

Ejercicio repaso 1 de appinventor

- 1) **Nombre** del proyecto “Calculadora”.
- 2) **Diseño**: En primer lugar pondremos nuestro nombre en la propiedad “Titulo” de “Screen”. Luego tendremos una etiqueta con el nombre “Titulo” que diga “Calculadora” y otra que mostrara el resultado (**Resultado**) debajo. A continuación vendrán los diez botones de los números (B1, B2,...) y los cinco botones con los símbolos más el de borrar (Suma, División, Multiplicación, Resta, Calcular (Igual), Borrar).



Recordar usar alguna de las disposiciones (Tabular) para dejar el diseño como se muestra en la imagen.

3) **Bloques** (Programación)

En primer lugar crearemos las variables “Operación” y “Resultado” que la inicializamos en cero.



Ahora comenzaremos con los botones de los números, el ejemplo que veremos será el botón 1. Debemos repetir lo mismo para los 9 números restantes modificando el número a unir.



A continuación programaremos los botones de las operaciones (Suma, División, Multiplicación, Resta).

```

cuando suma .Clic
ejecutar
poner global Operacion a "Suma"
poner global Resultado a Resultado . Texto
poner Resultado . Texto como " "
poner suma . Habilitado como falso
poner Calcular . Habilitado como cierto
    
```

Debemos realizar el algoritmo para el resto de las operaciones simplemente cambiando la misma.

Ahora es momento del botón "Calcular".

```

cuando Calcular .Clic
ejecutar
si
tomar global Operacion = "Suma" y no está vacío Resultado . Texto
entonces
poner global Resultado a tomar global Resultado + Resultado . Texto
si no, si
tomar global Operacion = "Resta" y no está vacío Resultado . Texto
entonces
poner global Resultado a tomar global Resultado - Resultado . Texto
si no, si
tomar global Operacion = "Multiplicacion" y no está vacío Resultado . Texto
entonces
poner global Resultado a tomar global Resultado * Resultado . Texto
si no, si
tomar global Operacion = "Division" y no está vacío Resultado . Texto
entonces
poner global Resultado a tomar global Resultado / Resultado . Texto
poner Resultado . Texto como tomar global Resultado
poner global Resultado a 0
poner Calcular . Habilitado como falso
    
```

Por último programaremos el botón "Borrar".

```

cuando Borrar .Clic
ejecutar
poner Resultado . Texto como " "
poner global Resultado a 0
poner suma . Habilitado como falso
poner Resta . Habilitado como falso
poner Calcular . Habilitado como falso
poner Multiplicacion . Habilitado como falso
poner Division . Habilitado como falso
    
```