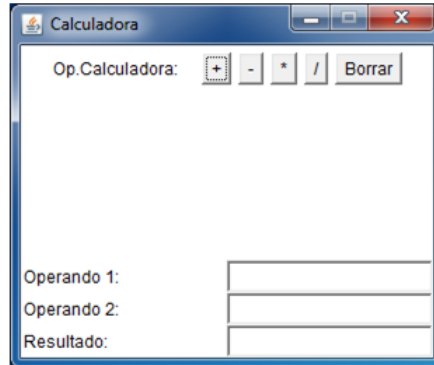


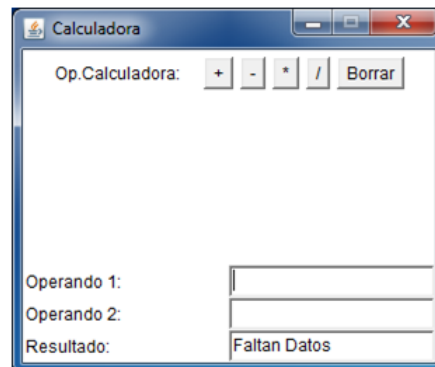
11.F. Actividades propuestas.

2. ActividadUT11-2: Calculadora simple.

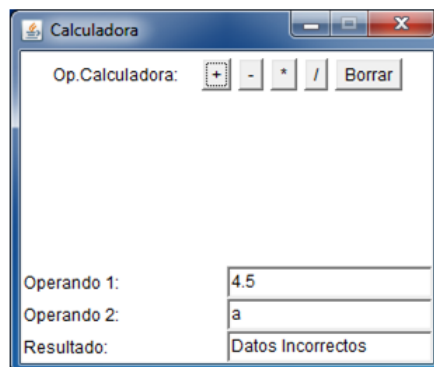
Crear una aplicación gráfica de una calculadora sencilla, utilizando controles de la librería **AWT** y que tenga un aspecto similar al siguiente:



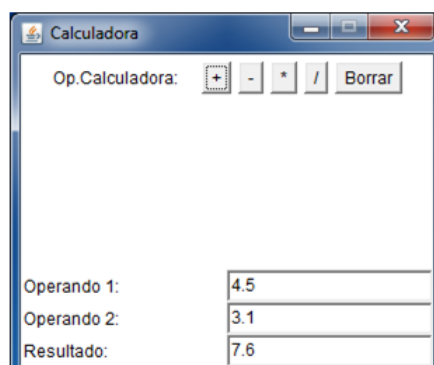
Dispondrá de la gestión de eventos necesaria para proporcionar la funcionalidad característica de una calculadora. Si pulsamos los botones de operadores sin estar establecidos los operandos, me avisará a través del resultado de la forma:



Si algún operando es incorrecto, me avisará a través del resultado, por ejemplo al intentar sumar lo siguiente:



Si por el contrario, los operandos están correctamente establecidos, se hará la operación. Por ejemplo para la suma:



Crear una clase específica **CerrarVentana** que extienda de **WindowAdapter** para cerrar la ventana.