



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

Departamento de Lenguajes  
y Ciencias de la Computación  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

# Gestión de la Información

## Práctica 6

### Visual C#. Aplicación Visual Sencilla

Vamos a desarrollar una aplicación visual que nos genere una calculadora básica con el aspecto que se muestra a continuación:

Para ello crearemos un proyecto nuevo del tipo *Aplicación para Windows Form*.

- En la ventana de diseño colocaremos los botones para los dígitos, +/-, =, +, - \*, /, Limpiar y Borrar tal y como se ve en la imagen y le asignaremos el contenido Text que le corresponda. (Puede ser una buena idea usar un `tableLayoutPanel` para colocar los botones).
- En la ventana de diseño colocaremos un cuadro de texto (`TextBox tResultado`) para mostrar el resultado de la operación que se esté realizando.
- Cuando pulsemos cualquier dígito (0 al 9) (manejador del evento `Click`) se ejecutará siempre el siguiente código:  
*Siempre que no haya error (un error se puede producir por ejemplo por una división por 0 y no se elimina hasta que no se pulse en Limpiar), si en tResultado hay un 0, como los 0's a la izquierda se ignoran, se elimina y después, al texto que haya se le concatena el dígito pulsado por la derecha.*
- Cuando pulsemos sobre el botón +/- (manejador del evento `Click`) hay que cambiar el signo del número que llevemos almacenado.
- Cuando pulsemos sobre algún operador (+, -, \*, /) (manejador del evento `Click`) habrá que memorizar el operador pulsado y el número que teníamos en la pantalla y poner un 0 en `tResultado` para que introduzcan el otro operando
- Cuando pulsemos sobre el botón Igual(=) deberemos obtener el segundo operando y efectuar la operación.
- Cuando pulsemos sobre el botón Borrar, habrá que borrar el último dígito introducido.
- Cuando pulsemos sobre el botón Limpiar, habrá que dejar la calculadora en su estado inicial

