

2. Průběžná písemka

Vaším úkolem bude udělat aplikaci ve WPF - Kalkulačku

Požadavky:

- ❖ Kalkulačka bude obsahovat tlačítka s číslicemi 0 až 9.
- ❖ Podporované operace jsou:
 - Plus
 - Mínus
 - Krát
 - Děleno
- ❖ Vstupy pro kalkulačku lze zadat pouze stisknutím tlačítka.
- ❖ Vstup pro operaci je pouze jedno číslo.
- ❖ Po stisknutí tlačítka „rovná se“ je na obrazovku vypsané výsledné číslo.
- ❖ Kalkulačka dovoluje zřetězené operace.
- ❖ Při pokusu dělení nulou je vypíše: „NaN“.

- ❖ Číslice (spolu s tlačítkem „rovná se“) budou ve vlastním gridu.
- ❖ Do pole s „displejem“ nesmí jít psát.
- ❖ Okno má předem definovanou minimální velikost.
- ❖ Všechny komponenty se přizpůsobí zvětšení/zmenšení okna, s výjimkou „displeje“, který se může roztahovat pouze do šířky.
- ❖ Velikost a uspořádání tlačítek musí dávat smysl.

- ❖ Všechna tlačítka mají jednotný styl definovaný na úrovni okna. Obsahující minimálně:
 - ❖ Odsazení
 - ❖ Velikost písma
 - ❖ Vertikální / Horizontální alignment

- ❖ Pokuste se zabránit duplicitě kódu

Na písemku je **90 minut**.

Literatura (i elektronická) je povolena.

Zakázáno je:

- ❖ Používat hotové programy a kódy.
- ❖ Komunikace s vnějším světem nebo spolužáky.
- ❖ Černá magie.

Řešení vložte v **ZIPu** do odevzdávání.