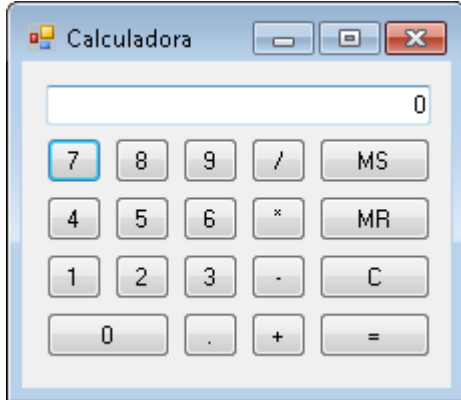


## UT2E3. Eventos y sus parámetros, lógica de negocio.

Construye una calculadora que realice las operaciones básicas, suma, resta, multiplicación y división, además permitirá almacenar y recuperar un dato en memoria.

El aspecto será el siguiente.



Para su desarrollo construiremos una clase denominada **Calculadora** que tenga las siguientes características:

- Un campo privado de tipo float denominado `_cache` para almacenar el primer operador.
- Un campo privado de tipo float denominado `_visor` para almacenar el segundo operador y el resultado de la operación.
- Un campo privado de tipo `OperacionEnum` denominado `_operacion` para almacenar la operación seleccionada.
- Una propiedad de tipo float denominada `Memoria` para almacenar un valor indicado por el usuario.
- Una propiedad de tipo `OperacionEnum` denominada `Operación` que de respaldo al campo `_operacion`.
  - Al establecerse el valor si `_operacion` tiene el valor de `SinOperacion` se asignara a `_cache` el valor de `_visor`, Si no se cumple el valor se llamara a `Calcular()` y se asignara a `_cache` el valor de `_visor`
  - Asignar a `_operacion` el valor de `value`
- Una propiedad de tipo float que de respaldo al campo `_visor`.
- Un método que no devuelve nada denominado `Calcular`
  - En un switch para `Operación` asignar a `_visor` el resultado de la operación indicada de los campos `_cache` y `_visor`, en el caso de `SinOperacion` hacer un return.

- Asignar a `_operacion` el valor de `SinOperacion`
- Un método que no devuelva nada denominado `borrar`
  - Asigna a `_cache` el valor 0
  - Asignar a `_operacion` el valor `SinOperacion`

El tipo enumerado `OperacionEnum` tendrá los siguientes valores

- `SinOperacion`
- `Suma`
- `Resta`
- `Multiplicación`
- `División`

#### Consideraciones

- El formulario almacenara en un campo una única instancia de la clase `Calculadora` denominada `_calculadora`.
- Los botones correspondientes a un número tendrán una única función manejadora, en el caso de que el visor tenga el valor "0" se le asignara el valor numérico de la tecla pulsada, en caso contrario se concatenara al visor el valor numérico de la tecla pulsada.
- Los botones correspondientes a una operación tendrán una única función manejadora, al pulsar un operador se asignara a `_calculadora.Visor` el valor del visor, se asignara a `_calculadora.Operacion` la operación indicada, se asignara al visor del formulario el valor de `_calculadora.Visor`.
- Al pulsar el botón coma se deberá comprobar que el visor del formulario no la contenga ya antes de añadirla.
- Al pulsar el botón calcular se asignara a `_calculadora.Visor` el valor del visor del formulario, se llamara a `_calculadora.Calcular` y por último se asignara al visor del formulario el valor de `_calculadora.Visor`.
- Al pulsar el botón borrar se asignara al visor del formulario el valor "0" y se llamara a `_calculadora.Borrar`.
- Al pulsar el botón de salvar memoria se almacenara en `_calculadora.Memoria` el valor del visor del formulario.
- Al pulsar el botón de recuperar memoria se asignara al visor del formulario el valor de `_calculadora.Memoria`.

### Consideraciones de aspecto

- El visor del formulario tendrá el texto alineado a la derecha.
- El formulario no podrá cambiar de tamaño.
- Asigna el intro al botón =.
- Impide introducir texto en el visor del formulario.

Al terminar sube a la plataforma un documento con formato zip y el nombre “UT2E3\_NOMBREAPELLIDOS” con el proyecto de código. **RECUERDA limpiar la solución antes de comprimirla.**