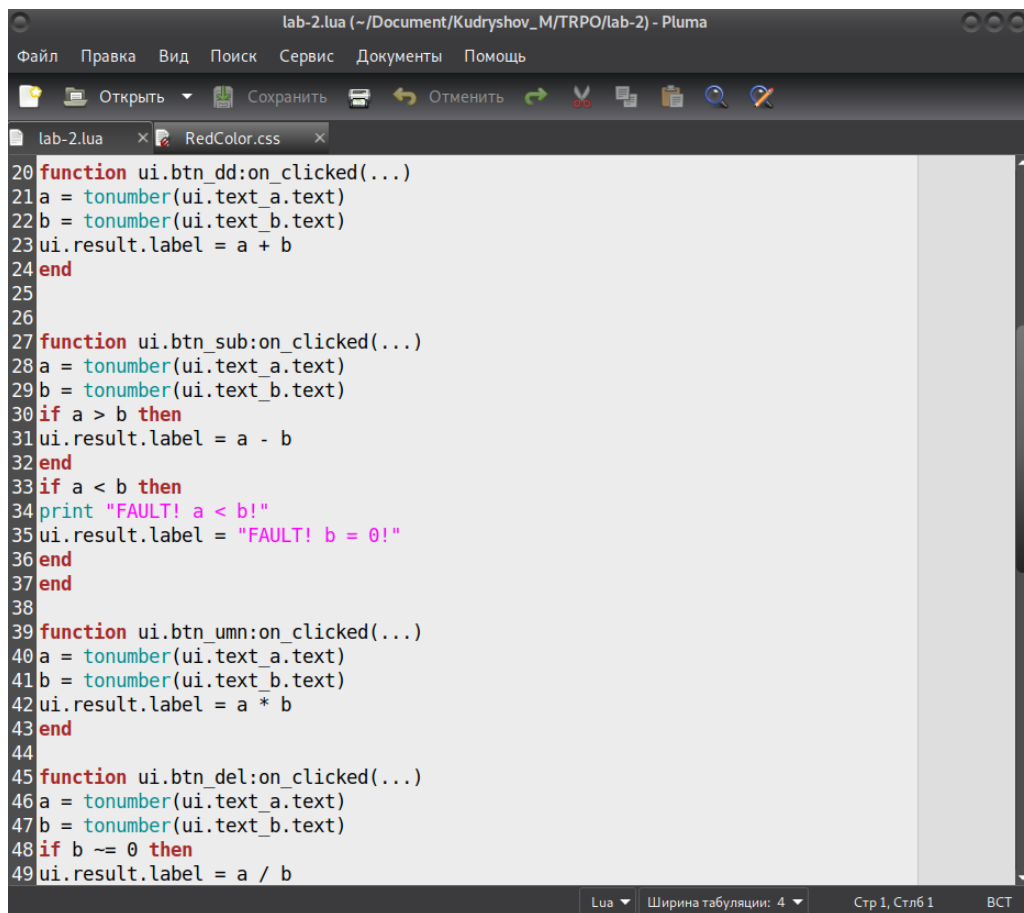


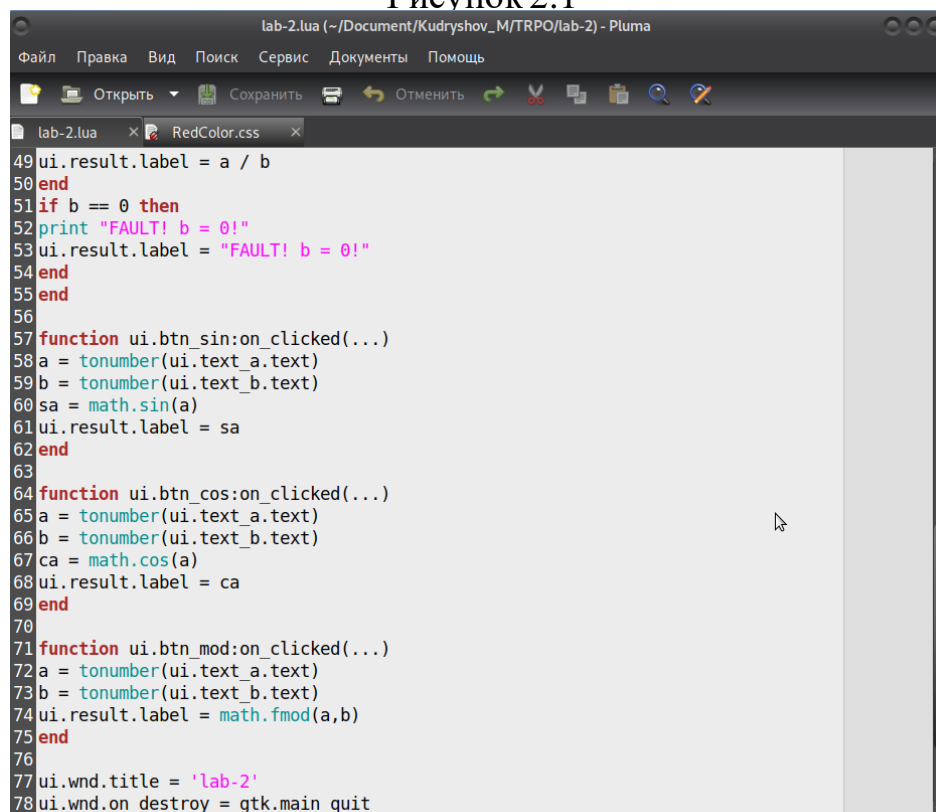
Рисунок 1

2. Теперь напишем код на lua, а также свой стиль Css. (рисунок 2.1, 2.2, 2.3)



```
lab-2.lua (~/.Document/Kudryshov_M/TRPO/lab-2) - Pluma
Файл  Правка  Вид  Поиск  Сервис  Документы  Помощь
Открыть  Сохранить  Отменить
lab-2.lua  RedColor.css
20 function ui.btn_dd:on_clicked(...)
21 a = tonumber(ui.text_a.text)
22 b = tonumber(ui.text_b.text)
23 ui.result.label = a + b
24 end
25
26
27 function ui.btn_sub:on_clicked(...)
28 a = tonumber(ui.text_a.text)
29 b = tonumber(ui.text_b.text)
30 if a > b then
31 ui.result.label = a - b
32 end
33 if a < b then
34 print "FAULT! a < b!"
35 ui.result.label = "FAULT! b = 0!"
36 end
37 end
38
39 function ui.btn_umn:on_clicked(...)
40 a = tonumber(ui.text_a.text)
41 b = tonumber(ui.text_b.text)
42 ui.result.label = a * b
43 end
44
45 function ui.btn_del:on_clicked(...)
46 a = tonumber(ui.text_a.text)
47 b = tonumber(ui.text_b.text)
48 if b ~= 0 then
49 ui.result.label = a / b
```

Рисунок 2.1



```
lab-2.lua (~/.Document/Kudryshov_M/TRPO/lab-2) - Pluma
Файл  Правка  Вид  Поиск  Сервис  Документы  Помощь
Открыть  Сохранить  Отменить
lab-2.lua  RedColor.css
49 ui.result.label = a / b
50 end
51 if b == 0 then
52 print "FAULT! b = 0!"
53 ui.result.label = "FAULT! b = 0!"
54 end
55 end
56
57 function ui.btn_sin:on_clicked(...)
58 a = tonumber(ui.text_a.text)
59 b = tonumber(ui.text_b.text)
60 sa = math.sin(a)
61 ui.result.label = sa
62 end
63
64 function ui.btn_cos:on_clicked(...)
65 a = tonumber(ui.text_a.text)
66 b = tonumber(ui.text_b.text)
67 ca = math.cos(a)
68 ui.result.label = ca
69 end
70
71 function ui.btn_mod:on_clicked(...)
72 a = tonumber(ui.text_a.text)
73 b = tonumber(ui.text_b.text)
74 ui.result.label = math.fmod(a,b)
75 end
76
77 ui.wnd.title = 'lab-2'
78 ui.wnd.on_destroy = gtk.main_quit
```

Рисунок 2.2

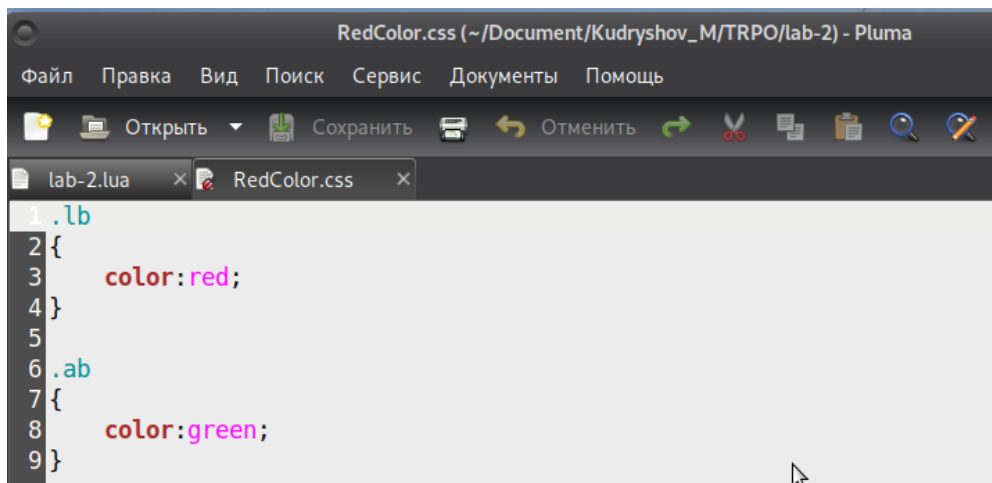


Рисунок 2.3

3. Теперь запустим нашу программу и, к примеру, разделим 50 на 5.
(рисунок 3)

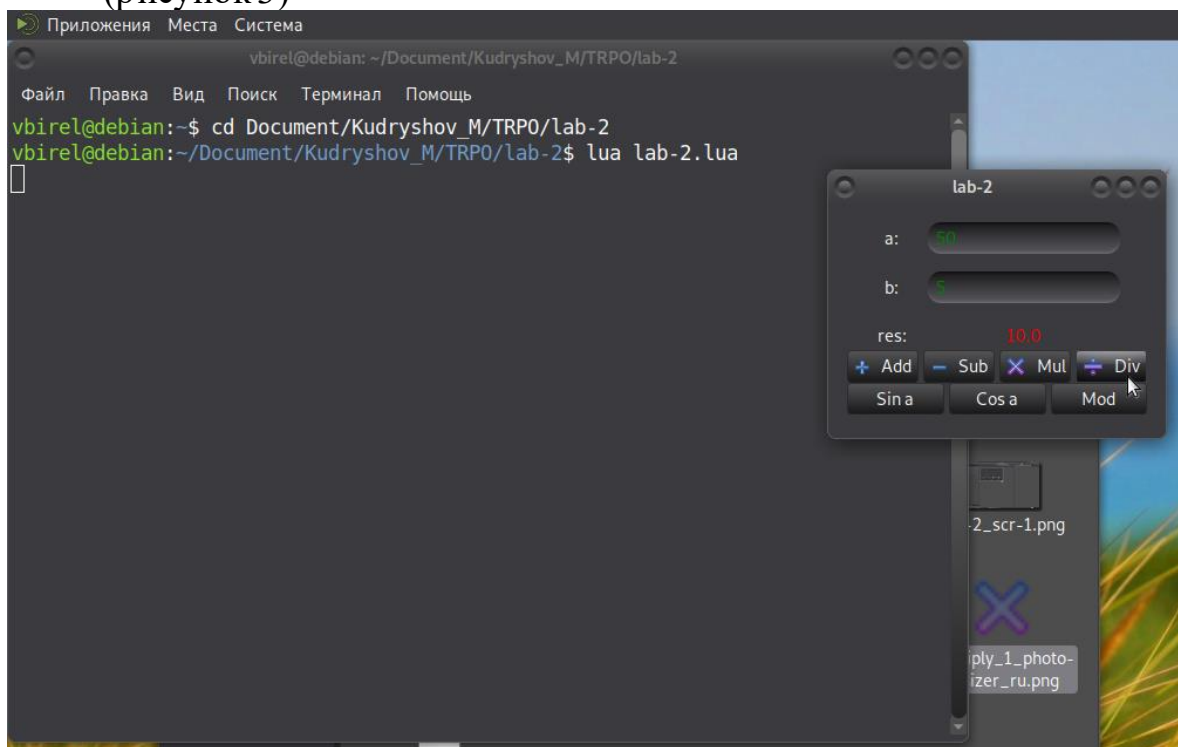


Рисунок 3

4. В заключение примерно так это должно выглядеть в проводнике.
(рисунок 4)

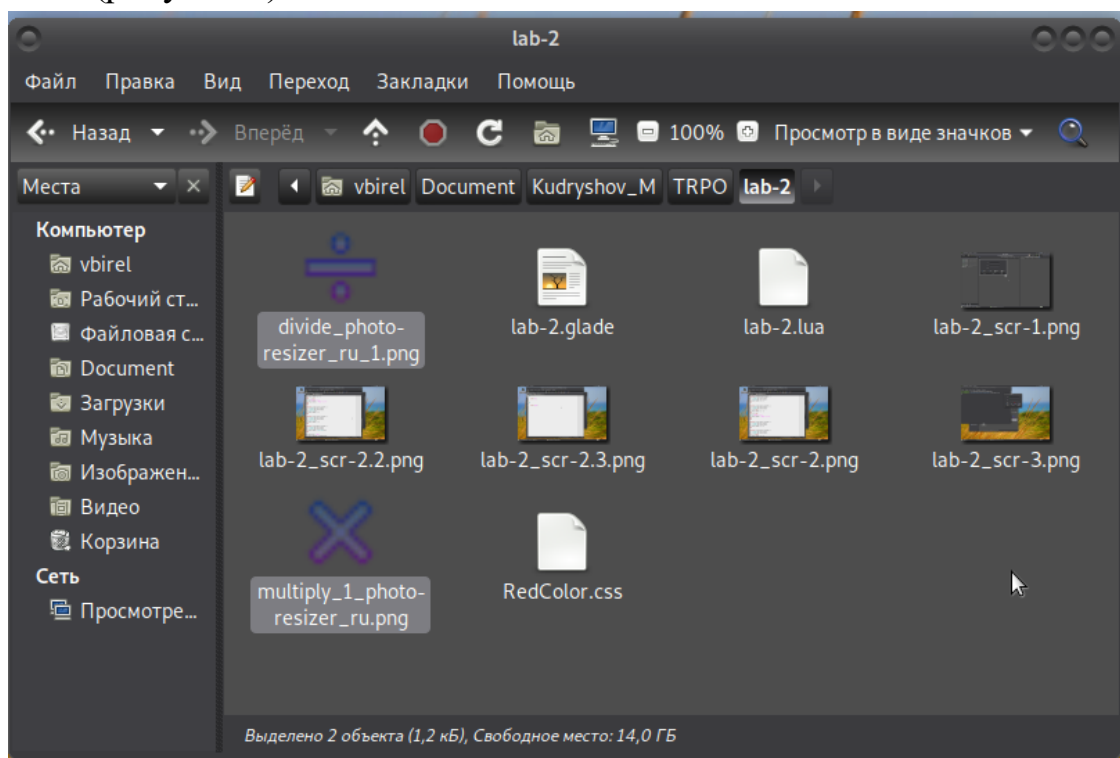


Рисунок 4

Ссылка на репозиторий в GitHub: <https://github.com/vbirel/TRPO>