

Kalkulator:

Należy napisać program implementujący funkcjonalność kalkulatora. Wygląd:

Num	/	*	-
7	8	9	+
4	5	6	
1	2	3	Ent
0	.		

1. Zaimplementować prostą funkcjonalność kalkulator:
 - wygląd ekranu powinien odzwierciedlać klawiaturę numeryczną,
 - u góry umieścić wynik działania,
 - wykonywanie kolejnych działań matematycznych: po naciśnięciu enter (=) wypisywany jest wynik działania, naciśnięcie znaku operacji powoduje wykonanie działania z poprzednim wynikiem operacji, natomiast wciśnięcie liczby powoduje rozpoczęcie nowej operacji matematycznej (usunięcie wyniku),
 - wykonywanie kolejnych działań (np.: $2 + 2 * 2$) powoduje wykonywanie tych działań w kolejności wprowadzania (wynik 8),
 - przycisk num przejmuje funkcjonalność potęgi „^”.
2. Rozszerzona funkcjonalność kalkulatora:
 - użyć przycisków graficznych (może to być najprostsza grafika ze zmianą koloru),
 - wynik działania można zaprezentować w postaci binarnej, ósemkowej szesnastkowej (dodatkowe przyciski),
 - wprowadzić przycisk historii: otwarcie nowego okna z informacją o działaniach wykonanych od uruchomienia aplikacji, działania wyświetlić w kolejnych wierszach listy.
3. Kalkulator z logiką:
 - wykonywanie kolejnych działań matematycznych: kalkulator pobiera wartości i działania matematyczne, wynik wylicza po naciśnięciu = (np.: $2 + 2 * 2 = 6$), brak ograniczenia w liczbie parametrów działania (np.: http://pl.wikipedia.org/wiki/Odwrotna_notacja_polska),
 - układ graficzny przycisków powinien być niezależny od rozmiaru urządzenia (telefon / tablet): przyciski powinny wypełniać całą zawartość ekranu w poziomie, podczas skalowania ekranu przyciski powinny zachować swoje proporcje.