

## TD n°3 : Une calculatrice

### Informatique

### Master 2<sup>ème</sup> année

#### Exercice

Le but de cet exercice est de créer une calculatrice. On pourra bien sûr s'aider du TD 2

1. Créer une fenêtre dont le titre est : « une calculatrice ».
2. Créer un bouton intitulé 1.
3. Lorsqu'on clique sur le bouton 1, afficher la valeur 1 dans une boîte d'édition. Cette boîte d'édition sera dans la suite de l'exercice la zone d'affichage de la calculatrice.
4. Modifier le programme précédent pour que si on clique n fois sur le bouton 1, n 1 s'affichent. Par exemple, si l'utilisateur clique 3 fois sur le bouton 1, le nombre 111 s'affiche dans la boîte d'édition.
5. Créer les boutons de la calculatrice. Pour la position des boutons, on pourra par exemple utiliser la classe GridBagConstraints
6. Afficher alors un nombre quelconque.
7. Avec l'aide de cette interface graphique, effectuer l'addition de deux nombres quelconques.
8. Réaliser une calculatrice.