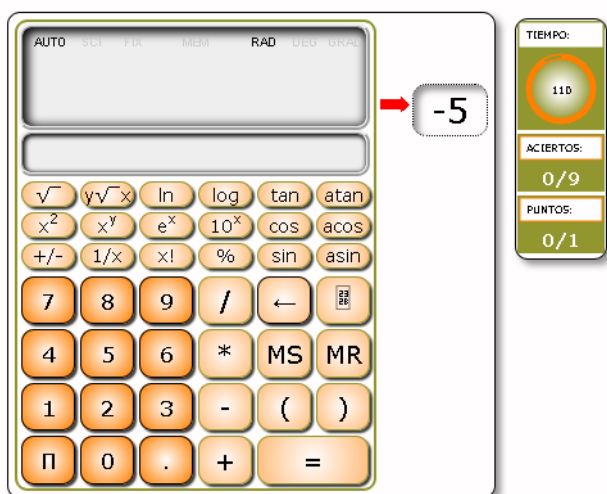


Actividade na que poderemos presentar ao usuario un ou máis resultados numéricos para que usando combinacións dunha ou máis operacións e coas teclas dispoñibles en pantalla poida obter os devanditos resultados propostos:

**Realiza las operaciones necesarias para obtener los resultados que van apareciendo en la parte superior derecha de la calculadora. Tienes 2 minutos.**



José M. Boo - 2019

Na pestana "*Actividade*" atopamos dúas zonas; a esquerda para seleccionar parámetros e a dereita para introdución de datos:

**1. Seleccione los distintos parámetros para la actividad**

Inicio:  AUTO  FIX  2

Puntuación: Por cada respuesta correcta: + 1, Por cada respuesta incorrecta: - 1

Publicar actividad: Primeras letras para el nombre de los archivos:  Destino:

**2**  Inicio:  RAD  DEC  GRAD

**3**  **4**  **5**  **6**  **7**  **8**  **9**  **10**  px

**2. Introduzca los datos**

1	5,0000	2	1,5000	3	-1,5000	4	20000,0000
5	-2,4500	6	42,0000	7	6,7500	8	-25,0000

0

+ 1 dotted  10

Colocación inicial:  Aleatoria  Fija, igual a lo diseñado

**Acknowledgments**  
Based on Scientific Calculator written by Eri Generalic  
[www.periodni.com/calculator.html](http://www.periodni.com/calculator.html)

Marcando esta casa poderemos despregar a lista e escoller entre 3 opcións:

AUTO: no caso de operacións que xeren un número considerable de decimais, a calculadora presentará en pantalla todos os que lle caiban no recadro.

SCI: Permite fixar o número de cifras decimais significativas e presenta o resultado de forma abreviada/científica. Ex:  $3 \times 10000 = 3e+4$  (tres por dez elevado a catro).

FIX: Permite fixar o número de cifras decimais que van aparecer en pantalla de forma fixa; é dicir: sempre mesmo aínda que o resultado sexa un número enteiro. Ex:  $10:2=5.00$

O recadro da parte inferior é o que nos permite indicar o número de decimais que se presentarán en cada caso. Ex: se temos un 2, no caso da operación que antes indicamos para o modo CSI, quedaría:  $3 \times 10000 = 3.00e+4$  (tres coma cero cero por dez elevado a catro).

**2.** - Esta casa habilita/deshabilita os resultados que aparezan na parte superior da pantalla para evitar o acceso á memoria por parte do usuario. Non ten moito sentido, polo que xa vén desmarcado de inicio.

**3.** - Marcando esta casa aparecerán na parte esquerda da pantalla superior as operacións que o usuario vaia realizando unha vez que o resultado da operación se presente en pantalla, non antes. Co botón elixiremos a cor do texto que se vaia presentando en pantalla.

**4.** - Similar á anterior, marcando esta casa aparecerá un campo por debaixo da pantalla da parte superior na que se se irán mostrando as teclas que o usuario vaia premendo mesmo antes de que o resultado da operación se presente en pantalla. Co botón elixiremos a cor do texto que se vaia presentando en pantalla.

**5.** - Marcando esta casa faremos que de inicio a calculadora presente un dos tres modos de traballar con ángulos que se presentan na lista despregable:

RAD: Expresa os ángulos en forma de radiáns.

DEG: Expresa os ángulos en forma de graos sesaxesimais.

GRA: Expresa os ángulos en forma de graos centesimais.

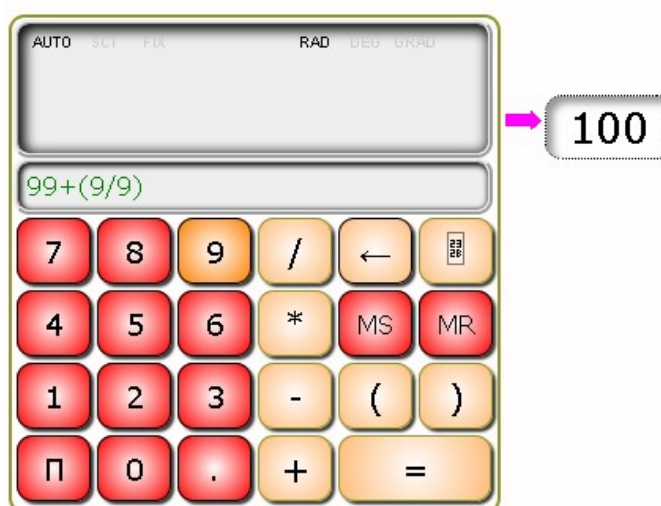
Na parte dereita desta lista despregable podemos indicar o radio en pixeis do arco das esquinas dos botóns (maior radio = > botóns máis redondeados, radio cero = > botóns totalmente cadrados) e a fonte que se usará para presentar os caracteres nos botóns.

**6.** - O botón da esquerda permítenos elixir a cor do resultado que se presentará á dereita da pantalla principal unha vez realizada unha operación. Co botón da dereita indicaremos a cor da frecha que sinala o recadro onde está o resultado que o usuario debe obter.

**7.** - Se queremos unha calculadora máis sinxela, desmarcando esta casa eliminaremos o recadro onde aparecen os botóns coas funcións estatísticas, trigonométricas, etc.

**8.** - Con este botón indicaremos a cor dos botóns da calculadora que non están dispoñibles para o usuario (indícanse no seguinte parágrafo).

9. - Botoeira da calculadora. Aquí podemos desmarcar as casas dos botóns que non queiramos que estean dispoñibles para o usuario. Estes aparecerán coloreados da forma indicada no anterior parágrafo e cando o usuario sitúe o punteiro do rato sobre estes, este converterase nun sinal de prohibición. Ex: se desexamos que o usuario forme o número 100 usando só o número 9, desmarcaríamos todos os outros números e o usuario veríase forzado a pensar algo como  $99 + (9/9)$  para solucionar o problema.



**10.** - Con estes controis indicaremos (de esquerda a dereita): o tamaño do lado do cadrado que forma os botóns, se vai ter un recheo sólido, degradado de abaixo a arriba, degradado cara ao centro ou se proxectarán sombra marcando a casa da dereita, respectivamente.

**11.** - Nestes campos escribiremos os números que queiramos que o usuario obteña usando distintas expresións coa calculadora. Podemos incluír un máximo de 8, ademais do cero.

**12.** - Aquí temos as opcións de configuración do botón que se presentará na parte superior, á dereita da calculadora, para ir mostrando os números que o usuario debe conseguir. De esquerda a dereita: grosor da liña tipo de liña (continua punteada...), cor da liña, sen sombra, con sombra no interior, con sombra no exterior e finalmente, ao igual que no apartado 5, o radio en píxeis do arco das esquinas do botón (maior radio = > botón máis redondeado, radio cero = > botón totalmente cadrado).

**13.** - No recadro "Colocación inicial", no caso de que introducimos máis dun número nos campos de datos, indicaremos se queremos que os números vaian aparecendo de forma aleatoria ou na orde en que os introducimos nos campos numerados para tal efecto.