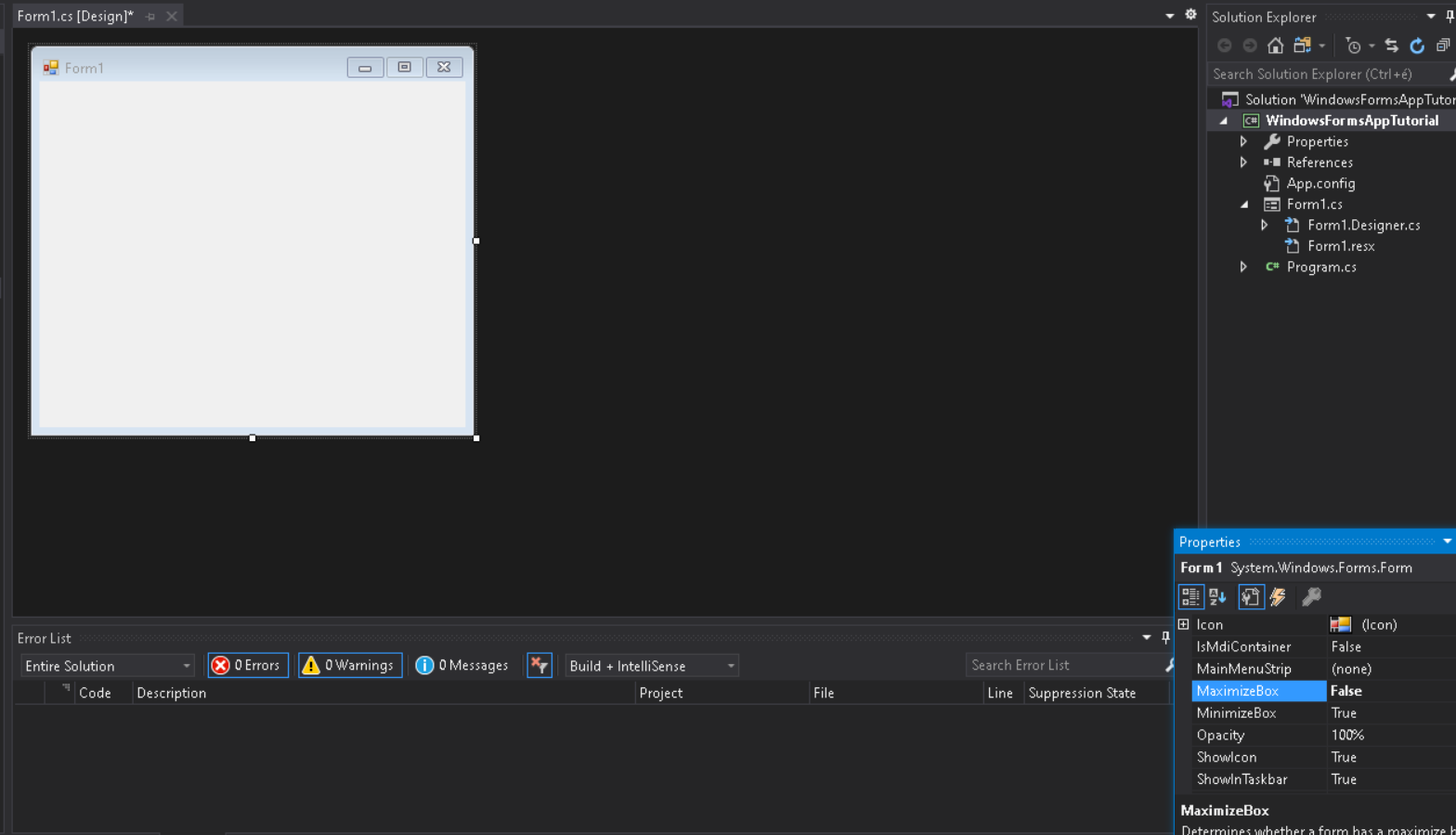
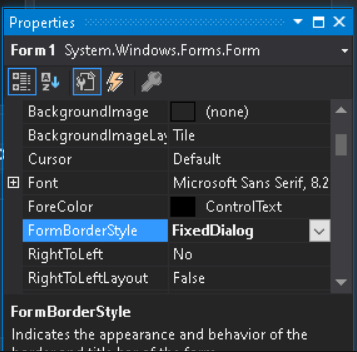
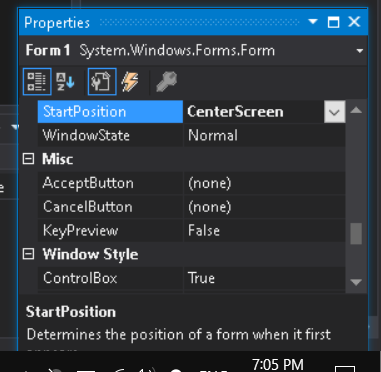


Első körben kivesszük a teljes méretre állítást az ablakunkból, mert a kalkulátort nem akarjuk, hogy át lehessen méretezni. Properties/MaximizeBox = False

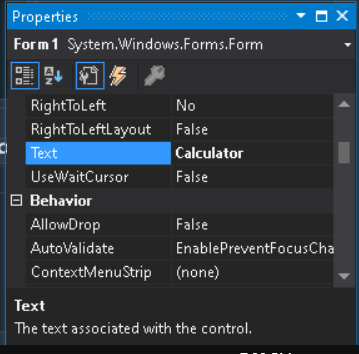


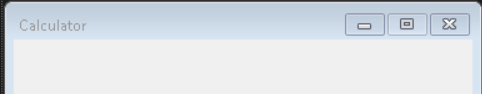


Itt most azt is beállítjuk, hogy a képernyő közepén jelenjen meg, ha megnyitjuk

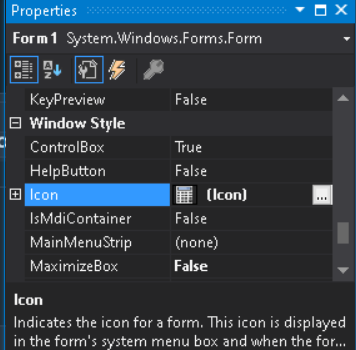


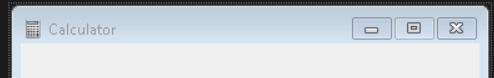
Nevezzük is át



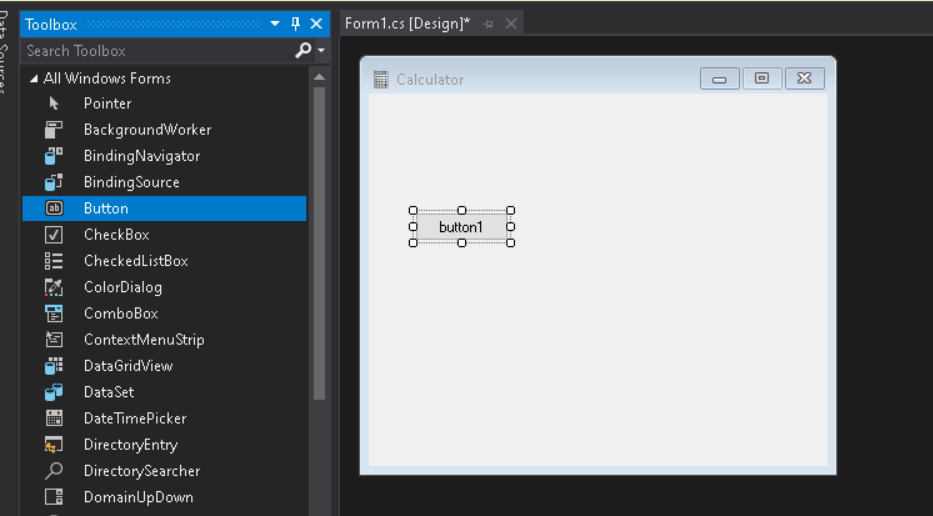


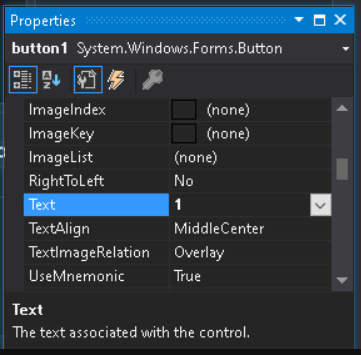
Vállasszunk egy ikont is neki

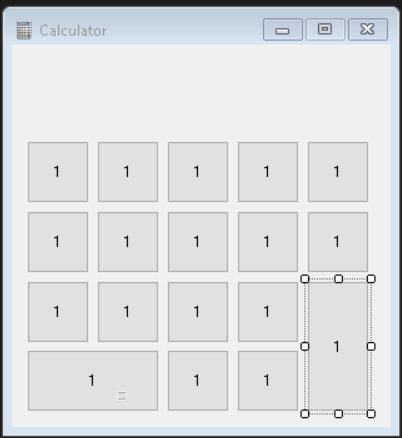




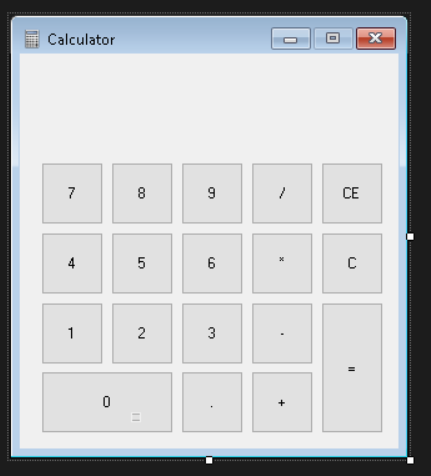
Húzgálással adjuk hozzá gombokat méretezzük és írjuk át



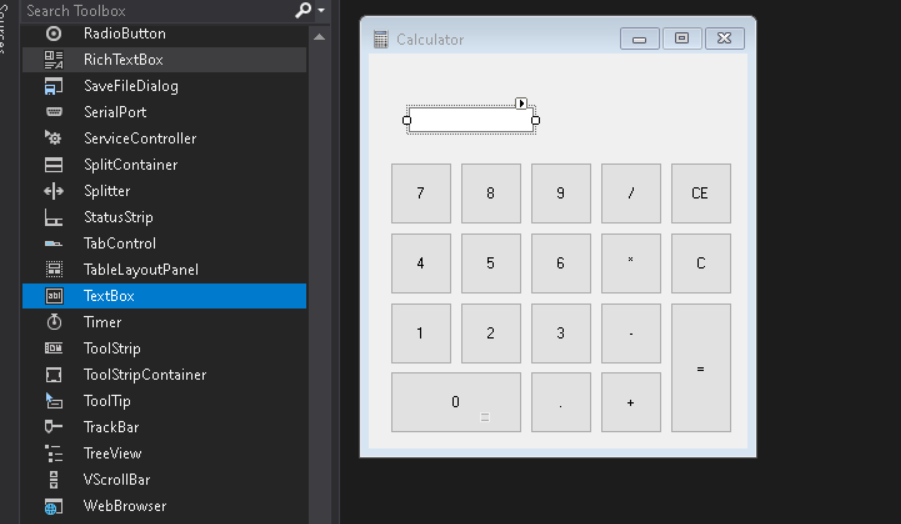




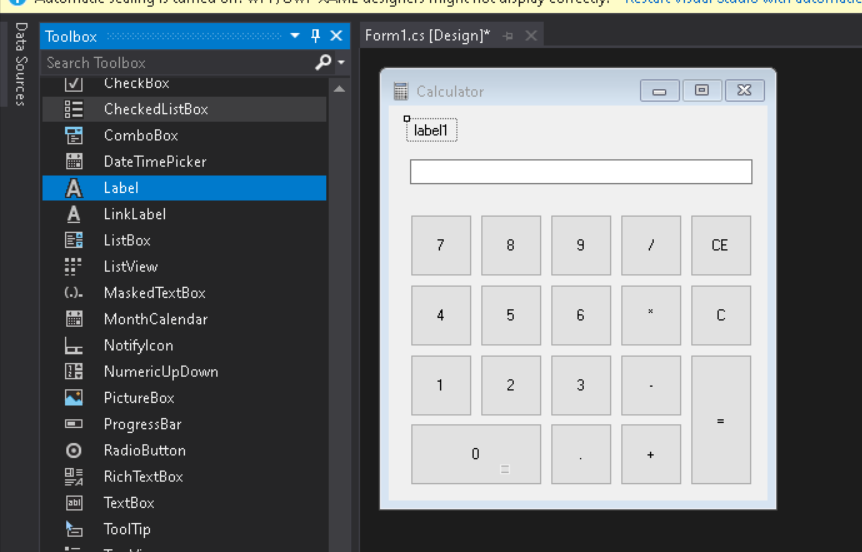
A propertiesben mindenhol írjuk át a text-et és a name-et



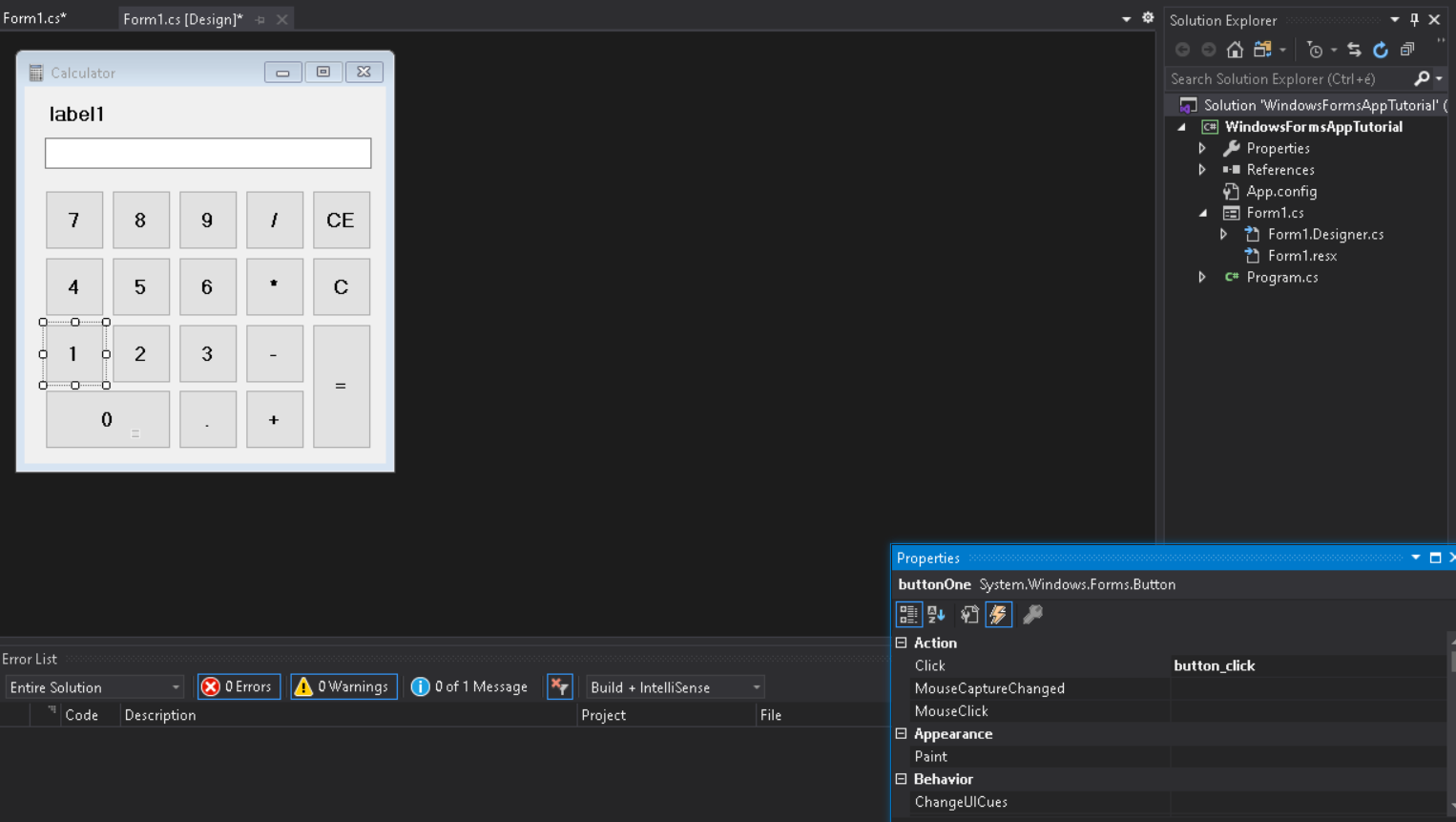
Adjunk hozzá text boxot



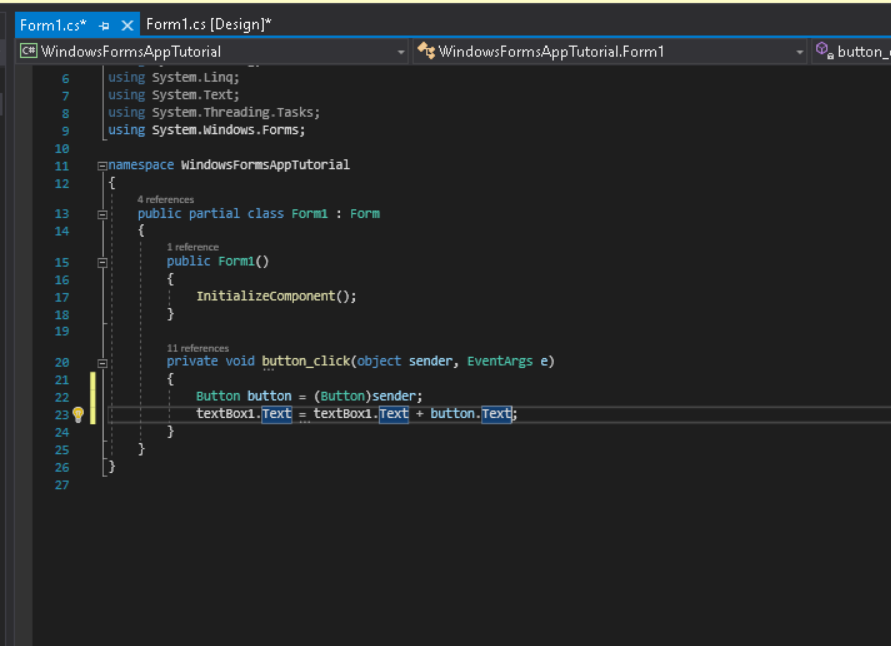
Adjunk hozzá Label-t



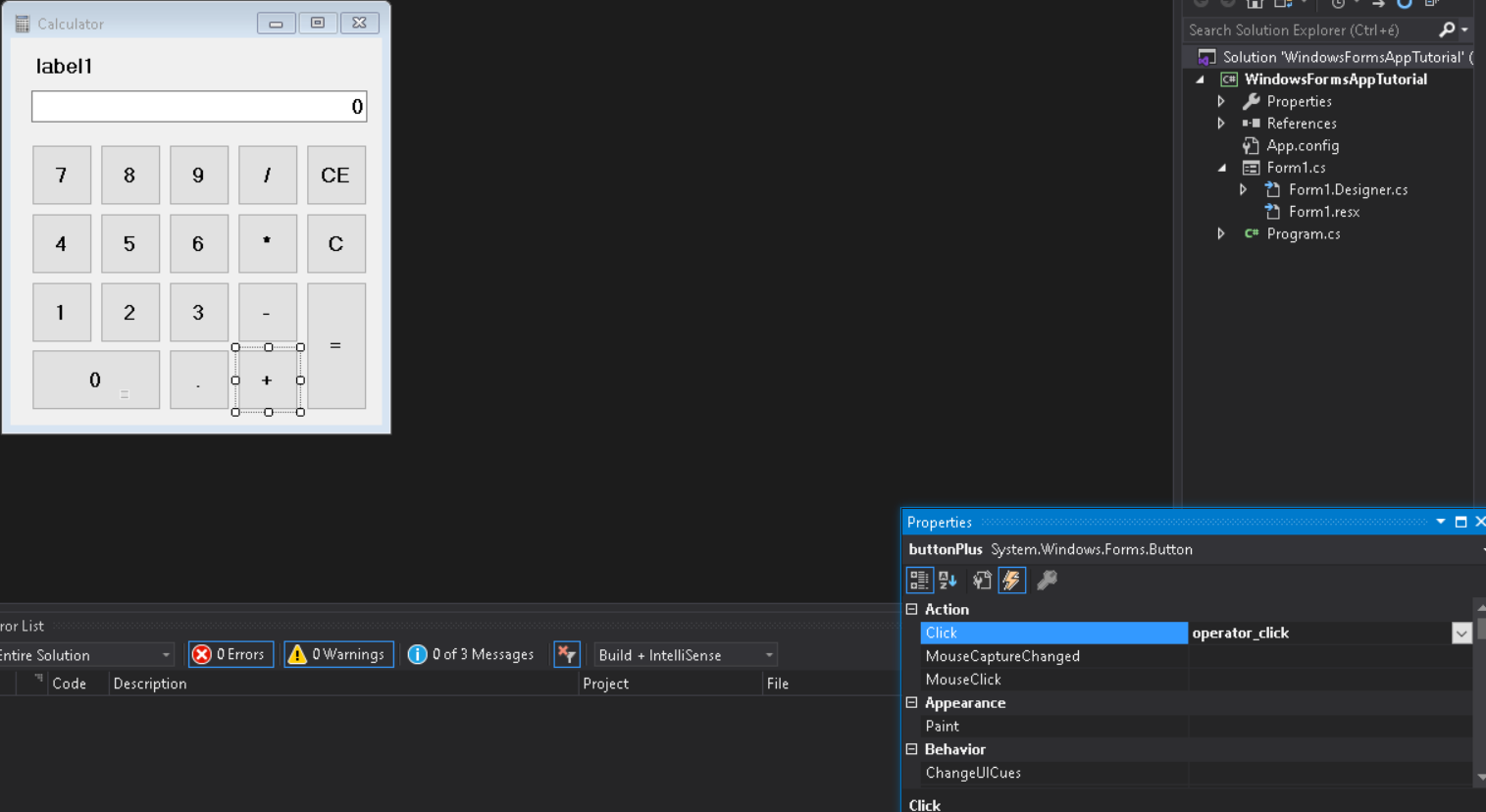
A villámra kattintva adjuk hozzá Click eventet, ami button\_click-nek nevezünk el ez esetben



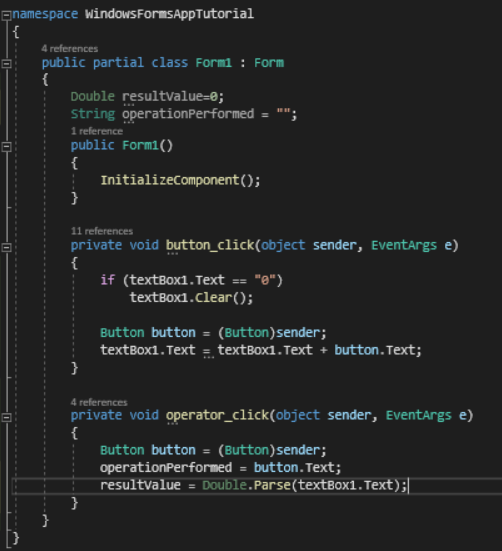
automatikusan generálódik egy button\_click metódus, amibe most annyit írunk, hogy a text boxban látszódjon, milyen számot ütöttünk le



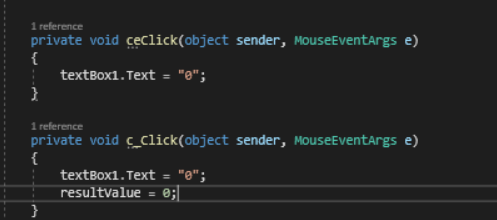
Ugyanezt csináljuk meg az operátorokkal operator\_click -el



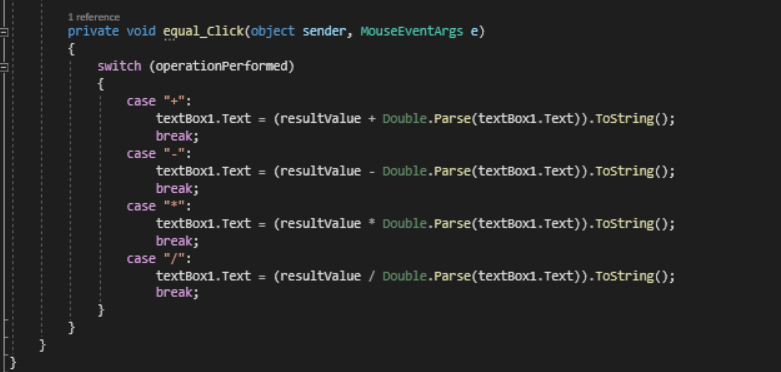
Adjunk hozzá változókat és az operator\_click-ben már beáálítjuk, h értéket adjunk az egyiknek



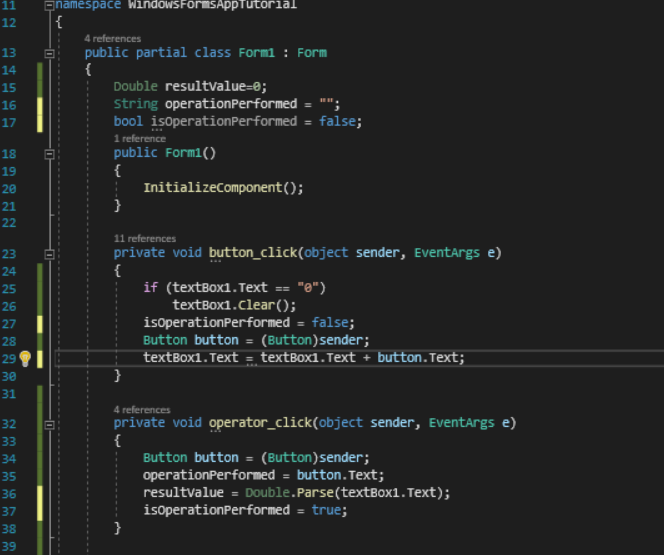
Megírjuk a kódunkba azt, hogy a CE gombja törlődjön a text boxunk, C gombra álljon vissza minden alapértékre



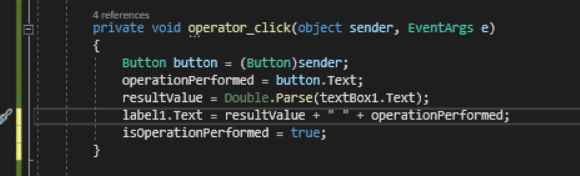
Switch segítségével megírjuk mi történik a „=” gomb lenyomása után. Itt végezzük a műveleteket.



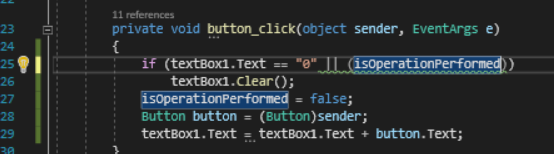
Behozunk még 1 változót (sárgával jelölve a módosításunk). Ez azért kell, hogy ne lehessen duplán megnyomni az operátor gombokat.



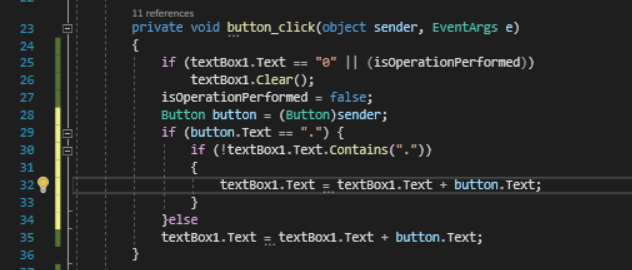
Azt akarjuk, hogy a labelünk írja ki az előző számunkat és az operátort, amit leütöttünk. Töröljük ki a Label properties-ből a text-et és írjuk bele az operator\_click metódusba a következő kódot.



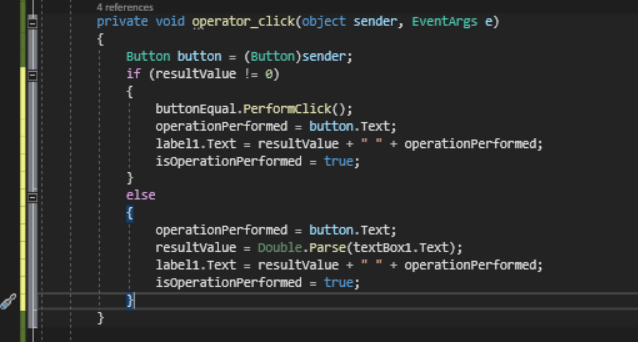
Ha kipróbáltuk, látjuk, hogy a számolások működnek, de nem tűnnek el a számok az operátor gomb lenyomása után a textboxunkból, ezt így javítjuk:

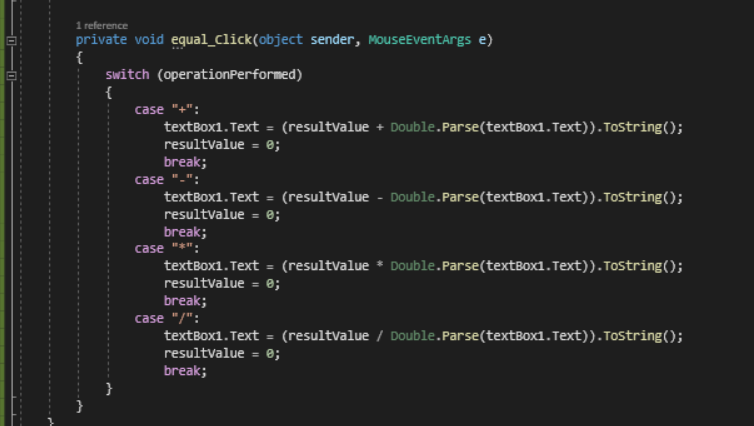


Azt is le kell kezelnünk, hogy ne lehessen többször tizedesjelet tenni:



Alakítunk rajta, hogy az operátor gombok használatánál is kiírja az eredményt





Kiegészítések a jobb működéshez:



