

Karte MIT App Inventor #1
Ein einfacher Rechner

Lösung:

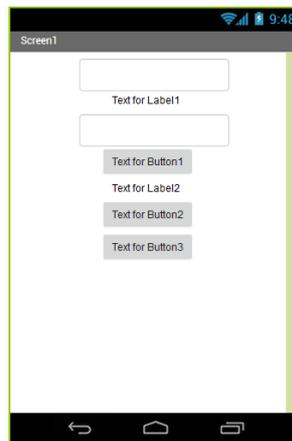


eis.ph-noe.ac.at/ai1

Aufgabe:

Programmiere einen einfachen Taschenrechner, der zwei Zahlen multiplizieren kann!

Hilfestellung: Gestalte die Oberfläche im Designer folgendermaßen: 2 Felder für die Eingabe der Zahlen, ein Beschriftungsfeld für das Malzeichen, und drei Schaltflächen (Berechne, Neu, Ende).



Erweiterungen:

- Dein Taschenrechner soll auch +, - und : beherrschen.
- Gestalte die Benutzeroberfläche ansehnlicher.
- Ergänze eigene Ideen!